

개발기획팀 워크샵 좌담

이호재

2010년 5월 27일

1. 시간이 돈이다.

- a) 영업: 경쟁사보다 이른 출시, Freesat
- b) 개발:
- c) 개발 지원: 그룹웨어
- d) 공장: 생산율, 수율, Die Bonder

2. 얼마큼 벌어야 하나? 내 월급의 세 배.

	매출	직원	이익	
2005	840억	70명 (12억)	13% (109억)	1.55억
2010	840억	140명 (6억)	3% (14억)	0.1억

3. PM의 궁극의 관리 대상은 시간이다.

4. 어떻게 시간을 줄일 것인가?

- 정형화 > 시스템화 > 자동화
- 싱글 소스 퍼블리싱
- 지금 우리의 방식이 장기적으로 우리에게 발전의 기회를 줄 것인가 아니면 장애가 될 것인가?

- 지금 우리가 쓰려는 또는 아끼려는 비용이 강기적으로 우리가 더 많은 이익을 가져다 줄 것인가 아니면 손실을 가져다 줄 것인가?
5. 돈을 벌어주는 것은 매체가 아니라 내용이다.
 6. TW의 경쟁자는 UI 설계자이다 (성냥의 경쟁자가 라이터이듯이).
 7. 사업 확장을 어떻게 할 것인가?
 - a) 지금 고객사의 다른 사업 부문 > 유사 업종 > 이종 업종
 - b) 모바일 이북 (삼성 매뉴얼 평가 보고에 의하면 페이지 단위로 봄)
 - c) 제안서 대행
 - d) UI 설계
 - e) TW 맞춤 교육
 - f) 출판
 8. TW의 가장 큰 미덕은 풍부한 지식이다.
 - a) 지식은 두꺼운 책을 통해서만 얻어진다?
 - b) Wikipedia
 9. 지금 당장 우리에게 필요한 것들
 - a) 전통 조판술
 - b) 용어, 표현법, 스타일, 일러스트레이션 규칙
 - c) 논리적인 사고, 대화, 글쓰기 (텍스트와 시각 자료를 분리할 것)