

이력서



이름	조 현 천	영문	Cho Hyun-Chun	한문	趙顯千
주민번호	810820-1XXXXXX			나이	44
휴대폰	010-7185-6325		생년월일	1981 년 8 월 20 일	
E-mail	sk8erboi7290@gmail.com		보훈 대상	대상 (父)	
취미	게임 플레이, 인터넷 방송 시청 등		보훈 번호	33-243301	
주소	경기 부천시 양지로 234-38 LH 옥길센트럴힐 510 동 2001 호				

학력사항

재학기간	학교(소재지)	전공	구분
2004.03 ~ 2006.02	한국 영상 대학교(공주)	영상/음향	졸업 (전문학사)
2000.03 ~ 2003.11	우송 대학교(대전)	컴퓨터 디자인	전공 변경을 위한 자퇴
1997.03 ~ 2000.02	명석 고등학교(대전)	인문	졸업

경력사항

근무기간	회사명 / 부서	직위/직급	담당 업무
2024.03 ~ 2024.10	㈜엘리트게임즈 / 사업개발실	팀장	사업 기획 및 영업, 내부 프로세스 정리
2021.06 ~ 2024.03	㈜라인게임즈 / 서비스 운영팀	선임	운영 팀 리딩 및 운영 전반 업무 담당
2017.09 ~ 2021.06	㈜메타엠 / 게임 서비스 본부	차장	기술 영업 및 운영 대행 관리 업무 담당
2016.08 ~ 2017.08	㈜슈퍼어썸	과장	서비스 관련 전체 업무 담당
2014.07 ~ 2016.07	㈜와이즈폴 / 게임 운영실	과장	영업 및 팀 세팅, 계약, 교육 등 전반 업무 담당
2013.04 ~ 2014.02	㈜Cookapps	사원	사내 전체 게임 QA 업무 담당
2012.11 ~ 2013.04	㈜엔타즈 / 일본사업부	과장	개발사 관리 및 운영 업무 담당
2010.11 ~ 2012.10	㈜플로우 게임즈 / 운영기획팀	대리	서비스 관련 전체 업무
2007.10 ~ 2010.10	㈜초이락 게임즈 / QA 팀	사원	사내 전체 게임 QA 업무 담당
2006.03 ~ 2007.09	㈜넥슨네트웍스 / 퍼블리싱 운영팀	사원	운영 업무 담당

가족사항

관계	성명	연령	직업(근무처)/ 직위
배우자	정혜수	44	주부
자녀	조아현	14	학생

2025 년 07 월 21 일

성 명 : 조 현 천

# 경력 기술서

## ● 경력 핵심 요약

항목	핵심 키워드
총 경력	15 년 이상 (운영/QA/외주/B2B)
주요 분야	라이브 운영 / 로그 설계 / 커뮤니티 관리
플랫폼 경험	PC, 모바일, Steam, 글로벌 서비스 등
핵심 강점	전 주기 운영 / 이슈 대응 / 로그 분석 / 외주 관리
리더십	소규모~중대형 팀 리딩 / 안정형 조율
자동화·툴	Discord 봇 기획 / Sheet 기반 공유 체계
부가 경험	제안서 작성 / B2B 업무 영업 / RPA·챗봇 설계 운영 경험

## ● 경력 핵심 역량

역량 키워드	주요 사례
서비스 전 주기 운영	플랫폼별 런칭 / 안정화 / 종료 처리
유관부서 협업	이슈 공유 체계화 / 우선순위 조정
로그 기반 분석	어뷰징 탐지 / 로그 추출 / 지급 결정
매뉴얼·프로세스	파편화 문서 통합 / Google Sheet+Notion 기반
외주·B2B 경험	콜센터 셋업 / 고객사 대응 / 제안서 작성
자동화 도입	Discord 봇/ 실시간 모니터링 설계

## ● 회사별 경력 요약

경력	경력 요약
(주)엘리트게임즈	· 영업 문서(소개서/단가표/계약서) 체계 정비 및 리뉴얼 주도 · 글로벌 행사(Gamescom 등)에서 법인 커뮤니케이션 및 리포트 작성 업무 수행 · 동남아 대상 Revenue Share 및 FGT 기획·제안 경험
(주)라인게임즈	· 대항해시대 오리진 국내/글로벌 런칭 운영 기획 및 프로세스 정비 · 창세기전 모바일 외주 운영툴 명세 및 커뮤니케이션 체계 구축 · 언디셈버 Discord 봇 기획 및 이슈 자동 감지 시스템 설계
(주)메타엠	· 보험·금융권 대상 RPA(업무자동화)/챗봇 기획 및 고객 제안서 작성 · 펄어비스, 락앤락 콜센터 외주 셋업 및 운영 프로세스 매뉴얼화 · 미르의 전설 2/3 도용 이슈 로그 분석 및 정책 기준 업무 수행
(주)슈퍼어썸	· 럭키 스트라이크, 헬로 키티 QA 및 운영툴 기능 기획 · 고객 응대 및 커뮤니티 운영, SNS 이벤트 영상 제작 병행
(주)와이즈폴	· 다수 게임 운영 대행 계약 수주 및 서비스 외주팀 구성 · 한국콘텐츠진흥원(KOCCA) 기능성 게임 사업 제안 및 퍼블리싱 실무 업무 수행
(주)Cookapps	· Facebook 및 모바일 게임 QA 프로세스 초기 구축 · 빌드 및 일정 관리 업무 병행 (개발 PM 공백 업무 수행)
(주)엔타즈	· 일본향 퍼블리싱 업무 수행 QA/운영 조직 정비 · 커뮤니티 운영 정책 및 이벤트 운영 체계 수립 · 외주 개발사 일정 조율 및 운영툴 기획 업무 수행
(주)플로우게임즈	· 무림대전 PM 및 커뮤니티 운영, 아프리카 TV 이벤트 중계 · QA, GM, CS 역할 전방위 수행 및 고객 응대
초이락게임즈	· MMORPG~보드게임 QA 및 SVN 기반 빌드 운영 · 외부 퍼블리싱 요청 게임 평가 및 리듬게임 사용자 테스트 · 사내 Fun QA 환경 기획 및 장비 테스트 업무 수행
(주)넥슨네트웍스	· ZerA, 구룡쟁패 운영 및 커뮤니티/UCC 콘텐츠 운영 · 엘소드 초기 퍼블리싱 QA 및 알파~CBT 셋업 업무 수행 · 버그 리포트 재현 및 게임 평가 의견 제출

## 자기 소개서

안녕하세요. 게임 서비스 운영과 QA 분야에서 15년 이상 실무 경험을 쌓아온 조현천입니다.

작년 말 재직 중이던 회사의 폐업으로 퇴사하게 되었으며, 이 시기에 어깨 건강 문제로 치료와 회복에 집중할 시간이 필요했습니다. 하지만 이 시간을 단순한 휴식으로만 보내지는 않았습니다. 실무 감각을 유지하기 위해 단기 프로젝트와 파트타임 업무에 참여했고, 커뮤니티 자동화를 위한 Discord 봇도 직접 개발하며 운영 효율성과 관련된 시도들을 꾸준히 진행하였습니다.

현재는 건강과 컨디션 모두 충분히 회복되었으며, 다시 팀과 함께 일할 준비가 되었습니다. 저는 지금까지 PC, 모바일, Steam 등 다양한 플랫폼과 RPG부터 캐주얼까지 폭넓은 장르의 게임 서비스를 경험하였습니다. 특히 서비스 런칭부터 종료까지 게임의 전체 라이프사이클을 경험했고, 3인 이하의 팀부터 20명 이상 규모의 조직까지 다양한 팀 환경에서 실무와 리더 경험을 함께 쌓아왔습니다. 그 과정에서 많은 경험을 했지만, 특히 아래의 항목들을 저의 주요 강점으로 생각하고 있습니다.

### ● 이슈 파악과 유관부서 협업을 통한 문제 해결 경험

신규 게임 론칭 초기, 서비스 불안정으로 인해 사용자 불만이 급증했던 경험이 있습니다. 당시 이슈를 긴급도 순으로 정리하고, 해결 가능성과 영향 범위에 따라 우선순위를 분류한 뒤 각 담당 부서에 신속히 공유하여 대응 체계를 구축했습니다. 사용자에게는 문제를 인지하고 있고 수정 중이라는 점을 빠르게 전달하며, 상황과 예상 일정을 계속해서 안내했습니다. 이런 방식으로 유저 불만을 조기에 완화할 수 있었고, 결과적으로 서비스 안정화에 기여할 수 있었습니다. 이 경험을 통해 위기 상황에서의 우선순위 설정과 유관 부서와의 조율 능력을 실질적으로 키울 수 있었습니다.

### ● 운영을 넘어선 감각 - 다각도 이슈 분석과 조기 대응

운영, QA, CS 등 다양한 역할을 경험하면서 각 부서가 중요하게 여기는 관점들을 체득할 수 있었습니다. 이 경험 덕분에 사용자 피드백이나 이슈를 단순히 '운영 이슈'로만 보지 않고, QA 혹은 시스템적 문제의 가능성까지 함께 고려하게 되었습니다. 예를 들어 점검 이후 콘텐츠 이상 반응이 올라왔을 때 단순 대응이 아니라, QA 관점에서 신규 콘텐츠 흐름을 미리 체크하거나 로그를 통해 관련 데이터를 확인하여 해당 부서에 사전 전달한 적도 있습니다. 예를 들어 주로 소모되는 아이템의 소모량과 거래량 로그를 체크한 후 어뷰징 징후를 파악하여 대안을 제시한 사례도 있었습니다. 이러한 경험을 통해 운영을 넘어 문제를 사전에 감지하고 분석하는 역량에서도 강점을 쌓을 수 있었습니다.

### ● 실용적 개선과 협업 흐름 정비 - 무리하지 않는 체계화

실제 운영 과정에서는 '좋은 방향'이 항상 '실행 가능한 방향'과 일치하지 않을 때가 많았습니다. 예를 들어 업무 매뉴얼이 부서별로 파편화되어 있어 신규 인력 교육이나 인수인계가 어려웠던 상황에서, 통합 매뉴얼을 직접 정리하고 업데이트 체계를 만들어 공유하였습니다. 또한 우리 팀 내의 프로세스 개선뿐 아니라, 유관 부서에 영향을 주는 변경 사항의 경우에는 메일만으로는 놓치는 부분이 많다는 점을 경험적으로 알게 되어, 공유용 문서를 Notion이나 Google Sheet로 관리하며 실시간 변경 사항을 명확하게 전달하려고 했습니다.

물론 이런 변화가 모든 팀에 즉시 효과적인 것은 아니었습니다. 새로운 툴에 대한 적응도의 차이 등으로 팀원마다 적응 속도가 달랐고, 그로 인해 스트레스를 받는 팀원도 있었기에 개선 시에는 점진적이고 유연한 도입이 필요하다는 점을 체감했습니다.

이러한 경험을 통해 저는 빠른 변화보다, 조직 전체가 흔들리지 않도록 균형을 잡고 조율하는 역할에 집중하게 되었습니다. 그 과정에서 팀원들이 각자의 역할에 집중할 수 있도록 흐름을 정리하고, 자연스러운 대화와 면담을 통해 불만 사항을

빠르게 파악하는 리더십을 지향하게 되었습니다. 실무 기반의 운영 안정성과 유관 부서 간 조율은 제가 가장 강점을 발휘할 수 있는 영역입니다.

마지막으로, 지금까지의 지금까지의 경험은 단순한 경력 이상으로, 변화하는 환경 속에서 지속적으로 적응하고 학습하며 축적한 실무 역량의 총합이라고 생각합니다. 공백기 동안에도 실무 감각을 유지하며 스스로를 점검해 왔기에 새로운 환경에서도 빠르게 적응하고 의미 있는 기여를 할 수 있다고 믿습니다. 앞으로는 그 경험과 역량을 바탕으로 팀의 목표에 발맞춰 협력하고, 필요한 역할을 책임감 있게 수행해 나가겠습니다.

감사합니다.