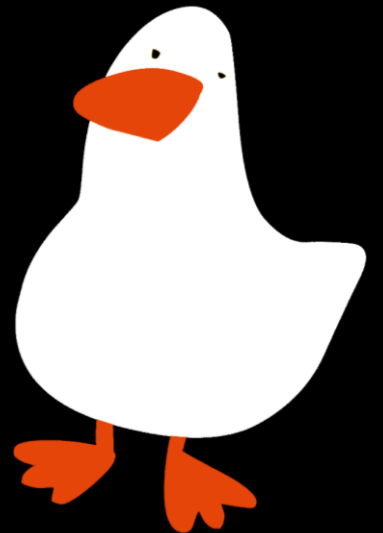


D&A센터

워크숍 (Work-Short)

2025. 4. 11



자리 확인 후 착석해주세요 :)

무대

Data PM팀
플랫폼AI팀
(총 5명)

서비스개발팀
(총 6명)

빅데이터2팀
게임데이터분석팀
(총 7명)

ML팀
빅데이터1팀
(총 8명)

콘텐츠AI팀
엔지니어링2팀
(총 8명)

엔지니어링1팀
(총 8명)

순서를 알고 나면 더 재미있는 워크샵 😊

- 1 오프닝 (15분) 13:00
- 2 포스트잇 톡 (60분) 13:15
- 3 토픽 보드 & 휴식 (30분) 14:25
- 4 Wrap-up (30분) 15:00
- 5 레크리에이션(30분) 15:30
- 6 발표 (60분) 16:00
- 7 엔딩 (30~분) 17:00

우리가 가는 방향

이제는 '누가 말했느냐' 보다 '무슨 역할인가'가 더 중요합니다.

과거

Rank Driven

직선형 구조

Team

Team

Team

Team

시키는 일

리더 = 결정권자

팀 외 경계 존재

지시/보고 중심

Top-Down



현재

프로젝트 중심 + Role Driven

Matrix 구조

Project

Project

Team

Team

Team

역할 기반 책임, 의사결정 분산

성과와 개선 중심

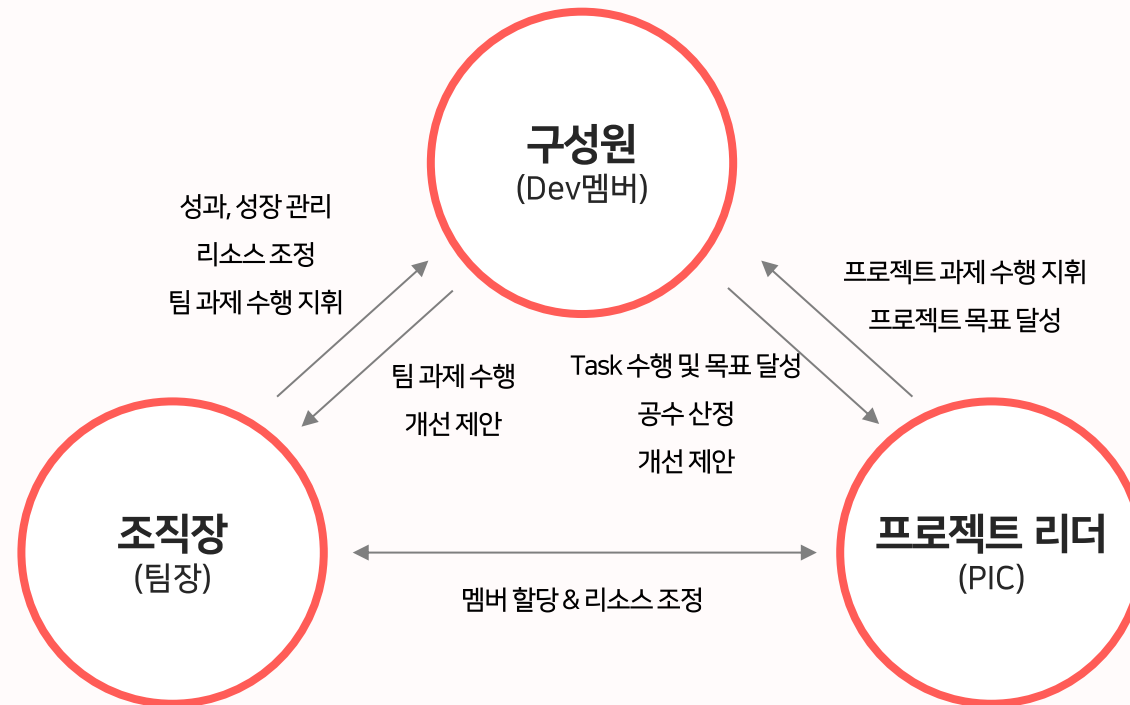
유기적 협업

자율적 실행

Bottom-Up

역할 중심 협업 구조

역할 기반의 두 리더십과 소통하고 지원을 받습니다.



'나' 중심이 아닌, '일의 본질' 중심으로

'일의 본질' 중심의 행동이 결국 더 나은 결과를 만듭니다.

'나', '우리조직' 중심

'일의 본질' 중심

누가 시켰는지 중요

일의 동기

왜 하는지가 중요

혼날까 봐 일함

행동의 이유

서비스, 사용자 걱정으로 일함

상사의 마음 읽기

사고 중심

사용자의 마음 읽기

뺏는 데 집중

문제 대응

해결에 집중

보고 중심 회의

일하는 방식

공유/개선 중심 회의

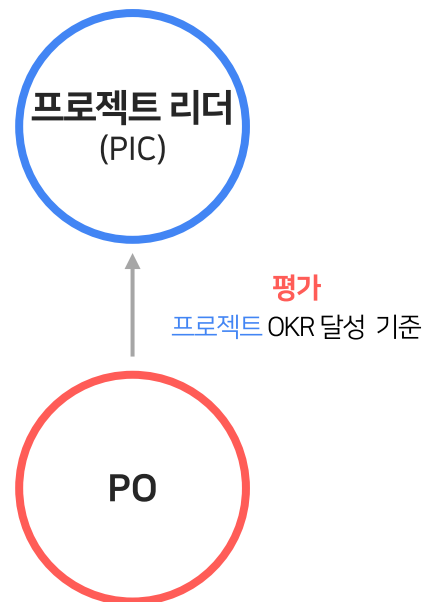
프로젝트 중심 조직에 맞는 새로운 평가 구조

프로젝트 중심 조직의 성장을 위해, 워크샵에서 여러분의 의견으로 더 정교하게 만들어갈 예정입니다.

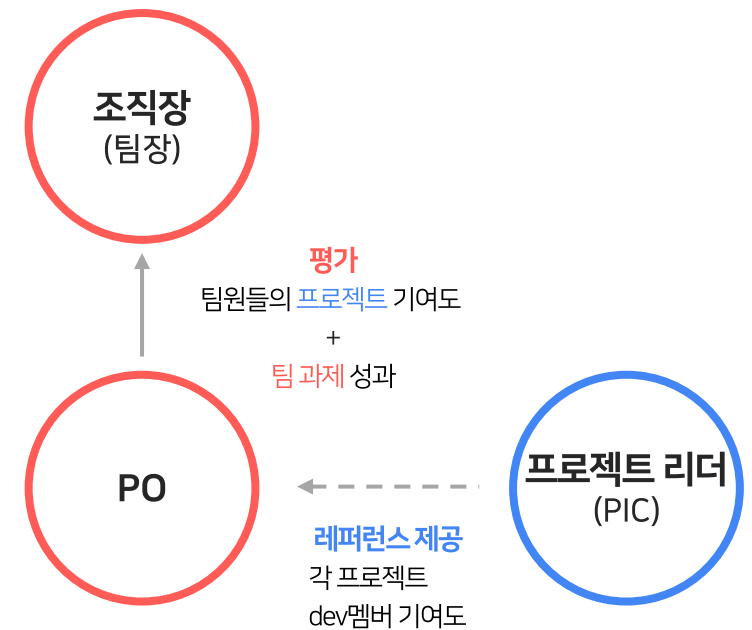
팀원 평가



PIC 평가



팀장 평가



프로젝트, 그 동안 어떠셨나요?

즐거웠던 순간도, 뻑찼던 순간도 다 환영입니다 🙌

Step1. (15분)

어떤 느낌으로 남아있나요?

파란 포스트잇에는 '좋았던 점'을, 노란 포스트잇에는 '조금 아쉬웠던 점'을 적어주세요.
부담없이, 편하게. 한 가지만 적어 주셔도 좋아요.

Q1. 프로젝트 & Role Driven의 좋았던 점은 무엇인가요?

- 최근 경험한 잘 작동했던 순간이나 만족스러웠던 경험을 알려주세요.
- 왜 좋았는지, 이유도 함께 적어주세요!
- 이 좋은 경험을 더 확산하거나 강화하려면 어떤 게 필요할까요?

Q2. 바뀐 업무 방식, 어떤 점이 불편했나요?

- 프로젝트/Role 기반으로 일하면서 불편하거나 어려웠던 순간이 있었나요?
- 그때 왜 그렇게 느꼈는지, 이유도 함께 적어주세요.
- 앞으로 더 나아지려면 어떤 점이 바뀌면 좋을까요?

Step1. (15분)

무엇을 적을지 막막하다면, 아래 키워드를 참고해보세요!

커뮤니케이션

"정보 공유는 잘 되었나요?"
"말이 잘 통했나요?"

역할 & 책임

"내 역할이 명확했는지"
"혼란스럽진 않았는지"

리소스

"사람이 부족했거나"
"지원이 아쉬웠던 순간은 없었나요?"

**우선순위
&
일정**

"일이 갑자기 몰리거나"
"갑자기 바뀌는 일정이 있었나요?"

**회의
&
의사결정**

"회의는 효율적이었는지"
"결정은 빨랐는지"

협업 문화

"Dev멤버들과 잘 맞았나요?"
"시너지가 나는 순간들이 있었나요?"

Step1. (15분)

Q1. 프로젝트 & Role Driven의
좋았던 점은 무엇인가요?

- 최근 경험한 잘 작동했던 순간이나 만족스러웠던 경험을 알려주세요.
- 왜 좋았는지, 이유도 함께 적어주세요!
- 이 좋은 경험을 더 확산하거나 강화하려면 어떤 게 필요할까요?

Q2. 바뀐 업무 방식,
어떤 점이 불편했나요?

- 프로젝트/Role 기반으로 일하면서 불편하거나 어려웠던 순간이 있었나요?
- 그때 왜 그렇게 느꼈는지, 이유도 함께 적어주세요.
- 앞으로 더 나아지려면 어떤 점이 바뀌면 좋을까요?

커뮤니케이션

“정보 공유는 잘 되었나요?”
“말이 잘 통했나요?”

역할 & 책임

“내 역할이 명확했는지”
“혼란스럽진 않았는지”

리소스

“사람이 부족했거나”
“지원이 아쉬웠던 순간은 없었나요?”

우선순위 & 일정

“일이 갑자기 몰리거나”
“갑자기 바뀌는 일정이 있었나요?”

회의 & 의사결정

“회의는 효율적이었는지”
“결정은 빨랐는지”

협업 문화

“Dev멤버들과 잘 맞았나요?”
“시너지가 나는 순간들이 있었나요?”

오프닝

포스트잇 톡

휴식

Wrap-up

Quiz

발표

End

Step2. (45분)

서로 어떤 이야기를 썼는지 나눠볼까요?

내가 느끼고 생각했던 부분들을 짧고 가볍게 이야기 해보세요

30분

조금 쉬면서, 다른 사람들의 생각도 만나보세요

작성한 포스트잇을 키워드에 맞는 보드에 붙여주세요
그리고 다른 사람들의 포스트잇도 둘러보는 것도 좋습니다.

30분

함께 나누고 돌아본 이야기들을 정리해주세요

Step1.

아래 3가지 항목을 기준으로
테이블 별 내용을 정리해주세요



Step2.

정리한 내용은 슬랙 **#org-dic**
워크숍 스레드에 업로드해주세요.

- ① 팀 안에서 나왔던 경험 중 기억에 남는 사례
- ② 다른 팀 포스트잇 중 인상 깊었던 내용
or 다른 팀의 입장에서 생각해본 내용들
- ③ 공유하고 싶은 제안이나 아이디어

정리가 완료 되셨다면

열심히 참여한 동료들 추천해주세요

아래 QR코드나 슬랙 #org-dic의 링크로 참여하실 수 있습니다!



초성 퀴즈

화면에 나오는 초성을 바탕으로 게임 명을 맞춰주세요

인물(?) 퀴즈

○. 화면에 나오는 인물(?)의 이름을 맞추면 됩니다.

1. 이름의 경우 전체 이름을 말씀 주셔야 합니다.

2. 첫 단계에서 맞출 경우 40점

3. 단계가 경과 할 수록 -10점

4. 마지막 단계에서 맞출 경우 10점

오프닝

포스트잇 톡

휴식

Wrap-up

Quiz

발표

End

60분

테이블 별로 돌아가면서 오늘의 이야기를 공유합니다.

Data PM팀 + 플랫폼AI팀

1. 팀 안에서 나왔던 경험 중 기억에 남는 사례

과제 중간에 프로젝트 셋팅할 때 dev 멤버 구성이 쉽지 않음

2. 다른 팀 포스트잇 중 인상 깊었던 내용

PIC가 dev 멤버 선정 할 때 담당자의 전문성 체크 하지 않고 결정

3. 공유하고 싶은 제안이나 아이디어

Center 에서 동시에 진행 가능한 전체 Capa 를 측정한 후 그 안에서 프로젝트를 띄워서 운영해야 할 것 같음

서비스개발팀

1. 팀 안에서 나왔던 경험 중 기억에 남는 사례

리소스 리소스 부족. 프로젝트가 겹치고, 운영 업무가 겹쳐서 리소스가 부족한데, 우선순위를 정하기 어려웠던 점.
프로젝트도 급하고, 운영업무도 급한데 PIC와 팀장이 소통해야 하므로 쉽지 않았음.

2. 다른 팀 포스트잇 중 인상 깊었던 내용

역할/책임 프로젝트 멤버 중 한 명이 빠지는 경우, 대체 인력을 구하기 어렵다.
해당 팀에 공유가 안 되어 있거나, 이미 일정이 정해져 있는 경우가 있어서 그럴 것이라 추측
실제 이럴 경우 프로젝트 진행이 굉장히 곤란할 것 같아 기억에 남음

3. 공유하고 싶은 제안이나 아이디어

한명이 프로젝트 투입 할 때, 유지보수는 팀 내 다른 인원이 할 수 있으므로 팀 내 한명을 페어로 두기
프로젝트와 운영 일정을 관리하기 좋은 빅간트 시각화

빅데이터2팀 + 게임데이터분석팀

1. 팀 안에서 나왔던 경험 중 기억에 남는 사례

프로젝트 scope에 따라, dev 멤버의 참여 일정이나 시점이 다이나믹함

2. 다른 팀 포스트잇 중 인상 깊었던 내용

[리소스] PIC 터져요

[역할/책임] 잘하는 사람은 인기쟁이

[리소스] 저질 체력이라 힘들어요

3. 공유하고 싶은 제안이나 아이디어

프로젝트 멤버끼리 소프트 스킨십할 수 있는 회식비

[질문] 팀 별 운영 업무에 대한 리소스가 다른데, 프로젝트와 함께 평가 반영시 적절한 고려 기준이 있는지?

데이터엔지니어링1팀

1. 팀 안에서 나왔던 경험 중 기억에 남는 사례

PIC는 DEV멤버의 역량을 알고 뽑는것일까?

- Dev 멤버의 업무 한계와 전문성 고려 부족

2. 다른 팀 포스트잇 중 인상 깊었던 내용

프로젝트에 적합한 역량을 가지고 있는 DEV 멤버를 섭외해야 프로젝트를 성공적으로 마칠수 있다.

- 인지도가 아니라 진행 해야 하는 에 역할에 적합한 역량을 확인 해야 하며 사전에 역할에 대한 정의 필요

3. 공유하고 싶은 제안이나 아이디어

커뮤니케이션 / 공유

- 캐치업 미팅만 가지고는 진행 되고 있는 프로젝트에 대해 잘 알기 어려움
- 주간 브리핑 등 정기 공유 세션 운영
- 프로젝트 요약 채널/위키 운영
- 아이디어: 3분 요약 발표, 온보딩용 페어링 제도

콘텐츠S팀 + 엔지니어링2팀

1. 팀 안에서 나왔던 경험 중 기억에 남는 사례

Sams 프로젝트 중심의 협업 경험

→ 프로젝트 기반으로 팀이 자연스럽게 모여 실제 서비스 개발 품질이 향상됨.

직무 외 다양한 분야의 경험 확대

→ AI 실험실에서 게시글 트렌드 업무에 참여하며 지식 및 업무 경험의 폭이 넓어짐.

2. 다른 팀 포스트잇 중 인상 깊었던 내용

회의에 대한 부담감

→ 회의가 지나치게 많아 프로젝트 리소스가 비효율적이라는 지적.

다양한 팀과의 협업 경험

→ 여러 팀과 함께 일하며 시야와 네트워크 확장 가능.

프로젝트 목적에 대한 명확한 이해

→ 목적을 분명히 인지하고 진행하니 업무 몰입도가 높아짐.

3. 공유하고 싶은 제안이나 아이디어

→ 프로젝트 시작 시, 팀원 구성은 공개하지 않고 프로젝트 내용만 보고 지원할 수 있게 하면 흥미롭고 선입견 없는 협업 가능.

→ 프로젝트 진행 중에도 방향성 논의 등을 블라인드 방식으로 시도해 보면 색다른 시너지를 기대할 수 있음.

ML팀 + 빅데이터1팀

1. 팀 안에서 나왔던 경험 중 기억에 남는 사례

- (+) 팀 간에 협업이 원활해져 빠른 피드백과 업무속도 향상
- (-) 팀 업무와 프로젝트 업무가 겹쳐 리소스 관리와 분배에 어려움
- (-) 일정 조율이 불가능한 분위기
- (-) 팀마다 방향성이 달라 의사결정이 어려움

2. 다른 팀 포스트잇 중 인상 깊었던 내용

체력 부족 이슈
장애 등 운영 이슈에 따른 영향 많음

3. 공유하고 싶은 제안이나 아이디어

프로젝트별 회고 문화 도입
프로젝트 예산 및 포상 도입
DNA 센터 외 협업 인력에 대한 프로젝트 인원 추가(?)
프로젝트 수행 시 GrayZone(센터 내/외)이 발견 시 센터&조직간 조율자 필요

오프닝

포스트잇 톡

휴식

Wrap-up

Quiz

발표

End

센터장님 피드백

오프닝

포스트잇 톡

휴식

Wrap-up

Quiz

발표

End

