

Resume

[경력직 채용_RAON]

■ 지원 부문 : **메타데미 기획**

HMKIM

[기본사항]

- ◆ 성명 : 허예솔
- ◆ 생년월일 : 1995년생 (29세)
- ◆ 주소 : 서울 구로구 남부순환로 107길
- ◆ 연봉수준 : 희망연봉 5,200만원 / 회사내규에 따름
현재연봉 4,400만원
- ◆ 입사가능일 : 확정 후 1개월
- ◆ 이직희망사유 : 경력 계발



[학력사항]

- ◆ 2014.03 - 2022.02 수원대학교 경제금융학과 졸업 (학사)
- ◆ 2011.03 - 2014.02 대영고등학교 문과 졸업

[경력사항] 총 경력 4년

- ◆ 2023.08 ~ 현재 재직 중 (9개월) (주)이트라이브 (서울 마포) / CTS 매니저
- ◆ 2021.06 ~ 2023.06 (2년1개월)
2020.11 ~ 2021.05 (7개월) (주)이츠서비스 (서울 강남) / 서비스개발팀 팀장
- ◆ 2020.04 ~ 2020.07 (4개월) (주)본앤브레드컴퍼니 / 사원
- ◆ 2018.03 ~ 2019.02 (1년) 수원대학교 경제연구소 CJ 푸드빌(주) / 사원
- ◆ 2018.03 ~ 2019.02 (1년) 수원대학교 경제연구소 / 북한경제연구소 연구원

[특이사항]

◆ 수상내역

- 2024 웨어워드 코리아
 - 메타버스 분야 대상: 전라북도 직업계고 메타버스 잡스페이스 ZEP
 - 문화 부문 통합 대상: 메타한옥 : 북촌
 - 체험 분야 최우수상: 경상남도교육청 온라인 학생 안전체험원

- 2024 ICT 어워드 코리아

- UI 부문 Grand Prize: 경상남도교육청 온라인 학생 안전체험원
- 기술 부문 Bronze Prize: 메타한옥 : 북촌

◆ 자격사항

- 정보처리기사 필기합격 / 2024.08 / 한국산업인력공단

◆ 교육이수

- STEP (2024.06.03~2024.06.28)

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

◆ 병역 사항 : 군필 / 해병 / 만기전역

◆ 보훈대상자 및 장애인 해당여부 : 해당없음 / 비해당

[포트폴리오]

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

[핵심역량 / 강점]

- ◆ 메타버스, XR, 블록체인 기반 플랫폼 기획과 프로젝트 전 과정 관리
- ◆ 팀장으로서 프로젝트 리딩 경험 및 다양한 이해관계자들과 의사소통이 원활합니다.
- ◆ 책임감이 강하여 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

[세부경력내용]

◆ 2023.08 ~ 현재 (9개월) (주)이트라이브 (서울 마포) / CTS(Culture Technology)

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, 와이어프레임 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. 또한, 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 디지털 솔루션의 전반적인 과정을 주도적으로 수행하고 있습니다.

◆ 2021.06 ~ 2023.06 (2년1개월) (주)이츠자비스 (서울 강남) / 서비스개발팀

- 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

e스포츠플랫폼에 블록체인 기술을 결합하여 자체 포인트를 토큰화하고 유저들이 플랫폼에서 활동하면서 채굴이 되는 e스포츠 A&E 플랫폼으로 메타버스화 기획 인원부터 디자이너까지 직접 면접 후 채용 하였으며, 플랫폼 기획, NFT 출시 등 사업 전반에 참여.

[주요 수행프로젝트]

◆ 2023.08 ~ 현재 (9개월) (주)이트라이브 (서울 마포) / CTS(Culture Technology)

Project Manager / 매니저

사업기획

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

프로젝트 리딩 및 기획

2023.08~2024.03 Hanok-meta 프로젝트,

KOCCA(한국콘텐츠진흥원) R&D 과제, 3 억 7,500 만원

- 한옥건축 모델링을 웹기반 실시간 렌더링 기술을 활용한 건축 시뮬레이션 플랫폼 역 기획
- 한옥건축 시뮬레이션 빌더 및 메타버스 월드 플랫폼 기획
- 한옥문화원, 실제 북촌한옥마을 한옥과의 유사성 척도 85%인증
- IAITI (국제실감기술협회), 글로벌 컨퍼런스 개최
- 중간 평가 A 등급 판정 / 정량적 기술 척도 만점 달성

2023.09~ 심리메타버스 플랫폼 구축사 기획 PL,

TIPA(중소기업벤처부) R&D 과제, 7 억 5,000 만원

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

2023.10~2024.03 경남 온라인 안전체험원구축 PM,

경상남도교육청 학생안전체험원 발주, 9,700 만원

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

2024.02~ 전북 ZEP 직업계고 홍보 플랫폼 미니게임 및 이벤트/ 각 직업학교 및 학과 모델링 기획,

전라북도 특별자치도 교육청 발주, 1 억 3,700 만원

- 직업계고 31 개고 학교 상징 및 학과 상징 3D 모델링 디자인 컨셉 기획
- 홍보 및 이벤트를 위한 미니게임 Map 및 콘텐츠 기획

2024.03 개성만월대 디지털 복원 플랫폼 구축 PM,

사단법인 남북역사학자 협의회, 5 억

◆ 2021.06 ~ 2023.06 (2년1개월) (주)이츠자비스 (서울 강남) / 서비스개발팀

사업기획

- A. 1o1.GG 이스포츠 통합 웹 구축 투자 제안, 투자확보 (5 억)
- B. 메타버스 플랫폼 Holiday, Cyberholic nft 프로젝트 투자 제안, 투자확보 (3 억)
- 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

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

- 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 API 업체 컨택, 계약 진행
- 플랫폼 오픈 후 웹 광고업체 컨택, 계약 진행
- 홍보 및 이벤트 기획
- GA, NA 를 통한 통계 데이터 분석
- 플랫폼 내에 과도한 디자인과 기능으로 인한 지연, 버그 빈번하게 발생
- 통합플랫폼을 목적으로 구축, 핵심 기능인 esports 중계와 리그오브레전드 통계 분석 기능을 강조하였음.

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

- 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-20 으로 발행 후 DEX 에 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 "Cyber-holic" 개발 프로젝트 PM 2022.10.01 ~2023. 03.31 (6 개월)

- 메타버스 이용자들을 위한 NFT 프로젝트 기획 / NFT 리워드 시스템, NFT 레벨 시스템 기획
- BSC SDK, BEP-721 로 NFT 를 발행하였으며, ChatGPT 를 활용해 Solidity 를 사용하여 스마트컨트랙트 코드를 적용하였음.
- Binance NFT Marketplace 에 Animal Holic NFT 200 개 선 Meanting 후 MLM 방식으로 영업 진행하였으나 매출은 5,000 만원에 그쳤음.

자비스월드 J-BEMS 블록체인 플랫폼 기획 PM 2022.06.25~2023.05.31 (23 개월)

- BEMS 기반 메인 프로젝트 / BEMS 와 블록체인을 결합한 자비스월드 플랫폼 기획
- LBS 를 활용한 가맹점 이벤트, 홍보 기획
- BEMS 로 절감되는 에너지를 저장하고 블록체인에 정보를 입력하여 절감되는 에너지 만큼 코인으로 보상 받는 구조, 절감한 에너지 만큼 피크타임에 사용 가능한 프로슈머 생태계를 구현하고자 하였음.

[나의 스킬]

- 메타버스 / XR / VR
- Blockchain (Ethereum / BSC 네트워크, Solidity 스마트컨트랙트 이해)
- 시장조사 / 사업기획 / 전략기획 / Presentation
- Jira, Trello 등 협업 툴 활용 경험
- Slack, Notion 등을 통한 애자일 커뮤니케이션 숙련
- Google Analytics / 마케팅 / 홍보
- UI/UX 디자인 툴 (Figma) 활용 능력
- KPI관리 / 교수학습설계
- Microsoft Word, PowerPoint, Excel, Office 365 / 한컴오피스
- 영어 (업무 및 이메일 소통 가능)
- ChatGPT
- SNS활용 / 인플루언서 / 크리에이터 / 스토리텔링

[자기 소개서]

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 구축**이 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 조율하는데 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.

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 현장에서 기획하고 또 수정해가며 근무하였습니다.

팀원들과 소통하고 외부업체와 협력하며, 맡은 바 업무들을 원활하게 이끌어 나갔습니다. 기획안 작성부터 정책 설계, 요구사항 도출, 화면설계서 작성, 데이터에 기반한 사후관리까지 직접 진행해온 저의 경험들은 라온시큐어에서 근무하면 좋은 강점이 될 것이라고 자신있게 말씀드립니다.

위 사항은 사실과 다름이 없으며 만약 위 사실이 다를 경우 입사가 취소됨을 확인합니다

2025년 4월 27일

지원하는 사람 : 허 예 솔 (서명)

개인정보 수집·이용·제공 및 기타 공통사항 동의서

제 1조 개인정보의 수집 및 이용 목적

회사는 입사지원 시 필요한 기본등록정보와 선택 정보를 나누어 개인정보를 수집하고 있으며, 모든 정보를 성실히 입력해 주셔야 합니다.

1. 입사지원 시 수집하는 개인정보 별 수집목적은 다음과 같습니다.
 - 1) 이름, 생년월일 : 본인식별
 - 2) 연락처(이메일, 휴대폰) : 본인 정보 확인, 면담일정 통보
 - 3) 학력, 경력사항, 국적, 주소, 병역사항, 보훈대상여부, 사진 → 면접을 위한 기본 정보

제 2조 수집하는 개인정보 항목 및 수집방법

1. 수집하는 개인정보 항목은 이름(실명), 생년월일, 연락처(이메일, 휴대폰), 학력, 경력사항 및 자기소개 등을 수집할 수 있습니다.
2. 회사 홈페이지를 통한 입력과 이력서 작성 후 담당자 메일 접수로 수집할 수 있습니다.

제 3조 수집한 개인정보의 보유 및 이용기간

1. 회사는 「채용절차의 공정화에 관한 법률」에 따라 입사지원자가 회사에 제공하는 개인정보를 최종합격발표일 이후 14일부터 180일 이내 반환 청구 할 수 있으며, 반환청구기간이 경과한 후에는 「개인정보 보호법」에 따라 자체 없이 파기합니다.

제 4 조 공통사항

- 지원서 기재 내용의 착오 또는 누락으로 인하여 발생한 불이익은 본인에게 있습니다.
- 체용분야 전형결과 적격자가 없을 경우 채용하지 않을 수 있습니다.
- 최종합격자로 결정되더라도 다음사항에 해당 될 경우 합격을 취소할 수 있습니다.
 1. 입사지원서 및 구비서류를 허위로 제출한 경우
 2. 비위 및 부정한 방법으로 지원하거나, 다른 회사에서 부정한 방법으로 채용된 사실이 확인된 경우
 3. 해외여행 결격사유자, 체류자격 부적합자, 신원 및 범죄경력 상 결격사유자, 법적 행정적 처분받은 자에 해당되거나, 숨긴 사실이 확인된 경우
 4. 채무불이행으로 신용불량 또는 건강검진시 중증질환에 해당되나 이를 숨긴 사실이 확인된 경우

위의 개인정보 제공에 동의하고, 입사지원서를 제출하시겠습니까? ■ 예 / □ 아니오

2025년 4월 27일

지원하는 사람 : 허 예 솔 (서명)