

# 조 시욱



## 프로젝트 매니저(PM)

- ✉ [Faceholyday@gmail.com](mailto:Faceholyday@gmail.com)
- ☎ 010-5490-7831
- 🌐 [www.linkedin.com/in/shiwookcho](https://www.linkedin.com/in/shiwookcho)
- 🔗 <https://github.com/github01main>
- 🕸 <https://hive-mind.tistory.com/>

## 지원동기

제 지원 동기는 3 가지로 말씀드릴 수 있습니다. 첫번째로 '신뢰' 입니다. 다양한 분야에서 IT 스타트업을 운영해 본 경영진들로 무장한 회사이자 리얼 비즈니스 파트너로서 제품 개발과 비즈니스 모델링을 차곡 차곡 쌓아 주는 브릭메이트에 호감을 가지게 되었고 '프로페셔널에서 오는 신뢰'에 공감을 하여 지원을 결심하게 되었습니다. 두번째로는 특정 서비스에 국한되지 않은 멀티 카테고리를 가지고 솔루션 서비스를 개발하는 '개척' 정신입니다. 자신과 다른 포지션과 문제에 직면하고 해결하는 부분에서 큰 매력으로 다가왔으며, 한국인 팀으로만 구성 되어있지 않고 베트남에도 개발팀이 있음으로 다국적 모바일 게임 개발을 해본 경험을 되살려 프로젝트 매니지먼트에 힘을 더하고 싶어 지원하게 되었습니다. 세번째로는 제가 입사하게 된다면, 회사에 개발 또는 기획 PM 포지션으로써 프로젝트에 '솔루션'을 생각해보았습니다. 지속적인 서비스 유지 및 보수를 위해 개발 로그를 Git-hub 와 Slack, Google Drive 를 통하여 안정적인 데브옵스 진행에 조금 더 신경을 쓰게 될 것 같습니다. 초기 프로토타입의 프로젝트를 개발팀원들이 쉽게 프로젝트에 접근하고 클라이언트의 요구에 안정적으로 콘텐츠 딜리버리가 될 수 있기 때문입니다. 깃-허브를 통한 획일화된 버전관리와 조직의 의사를 반영하여 커뮤니케이션 중심 개발 방식과 기획의도에 맞는 스케줄링으로 현재 서비스 중인 웹 아키텍처를 더욱 개선할 수 있을 거라 생각합니다.

## 보유기술 역량 및 언어

### Main

Styled-components, SCSS, Javascript, React.js

### Experience

TypeScript, Webpack, Three.js, Discord API, GCP(Google Cloud Platform), Django

### Optional

Blender, Python, Unreal Engine Blueprint, FL studio, Power shell, Adobe Premiere Pro, Photoshop

### Languages

일본어 (원어민), 영어 (중급)

## 학력, 병역 및 경력

- 21.01 - 현재 하이브 마인드 스튜디오 / 프로듀서 - 인디 게임 DAWN( Unleashed of Madness ) (1 년 5 개월)
- 18.02 - 19.04 파르티멘토 / 해외 일본 기획사 전담 컨택트 매니저 - 모델 기용, 일본 인프라 구축 (1 년 3 개월)
- 12.04 - 18.03 도쿄 커뮤니케이션 아트 전문학교 졸업 자동차 디자인과(4 년제)
- 13.05 - 15.03 해병 제 2 사단 병장 만기 전역 (1 년 9 개월)
- 11.02 - 12.03 동양 언어 학원 / 도쿄도 에도가와 구 (1 년)

# 프로젝트 이력

- **디스코드 ERP(전산형 관리 시스템) 봇 프로젝트** (2022.02-2022.03)
  - 사용 기술 : 기획 및 리팩토링, 출퇴근 반자동화 제작, 파워 쉘을 이용한 프로젝트 자동화 프로그램 제작.  
장고서버를 이용한 프론트-엔드, 백-엔드, 데이터베이스 스키마를 제작.
  - 깃-허브 원격 저장소 : [https://github.com/hopaom/merlin\\_bot](https://github.com/hopaom/merlin_bot)
- **Django 웹 서버 넷플릭스 클론 프로젝트 + 추천시스템** (2022.01-2022.02)
  - 사용 기술 : DOM 공간에 코드로 생성된 Three.js 오브젝트 구현, 유튜브링크 Selenium 으로 크롤링, 프로젝트 기획 담당.
  - 깃-허브 원격 저장소 : <https://github.com/godchoi96/issueFlix>
- **머신 러닝 프로젝트 OP.GG 스타일 철권 캐릭터 추천시스템** (2022.01-2022.02)
  - 사용 기술 : 팀 스케줄 및 프로젝트 기획 담당, 머신 러닝 데이터 수집.
  - 깃-허브 원격 저장소 : [https://github.com/be1le/Image\\_classification\\_SVC](https://github.com/be1le/Image_classification_SVC)
- **인스타그램 클론 팀 프로젝트** (2021.12-2022.01)
  - 사용 기술 : 팀 스케줄 및 기획 담당, 프론트-엔드 전체 뼈대 제작 구현, 버튼 사운드 제작.
  - 깃-허브 원격 저장소 : <https://github.com/be1le/instaCloneTFT>

## 자기소개서

어려운 일을 **해결**하길 즐기고, 넘치는 **아이디어**를 공유하는 것을 좋아하는 **조 시욱**입니다.

### ‘넓은 스펙트럼으로 팀의 능력을 극대화’

조직문화의 가장 중요한 요소라면 바로 커뮤니케이션이라고 생각합니다. 자신의 생각을 조직에게 전달하고 반영하기 이전 각자 삶의 따른 다양한 사고방식을 고수하고 있습니다. 개개인의 생각을 뭉쳐 하나의 팀으로 만들기 위해, 인디 게임 개발과 유학을 통한 다양한 인종과 민족들을 만나고 사귀어 본 경험을 바탕으로 성향과 사고 방식을 캐치하고 팀-워크를 구축하여 최고의 결과물을 만들어내는 방법을 사용할 줄 압니다.

### ‘주어진 재료에 따른 다양한 레시피를 구현’

회사마다의 비전과 현재 진행하고 있는 프로젝트의 구성요소는 모두 다르며 추구하는 가치가 또한 다릅니다. 브릭메이트의 최고의 가치는 프로젝트 개발을 넘어서 지속가능한 파트너쉽입니다. 그 재료의 기점으로 어떻게 고객들의 마음을 사로잡을 프로젝트 개발과 비즈니스 모델링에 대한 R&D, AI ADTech 매니징 아이디어를 프로젝트 매니저 포지션으로써 그리고 데브옵스 개발 이론을 도입하여 조직과 함께 브레인 스토밍을 통하여 제시할 수 있습니다.

### ‘적응을 위한 스펀지 같은 습득 능력’

회사의 일원으로써 자신의 얼굴 또한 회사의 마스크가 씌워져 있다고 생각합니다. 회사의 비전에 맞는 행동과 그에 준하는 기술을 가지고 있어야 하며 외부의 노출에도 신뢰 받는 브릭메이트그룹의 일원으로써 인정받을 수 있어야 한다고 생각합니다. 빠른 문화 섭렵으로 조직의 일원으로서 거듭날 수 있습니다.

### ‘빠른 추진력 그리고 검색 능력’

아이디어에서 이런 아이디어는 어떨까 라는 생각을 하면 9 할정도는 이미 다른 사람들이 구축 놓았던 경우가 있습니다. 회사에도 도입을 해야 될 기술이 있다면 안정화를 거친 구축 데이터를 빠르게 적용을 하고 회사의 색에 맞게 자체적 기술화를 이루어 내며 구현할 줄 압니다.