

허예솔

경력

남, 1995 (30세)



이메일 dpt*****@gmail.com | 휴대폰 010-****-2073 | 전화번호 010-****-2073

주소 (08395) 서울 구로구 남부순환로107길

경력

이트라이브 재직중

총 5년

학력

수원대학교

대학교(4년) 졸업

희망연봉

6,000~7,000만원

직전 연봉: 5,400 만원

포트폴리오

<https://heoyesol-9itn...>

<https://cobalt-numeri...>

간략 소개

메타버스, XR, 블록체인 기반 플랫폼 기획과 프로젝트 전 과정을 섬세하게 관리하고, 사용자 중심 UI/UX 설계와 데이터 분석을 통해 결과물을 만듭니다. 팀원들과 원활하게 의사소통을 진행하며, 프로젝트 리딩 역할을 수행하고 있습니다. 특히, 책임감이 강하여 맡은 일에 최선을 다합니다.

이트라이브에서 CTS 부서에서 PM 업무를 수행하며, 메타버스와 XR 플랫폼 기획과 콘텐츠 개발을 담당하고 있습니다. 프로젝트 초기부터 마무리까지 전 과정을 관리하며, 협업을 통해 문제를 해결하고 성과를 측정하여 고도화를 이끌어내는 역할을 하고 있습니다.

PM으로써의 경험을 통해 프로젝트 방향성을 수립하고 실행 계획을 세우는 능력을 키웠습니다. 고객 요구사항을 충족시키기 위해 항상 노력하며, 새로운 기술과 환경에 대한 빠른 적응력으로 성공적으로 프로젝트를 이끌어냅니다.

다양한 업무 경험을 토대로 효율적인 솔루션을 제시하고자 합니다. 업무에서의 적극적인 태도와 문제 해결능력을 바탕으로 팀과 함께 미래를 위한 혁신을 이끌어내겠습니다.

Link

Link

핵심 역량

- 메타버스, XR, 블록체인 기반 플랫폼 기획과 프로젝트 전 과정 관리
- 팀장으로서 프로젝트 리딩 경험 및 다양한 이해관계자들과 의사소통이 원활합니다.
- 책임감이 강하며 맡은 일은 꼭 해내고자 합니다.
- 사용자 중심 UI/UX 설계 및 데이터 분석
- 정부 및 민간 과제 발굴 및 수주 경험 보유, 새로운 기술과 환경에 빠른 적응력

나의 스킬

presentation

slack

Microsoft Office 365

Google Analytics

Microsoft Word

Microsoft PowerPoint

Microsoft Excel

SNS활용

메타버스

Metaverse

XR

VR

한컴오피스

컴퓨터 활용

문서작성

기획

마케팅

홍보

영업

디자인

시장조사

홍보물

사업기획

브랜딩

전략기획

교수설계

GPT

KPI관리

인플루언서

크리에이터

스토리텔링

경력

총 5년

2023.08 ~ 재직중

이트라이브 CTS(Culture Technology) · 매니저/팀원 3년차 · PM(프로젝트매니저)

메타버스 및 XR 플랫폼 기획과 콘텐츠 개발 업무를 수행하며, 사용자의 니즈를 반영한 플랫폼 구조 설계와 기능 도출을 담당하고 있습니다.

정부 및 민간 프로젝트 제안서 작성과 사업 수주를 위해 프로젝트 방향성을 수립하고, 구체적인 실행 계획과 예산안을 기획합니다. 플랫폼 아키텍처 설계, 웨어러블 및 스토리보드 작성 등을 통해 프로젝트 초기 기획부터 프로토타입 개발까지 전반적인 과정을 관리하고 있습니다.

외주업체 및 클라이언트와의 협업을 통해 요구사항을 조율하며, 프로젝트 진행 과정에서 발생하는 문제를 해결하고 일정 관리를 총괄합니다.

프로젝트별 데이터 분석 및 보고서를 작성해 플랫폼 성과를 측정하고 개선 방안을 제안하며, 데이터 기반으로 서비스 고도화를 추진하고 있습니다.

VR360 콘텐츠와 같은 실감형 콘텐츠의 사용자 경험을 개선하기 위한 UI/UX 설계와 시나리오 기획 업무를 진행하고 있습니다.

다양한 이해관계자와 협력하며, 발주사와 소통을 통해 프로젝트의 목적과 방향성이 일치하도록 지속적으로 조율하고 있습니다.

현재 이트라이브에서 메타버스와 XR 기술을 중심으로 한 플랫폼 기획, 프로젝트 관리, 고객 요구사항 분석 등 디지털 솔루션의 전반적인 과정을 주도적으로 수행하고 있습니다.

연봉 5,400만원

2021.06 ~ 2023.06

이츠자비스 서비스개발팀 · 팀장 3년차

2년 1개월

서비스기획, 앱기획, 웹기획, 스토리보드, UI/UX, 기획, PM(프로젝트매니저)

e스포츠 통합 플랫폼

2021-10-01 ~ 2022-04-01

e스포츠 플랫폼 1o1.gg에 대해 PM으로써 서비스 기획, 웹 UI/UX 등 플랫폼 전반에 대한 모든 걸 기획하고 디자이너, 개발팀과 같은 유관부서 및 이해관계자들의 요구사항 등을 반영하여 성공적으로 프로젝트를 리딩함 이후 데이터에 기반하여 개선점 도출 및 우선순위 분석 등 피드백 진행

e스포츠 메타버스 플랫폼

2022-06-01 ~ 2023-05-01

e스포츠 플랫폼에 블록체인 기술을 결합하여 자체 포인트를 토큰화하고 유저들이 플랫폼에서 활동하면서 채굴이되는 e스포츠 A&E 플랫폼으로 메타버스화

기획 인원부터 디자이너까지 직접 면접 후 채용 하였으며, 플랫폼 기획, NFT 출시 등 사업 전반에 참여 마지막으로 포인트를 블록체인화 하는 단계만 남겨두었음

연봉 3,870만원 | 근무지역 서울 | 퇴사사유 경영악화

2020.11 ~ 2021.05

(주)본앤브레드컴퍼니 사원 1년차

7개월

연봉 3,000만원 | 근무지역 서울 | 퇴사사유 업직종 전환

2020.04 ~ 2020.07

씨제이푸드빌(주) 사원/팀원 2년차

4개월

2018.03 ~ 2019.02

수원대학교 경제연구소 북한경제연구소 연구소장 직속 · 연구원 1년차

경력기술서

I. 주식회사사이트라이브 | CTS (Culture Technology Squad), Project Leader / 매니저

2023.08 – 현재

1. 주요 성과 및 수행 업무

가. 사업기획:

- 2024.11: 한화시스템, EBS와 강원형 메타버스 콘텐츠 개발 프로젝트 PM (1억 1,000만 원)
- 2024.05: 한국과학기술정보연구원 고령자용 비대면 인지-운동 융합 훈련 XR 콘텐츠 제작 및 시스템 개선 사업 수주
- 2024.05: 학교안전공제중앙회 메타버스 교육자료 개발 수주 (1억 4,250만 원)
- 2024.03: 개성만월대 디지털 복원 플랫폼 구축 사업 수주 (5억 원)
- 2023.10: 경상남도교육청 VR 온라인 안전체험원 구축 수주 (1억 3,700만 원)
- 2023.09: 전라북도교육청 직업계고 홍보 ZEP 메타버스 구축 수주 (9,700만 원)

나. 프로젝트 리딩 및 기획:

1) KISTI 고령자 인지 운동 융합 훈련 XR 플랫폼 고도화:

실무책임자

기 개발된 인지-운동 융합 훈련 XR 콘텐츠 개선 및 신규 운동 콘텐츠의 개념 증명(PoC) 개발

MR 기반 운동 가이드 및 위험도 감지 콘텐츠 제작, 학습자 관리 기능 보완

2) 학교안전공제중앙회 메타버스 안전교육자료 개발:

프로젝트 PM

메타버스 플랫폼 위캔버스 기반 초등학생 대상 안전교육 콘텐츠 4종 개발 (교통, 등산, 물놀이, 놀이공원)

3) Hanok-meta 프로젝트 (2023.08~2024.03):

기획 PL

한옥건축 모델링 및 웹기반 실시간 렌더링 기술 활용 건축 시뮬레이션 플랫폼 기획 (KOCCA R&D 과제)

중간평가 A등급 및 글로벌 XR 컨퍼런스 출품

심리 메타버스 플랫폼 구축 (2023.06~2025.05):

프로젝트 PM (7억 5,000만 원)

경남 온라인 안전체험원 구축 (2023.10~2024.03):

프로젝트 PM VR360 파노라마 콘텐츠 기획 및 프로젝트 일정 관리

전북 ZEP 직업계고 홍보 플랫폼 (2023.11~현재):

직업계고 및 학과 상징 3D 모델링 및 미니게임 개발

II. 주)이츠자비스 | 서비스개발팀 (전략기획본부) / 팀장

2021.06 – 2023.06

1. 주요 성과 및 수행 업무

가. 사업기획:

1o1.GG 이스포츠 통합 플랫폼 투자 제안 및 확보 (5억 원)

메타버스 플랫폼 Holiday 및 Cyberholic NFT 프로젝트 투자 확보 (3억 원)

디지털 만화 성경책 제작 프로젝트

나. 프로젝트 리딩 및 기획:

1) 1o1.GG 이스포츠 통합 플랫폼 구축 (2021.10~2022.04):

PM, 데이터 분석 기반 플랫폼 개선 및 목표 타겟 설정

2) Holiday 메타버스 플랫폼 구축 (2022.06~2023.05):

PM, 블록체인 기반 메타버스 콘텐츠 기획 및 토큰 설계

3) Cyber-holic NFT 프로젝트 (2022.10~2023.03):

PM, NFT 리워드 시스템 및 스마트 컨트랙트 설계

III. 수원대학교 북한경제연구소 | 연구원

2018.03 – 2019.02

주요 성과 및 수행 업무

데이터 수집 및 정리

컨퍼런스 자료 준비 및 운영 지원

수상 경력 (Awards)

2024 ICT 어워드 코리아

UI 부문 Grand Prize: 경남 온라인 학생 안전체험원

기술 부문 Bronze Prize: 메타한옥 : 북촌

2024 웹어워드 코리아

문화 부문 통합 대상: 메타한옥 : 북촌

체험 분야 최우수상: 경남 온라인 학생안전체험원

메타버스 분야 대상: 직업계고 메타버스 잡스페이스

학력 대학교(4년) 졸업

졸업

수원대학교(4년제) 경제금융학과

주/야간 주간

포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오

☞ <https://heoyesol-9itn9uv.gamma.site/>

포트폴리오

☞ <https://cobalt-numeric-6a1.notion.site/1809bcd0f3388002b373c5672a4bffce>

경험/활동/교육

2024.06.03 ~

STEP

교육이수내역

2024.06.28

- 프로젝트 통합관리 (IT 사례 중심) 15시간 수료
- IT 프로젝트 위험관리 15시간 수료
- IT 프로젝트 성과관리 15시간 수료

2024.08 ~ 2024.08

한국산업인력공단

교육이수내역

정보처리기사(필기)

자기소개서

노력으로 끝내지 않고 결과물로 입증하는 허예솔입니다.

저는 단순히 열심히 하는 것에 만족하지 않고, 항상 명확한 성과와 결과로 제 가치를 증명하고자 노력해 왔습니다. 프로젝트를 진행하며 발생하는 문제들을 분석하고 해결책을 제시함으로써, 목표를 달성하는 데 집중합니다. 특히, 메타버스, XR, 블록체인과 같은 새로운 기술을 기반으로 한 플랫폼 기획과 운영에서 다수의 성공 사례를 만들어냈습니다.

저의 대표적인 성과로는 한옥건축 시뮬레이션 메타버스 플랫폼, 심리 메타버스 플랫폼, 그리고 학생안전체험원 VR 360 플랫폼 구축이 있습니다. 이들 프로젝트를 통해 단순히 기획에 그치지 않고, 고객사의 요구를 구체화하고 데이터를 기반으로 플랫폼의 성능을 개선하며 실질적인 결과물로 입증했습니다.

저는 언제나 목표를 달성하기 위해 노력하고, 그 결과가 가치 있는 성과로 이어지도록 최선을 다합니다. 노력은 시작일 뿐, 결과로 증명하는 사람이 되겠습니다.

성장과정

저는 한 부모 가정에서 자라며 어린 시절부터 어려운 환경 속에서도 강한 책임감을 가지고 성장했습니다. 연년생 형제 중 막내로서 형들과 주변 사람들의 시선을 살피고 그들의 입장에서 생각하는 법을 자연스럽게 배우게 되었습니다. 이러한 경험은 타인의 입장을 이해하고 배려하며, 조율과 협력을 중시하는 제 성격의 바탕이 되었습니다.

남들의 요구와 기대를 빠르게 파악하고 그에 맞춰 대응하는 능력은 기획자로서 저의 강점으로 자리 잡았습니다. 특히, 프로젝트 진행 시 다양한 이해관계자의 요구사항을 도출하고 이를 조율하는 데 있어 제가 가진 공감력과 소통 능력이 큰 도움이 되었습니다.

힘든 환경에서도 제게 주어진 일을 포기하지 않고 끝까지 해결하려는 자세를 배웠고, 이러한 태도는 저를 항상 성장하도록 이끌었습니다. 고객의 입장에서 문제를 바라보고, 서비스를 이용하는 사용자들이 무엇을 필요로 하는지 고민하며 기획하는 자세를 통해 더욱 발전된 결과를 만들어내는 것이 제 삶의 원동력이 되었습니다.

저의 성장 과정은 저를 단순히 노력하는 사람이 아니라, 타인의 입장을 이해하고 이를 해결책으로 연결하는 기획자로 만들어 주었습니다.

성격과 생활신조

저는 밝고 긍정적인 성격을 가지고 있으며, 새로운 사람들과의 만남과 소통을 즐깁니다. 이러한 성격은 프로젝트 진행 시 이해관계자들과의 원활한 협업을 가능하게 하며, 다양한 요구사항과 의견을 조율하는 데 큰 도움이 됩니다. 서비스업에서의 경험은 까다로운 고객과도 원만하게 소통하며 만족스러운 결과를 이끌어내는데 자신감을 심어주었습니다.

저는 문제 상황에서도 해결 방안을 찾기 위해 적극적으로 나서며, 끈기 있게 도전하는 성향을 가지고 있습니다. 업무에 있어 예상치 못한 어려움이 생기더라도 이를 피하기보다 스스로 해결책을 모색하고 실행에 옮깁니다. 이러한 자세는 팀원과의 협업뿐만 아니라 프로젝트를 성공적으로 마무리하는 데 중요한 역할을 합니다.

저의 생활신조는 할아버지께서 남기신 가훈인 "나라에 충성, 부모께 효도, 세상 살아가는데 청렴결백"입니다. 이 가훈은 단순한 말 이상으로 제 삶의 지침이 되었으며 남부끄럽지 않은 삶을 사는 것이 진정한 성공이라는 깨달음을 주었습니다.

저는 항상 스스로 부끄럽지 않은 사람이 되고자 노력합니다. 어려운 상황에서도 포기하지 않고 끝까지 문제를 해결하려는 자세를 통해 함께 일하는 사람들에게 신뢰를 주는 동료로 기억되고 싶습니다. 이는 제가 업무를 대하는 가장 중요한 태도이자 저를 지속해서 성장하게 하는 원동력입니다.

농담은 해도 거짓말은 하지 않습니다.

경력사항

저는 대학 재학 중 가정형편이 어려워 재학 중 서비스업 아르바이트를 하던 것을 추천 받아 휴학 후 생업으로 삼았습니다. 나중에는 돈을 벌기 위해서 보다는 사람을 대한다는 일에 있어서 재미와 보람을 느껴 다양한 서비스업을 경험 하였습니다. 그러던 중 내가 고객에게 서비스 하는 것도 즐겁지만 내가 이용하는 다양한 서비스들을 직접 기획해보고 관리해보면 어떨까라는 생각이 들었고 2021년 6월 (주)이즈서비스에 입사하게 되었습니다.

2022년 10월에는 서비스개발팀으로 팀장으로 인사발령 받아 4명의 직원들과 협업하며 근무하였습니다. 저는 혼자 근무하던 당시에도 프로젝트의 기획자 및 PM으로써 직접 개발사에 파견을 나가 개발자와 디자이너들과 slack 및 레드마인으로 소통하며 성공적으로 프로젝트들을 이끌어 나갔습니다. 1o1.gg라는 e스포츠 커뮤니티를 개발하기 위해서 다양한 이해관계자들과 실제 계발단계에서 발생하는 문제들에 대해서 즉시 대응하며 정책을 설계하고 빠른 진행을 위해 UI를 현

장에서 기획하고 또 수정해가며 근무하였습니다.

팀장으로 승진 후에는 팀원들과 소통하고 외부업체와 협력하며, 맡은 바 업무들을 원활하게 이끌어 나갔습니다. 기획안 작성부터 정책설계, 요구사항 도출, 화면 설계서 작성, 데이터에 기반한 사후관리 까지 직접 진행해온 저의 경력들은 귀사에서 근무하면서 좋은 강점이 될 것이라고 생각합니다.

경력사항

I. 주식회사아트라이브

CTS(Culture Technology Squad), Project Manager/매니저, 2023.08~재직중

수행업무

사업기획

- 2025.01 대전과학기술대학교 (전문대학혁신지원사업) 실감형 교육콘텐츠 개발·운영 (단독 수주 및 PM 진행/ 2,950만원)
- 2024.10 EBS 강원특별자치도 교육청 메타버스 콘텐츠(메타캠퍼스), (단독 수주 및 PM 진행/ 1억 1,000만원)
- 2024.06 KISTi 고령자 인지운동 융합훈련 XR 플랫폼 개선, 수주(1억 3,750만원)
- 2024.05 학교안전공제중앙회 메타버스 교육자료 개발, 수주 (단독 수주 및 PM 진행/ 1억 4,250만원)
- 2024.03 개성만월대 디지털 복원 플랫폼 구축 사업 제안, 수주 (5억원)
- 2023.10 경상남도교육청학생안전체험원VR온라인안전체험원 구축 사업 제안, 수주(PM 진행/ 1억 3,700만원)
- 2023.09 전라북도교육청 직업계고 홍보 zep 메타버스 구축 사업 제안, 수주(9,700만원)
- 기타 정부과제 및 용역사업 발굴 및 신사업 팀 전략 수립

프로젝트 리딩 및 기획

A. 2023.08~2024.03 Hanok-meta 프로젝트 기획, KOCCA(한국콘텐츠진흥원) R&D 과제, 3억 7,500만원

- 한옥건축 모델링을 웹기반 실시간 렌더링 기술을 활용한 건축 시뮬레이션 플랫폼 역 기획
- 한옥건축 시뮬레이션 빌더 및 메타버스 월드 플랫폼 기획
- 한옥문화원, 실제 복춘한옥마을 한옥과의 유사성 척도 85%인증
- IAITI(국제실감기술협회), 글로벌 컨퍼런스 개최, 2024년 5월 국제 XR-메타버스

국제학술학회 출품예정

- 중간 평가 A등급 판정, 최종 평가 A 등급 이상 예상
- 정량적 기술 척도 만점 달성
- 2024년 4월 오픈 예정

B. 2023.09~ 심리메타버스 플랫폼 구축사 기획 PL, TIPA(중소기업벤처부) R&D 과제, 7억 5,000만원

- 플랫폼 아이데이션
- 플랫폼 시스템 아키텍쳐, 와이어프레임, 스토리보드 작성
- 프로토타입(심리상담도구, 화상회의, 메타버스 스페이스) 개발 기획
- 공동 수행사 커뮤니케이션 및 요구사항 정의(RFP, IA)
- 과제 현재 진행중

C. 2023.10~2024.03 경남온라인안전체험원구축 PM, 경상남도교육청학생안전체험원 발주, 9,700만원

- VR360 파노라마 플랫폼 UI/UX 기획, 요구사항 정의, 시나리오 기획, 미니게임 기획 등 기획
- 및 발주사 단독 출장, 커뮤니케이션 전반
- 창원 소재 VR파노라마 촬영 전문업체 외주용역 계약 및 외주업체 단독 커뮤니케이션, 검수
- 구축 PM으로 내부 구축 일정 수립 및 구축 일정 관리 전반
- 2024년 5월 오픈 예정

*외주 촬영 업체 작업물 품질 문제 및 납품 지연 문제로 인한 프로젝트 완료 일정 3주 지연 예상되어 작업물 전체 재 검수 및 재 작업 일정 관리, 발주사 커뮤니케이션을 진행하여 납품 후 검수기간인 일주일 내에 해결하였음.

D. 2024.02~ 전북 ZEP 직업계고 홍보 플랫폼 미니게임 및 이벤트/각 직업학교 및 학과 모델링 기획, 전라북도특별자치도교육청 발주, 1억 3,700만원

- 직업계고 31개고 학교 상징 및 학과 상징 3D 모델링 디자인 컨셉 기획
- 홍보 및 이벤트를 위한 미니게임 Map 및 콘텐츠 기획
- 2024년 4월 오픈 예정

*2024.03 개성만월대디지털복원플랫폼 구축 PM, 사단법인남북역사학자협의회, 5억

- 협약 진행 중

II. 주식회사 이즈자비스

서비스개발팀(전략기획본부)/팀장, 2021.06~2023.06(2년 1개월)

수행업무

사업기획

- A. 1o1.GG 이스포츠 통합 웹 구축 투자 제안, 투자확보(5억)
- B. 메타버스 플랫폼 Holiday, Cyberholic nft 프로젝트 투자 제안, 투자확보(3억)
- C. UMMC 광물기반 스테이블 코인 거래소 제안, 실주
- D. 인도네시아 서비스코리아 합작법인 설립을 위한 현지 투자 법인 투자제안 지원, 투자확보하였으나 법인설립자격 요인미달로 드랍
- E. 웹 디지털 만화 성경책 제작 프로젝트 제안, 수주

프로젝트 리딩 및 기획

A. 1o1.GG 이스포츠 통합 웹 구축 프로젝트 PM, 2021.10.01 ~ 2022.04.01(6개월)

- 기존 레퍼런스 분석 및 사업기획
- 투자자 RFP 분석 및 IA 작성
- 외주 개발사 파견 상주를 통한 와이어프레임, 스토리보드 작성
- 개발 및 디자인 리딩
- esports 데이터 및 게임 데이터 확보를 위한 해외 API업체 컨택, 계약 진행
- 플랫폼 오픈 후 웹 광고업체 컨택, 계약 진행
- 홍보 및 이벤트 기획
- GA, NA를 통한 통계 데이터 분석
- 플랫폼 내에 과도한 디자인과 기능으로 인한 지연, 버그 빈번하게 발생
- 통합플랫폼을 목적으로 구축하였으나 너무 많은 기능을 보여주어 방문자 첫화면 이탈율이 높다고 판단되어 핵심 기능인 esports 종계와 리그오브레전드 통계 분석 기능을 강조하였음.

- 이해관계가 복잡하게 얹혀 주요 타깃인 10~30대 남성을 타겟으로 삼지 못하고 50대 이상

장년층을 대상으로 플랫폼이 기획 되었으며, 홍보/이벤트 타겟 설정도 실패 하였음.

B. 1o1.GG 이스포츠 통합 메타버스 플랫폼 "Holiday" 구축 PM, 2022-06-01. ~ 2023.05.31.(1년)

- 1o1.GG 개발 이후 추가 사업 및 투자금 확보를 위한 사업기획서 작성 및 투자 제안
- 초기 투자금 확보로 스토리보드 작성 및 블록체인 시스템 도입을 위한 기획 착수
- 메타버스 플랫폼 및 P2E DApp 레퍼런스 조사
- Holiday 토큰 백서 작성(거버넌스 토큰과 리워드 토큰으로 구분)
- 사용자 활동 보상(A2E) 시스템 기획, 공급자 독식 구조에서 실 방문자 및 활동 유저에게 보상을 나누고자 함.
- 가볍고 저렴하며 보편성 있는 BEP-20으로 발행 후 DEX에 선 리스팅 후 MEXC 상장을 목표로 하였으나 발행하지 않았음.
- 메타버스 개발 전 웹 플랫폼에 블록체인 시스템을 적용하기 위한 메타마스크, Swap Pool 차트 적용 기획
- 메타버스 콘텐츠 H-bank, Stadium, Colosseum, NFT Town 기획
- NFT 매출 저조로 추가 투자금 확보 실패로 인한 프로젝트 중단

C. NFT "Cyber-holic" 개발 프로젝트 PM 2022.10.01 ~2023. 03.31(6개월)

- 메타버스 이용자들을 위한 NFT 프로젝트 기획

- NFT 리워드 시스템, NFT 레벨 시스템 기획
- BSC SDK, BEP-721로 NFT를 발행하였으며, Chat GPT를 활용해 Solidity를 사용하여 스마트 컨트랙트 코드를 적용하였음.
- Binance NFT Marketplace에 Animal Holic NFT 200개 선 Meanting 후 MLM방식으로 영업 진행하였으나 매출은 5,000만원에 그쳤음.

D. 서비스월드 J-BEMS 블록체인 플랫폼 기획 PM 2022.06.25~2023.05.31(23개월)

- 이즈서비스가 진행하고자 했던 BEMS 기반 메인 프로젝트
- BEMS와 블록체인을 결합한 서비스월드 플랫폼 기획
- LBS를 활용한 가맹점 이벤트, 홍보 기획
- BEMS로 절감되는 에너지를 저장하고 블록체인에 정보를 입력하여 절감되는 에너지 만큼 코인으로 보상 받는 구조, 절감한 에너지 만큼 피크타임에 사용 가능한 프로슈머 생태계를 구현하고자 하였음.
- 추가사업자금확보 실패 및 인도네시아 합작법인 설립 실패로 인한 사업중단