LEE JAESUNG

STARTUP & DEVELOPER

ref: https://unsplash.com/photos/OHOU-5UVIYQ

이 재 성

START-UP | 3 years

→ 스타트업와 에이전시 그 사이 & 대표와 기획자 그 사이

→ 30여개의 크고 작은 프로젝트

→ **8만 사용자의 '컬러박스'**

→ 서비스 기획 컨설팅

SOCAR | 1 year

→ **쏘카 안드로이드 네이티브 프로젝트 PM**

→ 6개월 장기 프로젝트 / 알파 & 베타 테스트를 거쳐 성공적 출시

→ 퇴근 후, 작은 개인 프로젝트들 진행

→ 기획자로서의 답답함

FINDISH | ~ ing

→ 사용자들끼리 1끼 요리를 공유하는 서비스

→ 오스트리아 진출 중 / 저번주 릴리즈 - https://goo.gl/Te4bAx

→ **iOS Developer & PM - 창업 멤버로 합류**

+ Fast campus PM Boot Camp 강사 - http://www.fastcampus.co.kr/dev_camp_pm/

ref:

LEE JAESUNG

STARTUP & DEVELOPER

ref: https://unsplash.com/photos/OHOU-5UVIYQ

LEE JAESUNG

STARTUP & DEVELOPER

ref: https://unsplash.com/photos/MEW1f-yu2KI

LEE JAESUNG

PROJECT & DEVELOPER

ref: https://unsplash.com/photos/MEW1f-yu2KI

1.

짧게 끊자

ref: https://unsplash.com/photos/itt1jPISHLo

스티브 잡스가 말하는 '한계'

스티브 잡스: 5년 넘는 장기계획을 세우지 않는 이유 ▶
(https://youtu.be/cdxl7VWLbAs?t=6m20s)

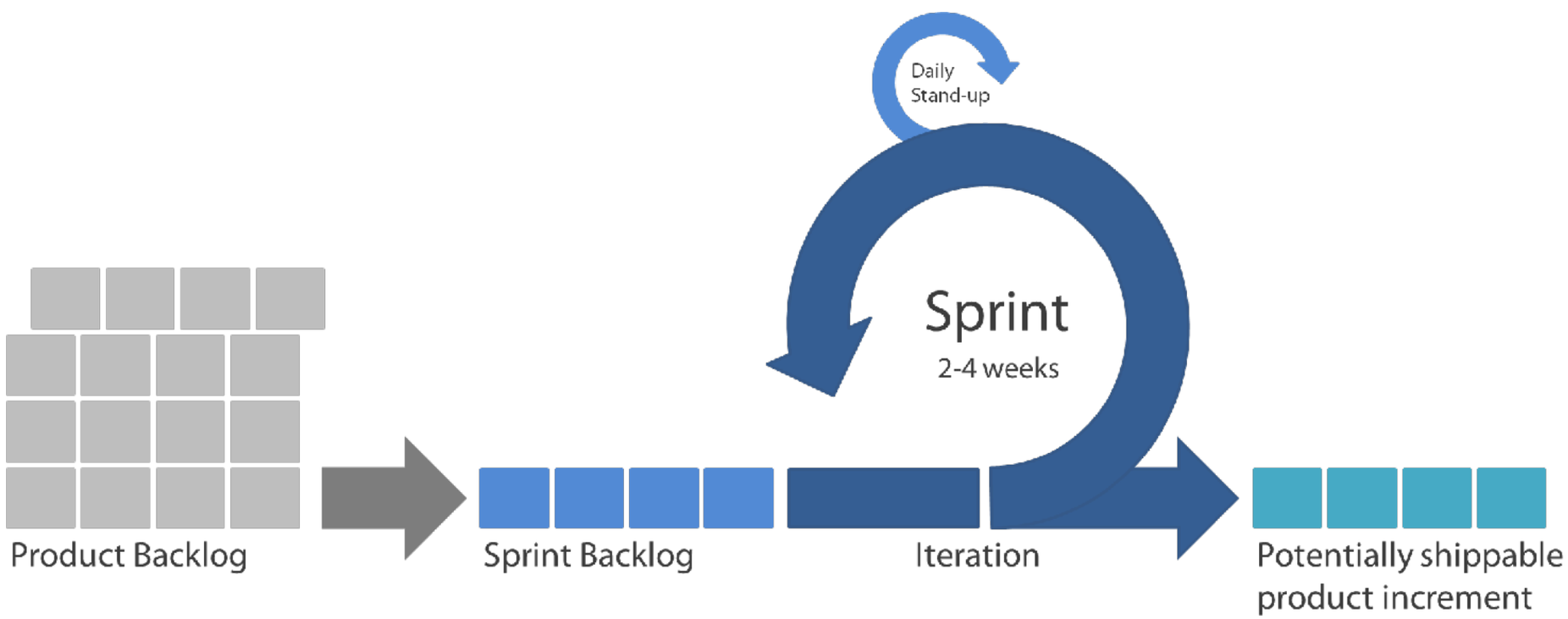
" 1~3년 후에 대해서 생각하고, ... 왜냐하면 **세상은 너무나 빨리 변하기 때문**입니다.
... 따라서 저희는 3~4년 앞을 바라봅니다. 그것이 저희가 내다볼 수 있는 **한계**예요. "

ref:

짧게 치고 들어가서, 1초라도 빨리 경험하자

한 사이클이 중요하다

1. ‘**기획 - 설계 - 구현 - 배포**’ → 이 사이클을 최대한 빠르게 경험하자.
2. 프로젝트를 만들고, **4주 안에 출시**하자.
3. 4주가 넘으면, 나와 팀원들이 **지치기 시작**한다. (동기부여의 어려움)
4. 고민의 시간과 사용자들의 만족도는 **비례하지 않는다**.



ref: https://pmforthemasses.com/certified-scrummaster-pmi-acp/

Boards | Trello

FINDISH KANBAN Board

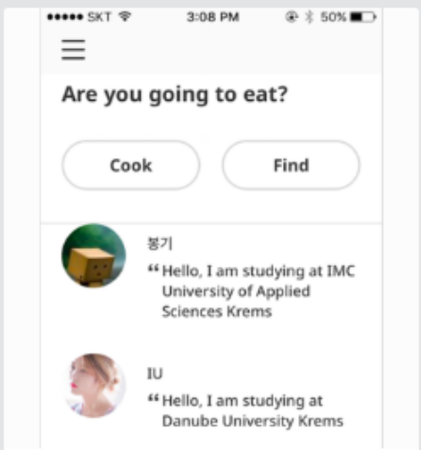
FINDISH-DEV Free | Team Visible

Google Drive | Show Menu

Backlog

1

재성



Main View | 스크롤을 내려서 회색 background 영역을 벗어났을 때 네비게이션 바 색깔 변경 (회색→흰색)

1 1

Cook View | Ingredients 탭에서 타이핑 후 입력 키를 눌렀을 시 키보드 창이 닫기도록

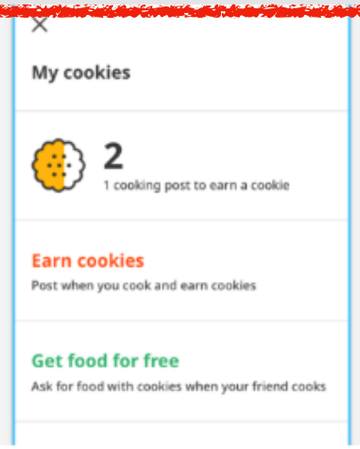
1

Backend

Chat View | 채팅 내역 조회, Requested, Accepted 메시지 복원

Add a card...

TO DO



[심플프로젝트] Main-Find 플로우 개선

4 4 0/11 DH 재성

1차 홍보 계획 | 3가지

DH

Add a card...

DOING

Bug Backend

좌표로 요리 조회 API 정상 여부 확인

1 DH BC 재성

Add a card...

DONE

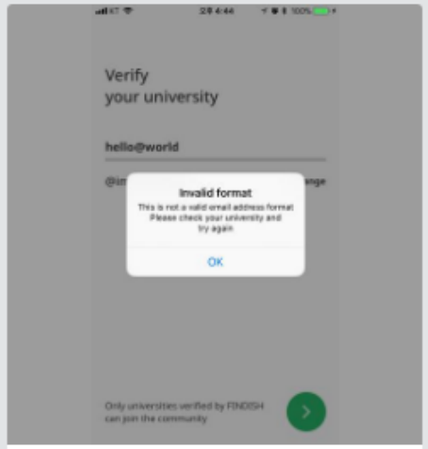
`Ver 2.0.2(45)` 앱스토어 심사 요청

2 3/3 재성

출시 점검 사항 (feat. 동훈)

4. Find View & Chat View | 거리 관련 한번 더 체크 필요 (테스트 기기 문제일 수도 있음)

3 재성



Bug

버그 | 회원가입, 이메일 입력 단계에서 @ 포함된 이메일 주소 입력하면, 다음 단계로 이동하지 않는 버그

5 2 재성

AWS 작업 완료 후 비번 변경 & 서버 내리기

2

2

Add a card...

LIVE - 20180326

Add a card...

ref:

Agile & Sprint

1 Sprint

1. Agile: **분석 - 설계 - 구현 - 배포**의 사이클을 반복해서 돌리는 것.
2. Agile(애자일)과 스프린트(Sprint) 방법론으로 빠르게 치고 들어간다. (**to users**)
3. 사용자의 반응을 살펴보고, 다시 핵심을 찾아 빠르게 치고 들어간다. (**with core problem**)

기준

1. **View 3개**(최대 5개)로 빠르게 출시
2. 회원가입 / 로그인 / 메인 → **메인을 제외한 나머지 뷰를 최소화**.
2. Working day 5일 기준, **일주일 단위 업데이트**

// view의 개수가 적더라도 정말 어려운 길일 수 있다. (feat. 토스)

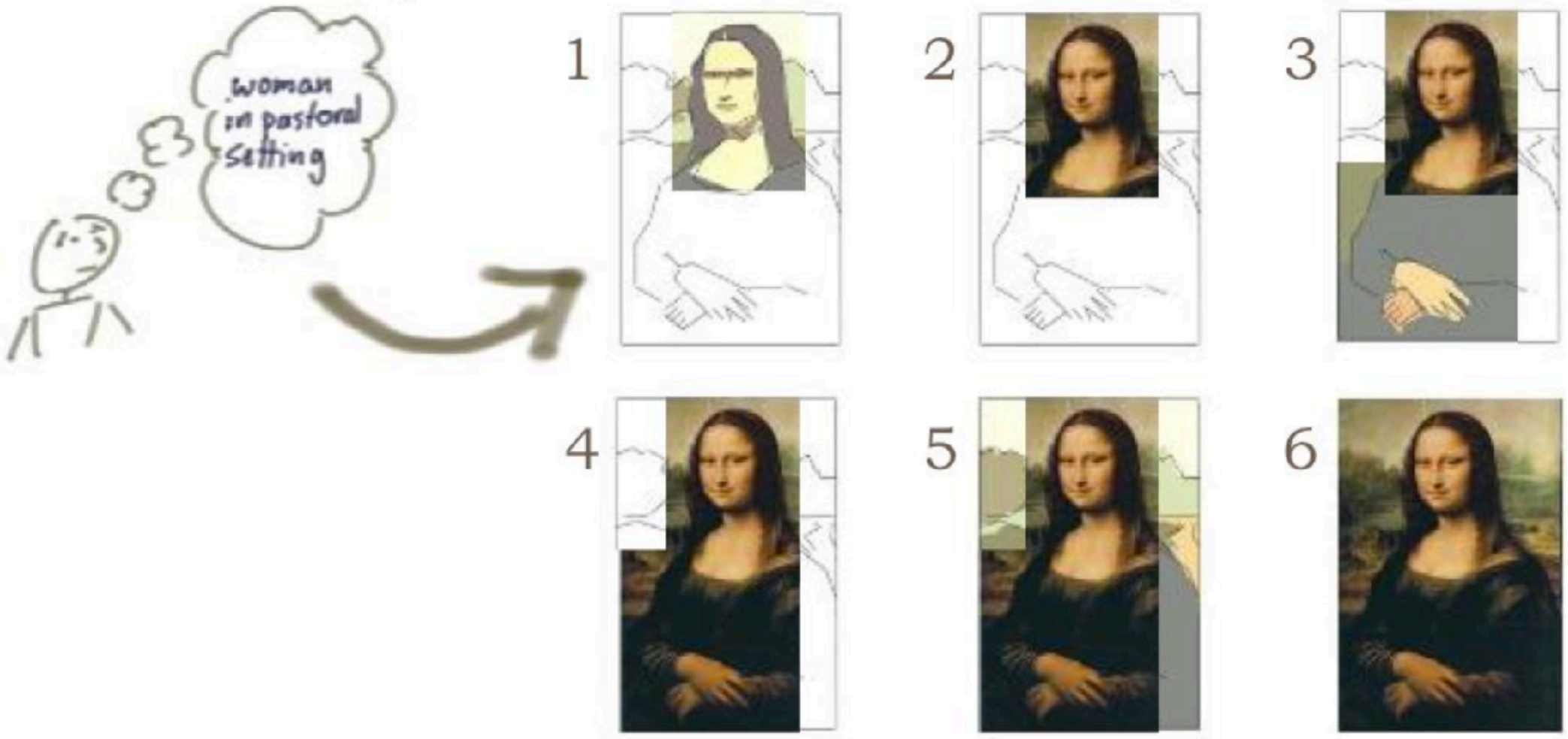
ref:

2.

핵심을 생각하자

ref: https://unsplash.com/photos/0WQOCx1g8hw

ref: http://romy.tetue.net/mona-lisa-agile?lang=fr

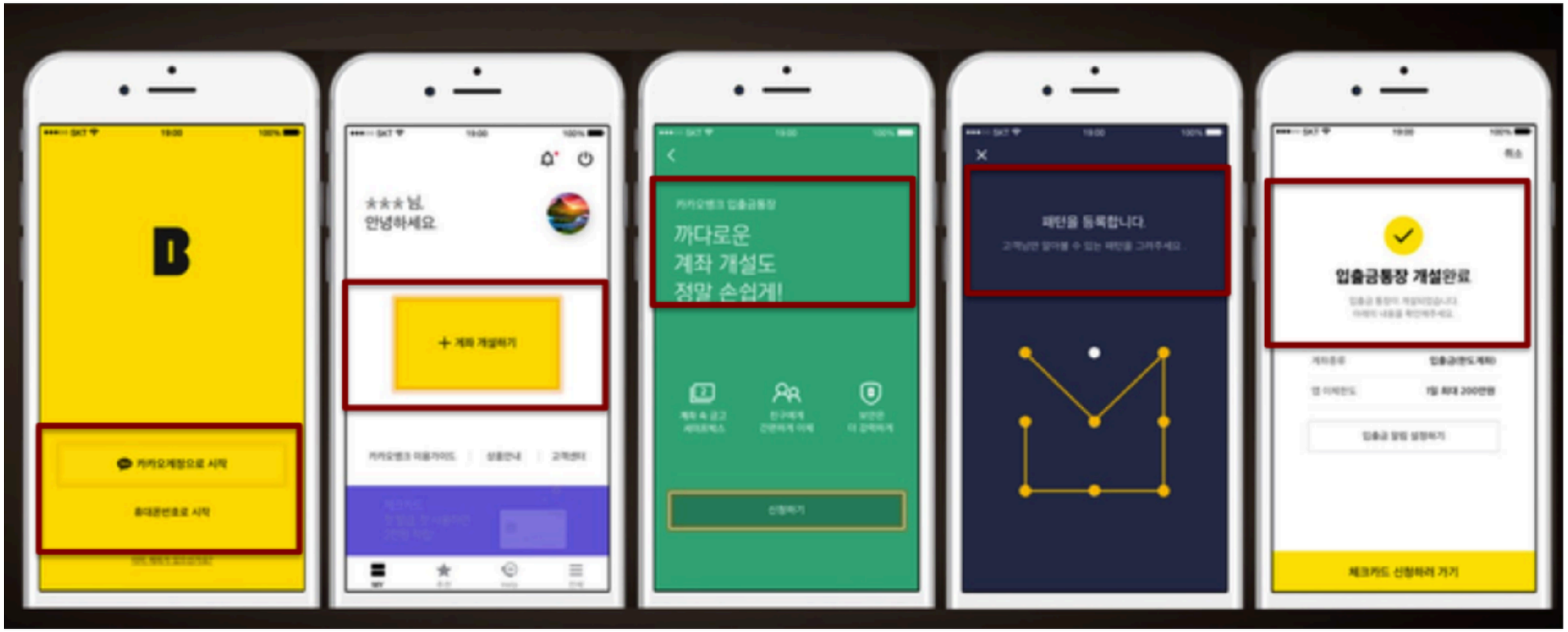


ref: http://romy.tetue.net/mona-lisa-agile?lang=fr

핵심 (1)

Core Problem → 핵심을 찾고 또 찾아서 → 프로젝트는 작고 또 작게

모바일 뱅킹의 핵심 → **카카오뱅크** vs 기존 은행 앱



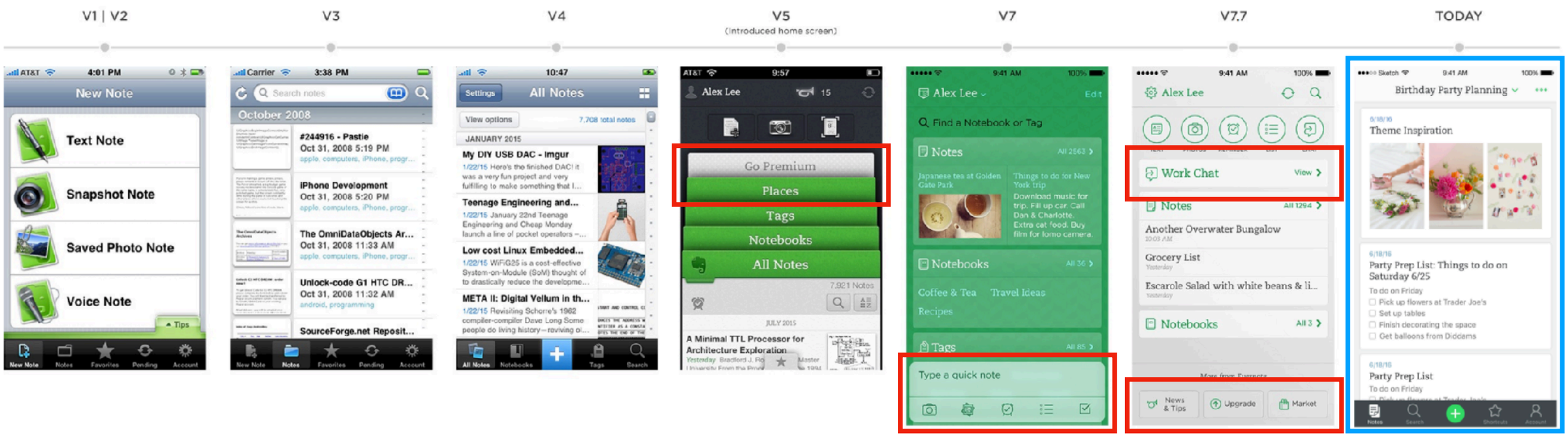
ref: https://brunch.co.kr/@joojun/45 / https://brunch.co.kr/@joojun/51

핵심 (2)

노트 앱의 핵심 → 에버노트

> “ With speed and efficiency as our primary objectives, one thing we wanted to pay close attention to was “time to note,” a phrase coined by our CEO, Chris O’Neill. Users should be able to open the app and jump right into a new note, with as little friction as possible.”

이번 프로젝트의 주요 목표로서 퍼포먼스, 효율성과 함께 **우리가 가장 집중하고자 했던 딱 한가지**는 바로 “**노트를 만드는 시간**”이었다. 사용자들은 가능한 장애물 없이 앱을 실행하고, 곧바로 **새로운 노트**로 갈 수 있어야만 했다. (Redesigning Evernote for iOS | https://goo.gl/YlaZBb)



ref: https://goo.gl/YlaZBb

핵심 (3)

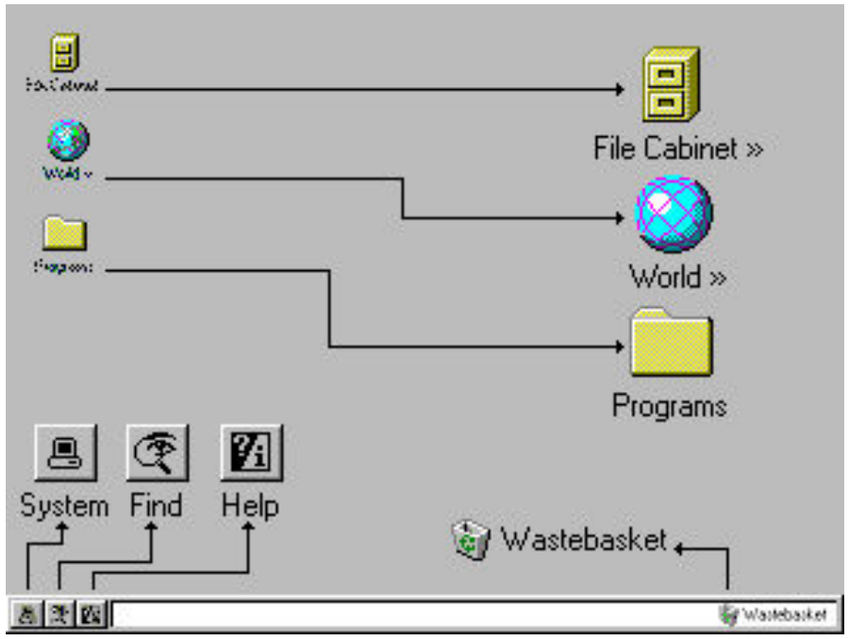
Personal Computer OS의 핵심 → Windows 95

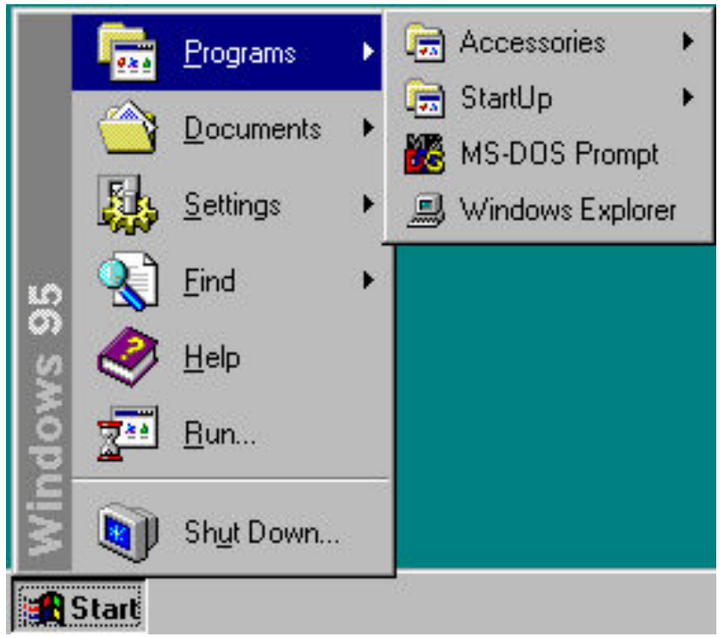
“ 기존의 Windows 유저에게 불편을 끼치지 않으면서, PC를 만져본 적이 없는 일반인이라도 흥미를 가질 수 있는 OS를 개발한다.

시카고 프로젝트, 종이와 컴퓨터를 사용해서 **프로토타입을 제작하여 테스트를 실시**했고, 그 결과에 기초하여 디자인을 수정한다는 **반복적인 설계 프로세스**를 채택

카이로 프로젝트, 완벽함을 추구한 나머지 진척 상황이 정체되고, 결국 출시 반년 전에 프로젝트 드롭

(Windows 95의 획기적인 유저 인터페이스는 어떻게 탄생하게 되었나? | https://goo.gl/ToaHx1)





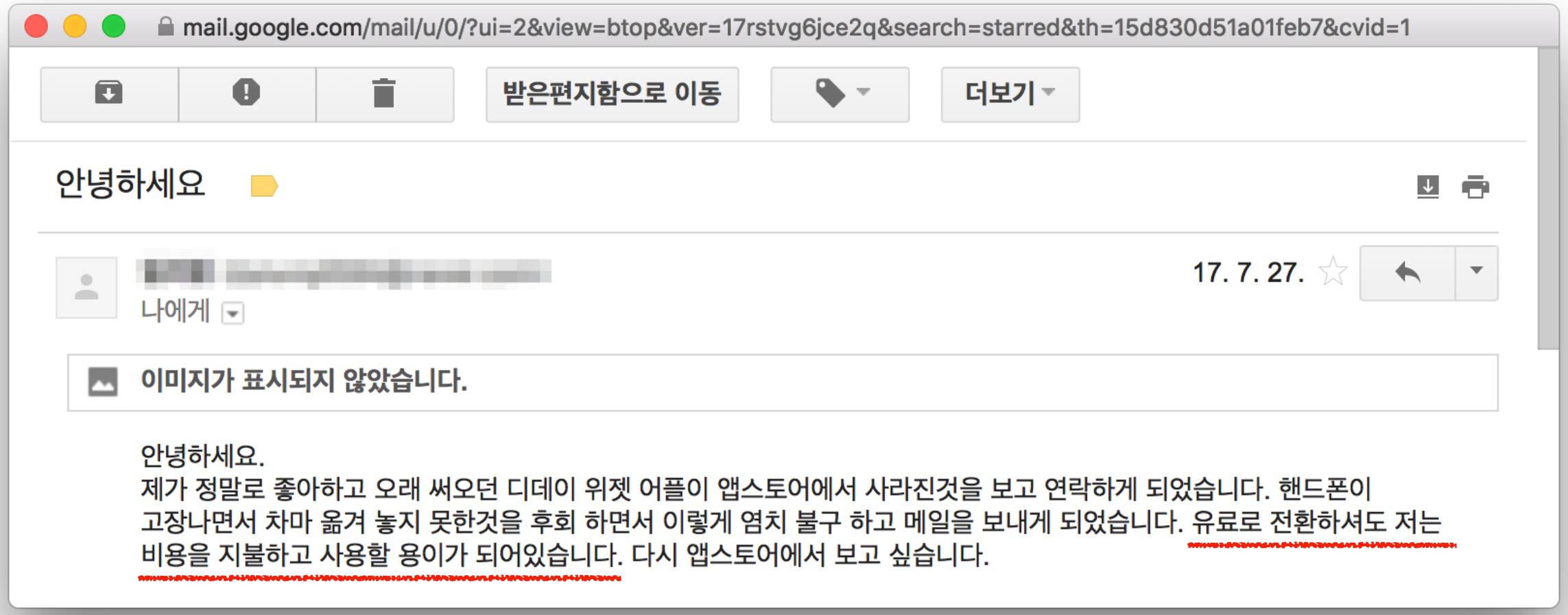
ref: https://goo.gl/ToaHx1

3.

사용자와 고객은 다르다

ref: https://unsplash.com/photos/0WOOCx1g8hw

사용자 vs 고객


mail.google.com/mail/u/0/?ui=2&view=btop&ver=17rstvg6jce2q&search=starred&th=15d830d51a01feb7&cvid=1
받은편지함으로 이동
더보기
안녕하세요
17. 7. 27.
나에게
이미지가 표시되지 않았습니다.
안녕하세요.
제가 정말로 좋아하고 오래 써오던 디데이 위젯 어플이 앱스토어에서 사라진것을 보고 연락하게 되었습니다. 핸드폰이 고장나면서 차마 옮겨 놓지 못한것을 후회 하면서 이렇게 염치 불구 하고 메일을 보내게 되었습니다. 유료로 전환하셔도 저는 비용을 지불하고 사용할 용이가 되어있습니다. 다시 앱스토어에서 보고 싶습니다.

ref:

사용자 vs 고객

고객

: 나에게 **이미 돈을 지불하고 있거나**, 거뜬히 **지불 예정인 사용자**.

우리는 비영리 단체도 아니고, 자원봉사자도 아니다. ~~(feat. 수강료를 기억하자)~~

고객은 나의 서비스를 적극적으로 사용하고, 내 서비스의 **핵심**과 **디테일** 때문에 만나게 된 사용자.

다수의 고객 >>> 소수의 고객 >>>>> 사용자

→ 사용자가 아닌, 고객에게 집중해서 Sprint를 돌리자.

→ 고객에게 집중하면, 사용자는 자연스럽게 고객이 된다. → 충성 고객들의 입소문 (SNS, 커뮤니티, ...)

// “VOC = 고객”을 조심하자.

ref:

ONE MORE THING

좋은 팀원 만나기

" 1명의 적극적이지 않은 사람은
2명의 적극적인 사람의 에너지를 빼앗는다. "

ref: https://unsplash.com/photos/xDrxJGdedcI

SILICON VALLEY (TV SERIES)

ref:

Lee Jaesung

010-2976-9889

http://blackturtle2.net

blackturtle2@gmail.com