



내가 기획자를 꿈꾸게 된 이유

김서연

김서연

전공

소프트웨어학부, 경영학부(복수전공)

학년

3학년(휴학)

특징

1. MBTI 2개(INFP, ENTJ)

2. 말을 조리있게 못함

3. 게임을 자주 하진 않지만 한번하면 6시간씩 함

4. 단발병 심함 -> 조만간 불임머리 하고싶음

5. 어떤 하나에 빠지면 심도있게 분석함

ex) 비투비 -> 유튜브 정주행, 나무위키, 기사 정독

마블 -> 영화 3번씩보고 리뷰보고 타임라인

정리함



기획자를 꿈꾸게 된 이유

~ 2018(고3)



2019(대1)



TABLE OF CONTENTS

1. GRASP THE CURRENT SITUATION
(현재상황 파악)
2. APPROACH PROBLEM SITUATION
(문제상황 접근)
3. INTENTION OF IDEAS
(아이디어 의도)
4. INTRODUCE IDEAS
(아이디어 소개)
5. FINISH
(마무리)

기획자가 되기 위해 스스로 준비했던 것

[그냥 저사람은 저랬구나 라고
생각해주시면요]



다양한 프로젝트에서 PM 담당

다양한 기획서를 참고

- 기획서에 들어가야 할 내용만 숙지 후 기획서 양식은 참고 X

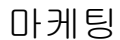
기획과 관련된 서적 구매

- 필요한 부분만 참고하여 정리

피드백 사항 정리

- 다음번에 실수하지 않기 위해서!

⇒ 곁핍기라는 느낌을 강하게 받음





개발참여

기획자(특히 PM) -> 서비스의 성격을 잘 알아야 한다고 생각

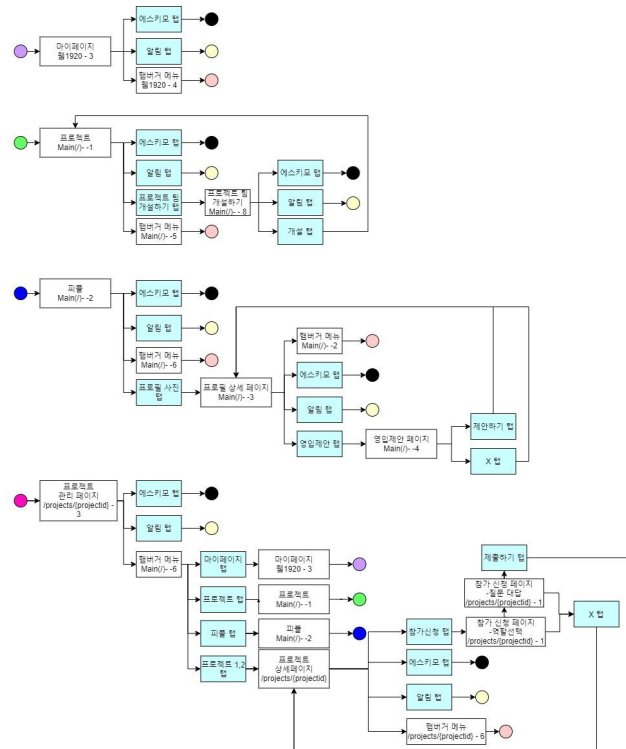
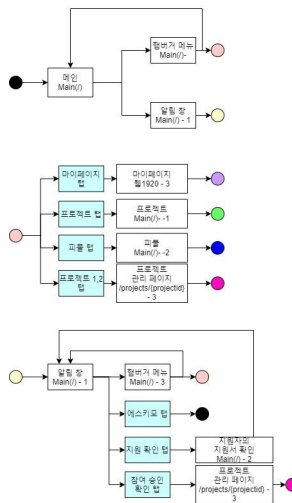
다양한 프로젝트에 기획&개발 참여

실제로 프로젝트의 40~50%가 개발로 참여

개발자도 기획에 관련된 것을 알면 더욱 좋을 듯함

내 기획 소개

랭킹 아이디어 제공



게임 기획

칼레이도(소프트웨어학부소모임)

게임, 스토리 기획 담당

<https://stump-scent-6db.notion.site/5c9977ef9a2d4d4194ceba635c207f1b>

PPT를 사용해 기획 소개





PM

가장 많이 담당했던 것
(지금까지 진행했던 프로젝트 중 50%)

방식

1. 아이디어 생각
2. 아이디어 구체화
3. (필요시) 마케팅, BM 작성
4. 기획 설명/피드백
5. 기획 수정
6. 와이어프레임 제작(대략적인 디자인)



기획 소개 방식

1. PPT를 많이 활용

글 < 그림

2. 예시를 많이 들

세상에 독창적인 서비스는 없다고 생각

비슷한 서비스를 제공하는 것을 예시로 들

3. 쉽게 넘어갈 수 있는 기능들도 세세하게 설명

⇒ 정말 많은 기획과 서비스 분석이 필요

Q&A