****

**㈜엔씨소프트** 경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12 엔씨소프트 R&D센터

문서번호 : 2016인사 – 10100013호 TEL : 02-6201-2703 FAX: 02-6201-7788 2016.05.19

수 신 : 수신처 참조

발 신 : 엔씨소프트 HR Partner실 HR Recruiting팀

제 목 : 2016년 엔씨소프트 게임기획,게임아트 Junior Internship 관련 추천서 요청

1. 귀 교의 무궁한 발전을 기원합니다

2. 당사는 우수인재의 유치 및 육성을 통해 글로벌 기업으로서 위상을 강화하고자 첨부와 같이 게임기획, 게임아트 Junior Internship 을 진행하고자 하오며, 이와 관련 대상자 추천을 첨부와 같이 요청 드립니다.

첨부) 2016년 엔씨소프트 게임기획, 게임아트 Junior Internship 추천서 요청 안내문

**주식회사 엔씨소프트**

**대표이사 김 택 진 (인)**

수신처 : 아주대학교 미디어학부, 청강문화산업대학 컴퓨터게임전공, 호서대학교 게임공학과, 홍익대학교 게임학부

**첨 부**

**2016년 엔씨소프트 게임기획, 게임아트 Junior Internship 추천서 요청 안내문**

**■ 주요 프로그램**

- 엔씨소프트 게임기획, 게임아트 부서에서 인턴십 과정 수행

- 게임기획, 게임아트 관련 기초 직무교육 수행

- 개인/Team Project 진행을 통한 결과물 도출

- 인턴십을 우수한 성적으로 이수한 학생에게는 소정의 장학금 지급 및 향후 엔씨소프트 신입사원

공채/인턴십 지원시 서류전형 면제 특전 부여

**■ 모집대상 및 직무**

**- 모집 대상 :** 게임기획, 게임아트를 전공하고 있는 대학교 3학년생 0명

**- 모집 직무** : 게임기획, 게임아트(캐릭터 원화, 배경 원화, 3D Character Art, 3D Environment Art,

3D Animation 총 6개 직무

\* 세부 직무기술서 하단 참조

**- 게임기획, 게임아트 주요 수행 업무**

1. 개인별 세부 직무에 맞는 기본 교육 및 업무 지원 (게임기획, 게임아트 공통)

2. 게임 시스템 디자인 및 다양한 컨텐츠, 월드레벨 디자인 등 (게임기획)

3. 게임 내 GUI의 비주얼 요소 디자인 및 리소스 제공, 3D Resource 제작, 게임에 포함되는 컷씬

및 인게임 무비 등의 영상 제작 (게임아트)

4. 게임기획팀, 게임아트팀 공통 기획 업무 등

**■ 배치 부서**

**- Interview 결과에 따라 아래의 부서에 분할 배치될 예정이며, 최종 배치 부서는 Interview 진행**

**후에 결정될 예정입니다.**

- 게임기획 배치 부서 : 온라인 게임개발, 모바일 게임개발

- 게임아트 배치 부서 : 리니지이터널(온라인), 아이온 레기온스(모바일), 온라인2, 모바일2

\* 아이온 레기온스 : AION IP를 활용한 모바일 RPG게임 (유튜브 : 아이온 레기온스 검색)

\* 온라인2 : FPS 장르의 신규 프로젝트 (미공개)

\* 모바일2 : 모바일 전략 게임 (미공개)

**■ 전형 과정**

|  |
| --- |
| **- 대학교 추천(~5.30) → Interview(6.7~6.15) → 대상자 선정(6.17) → Internship 진행**  **- 게임기획 직무 : 여름방학 기간을 활용하여 총 8주간의 인턴십 진행**  **- 게임아트 직무 : 6개월 기간(주 5일 회사 출근)임을 감안한 학점인정 프로그램** |

**■ 인턴십 기간 및 혜택**

|  |  |
| --- | --- |
| **인턴기간** | - 게임기획 : 2016년 6월 27일(월) ~ 2016년 8월 19일(금), 총 8주  - 게임아트 : 2016년 7월 4일(월) ~ 2016년 12월 16일(금), 총 24주  \* 기간은 향후 변동될 수 있습니다. |
| **혜택** | * NC Junior Internship 기간에는 소정의 활동비가 지원됩니다. (약 145만원/월) * NC Junior Internship을 우수하게 수료한 인턴분께는 소정의 장학금 지급 및 향후 엔씨소프트 신입사원 공채/인턴십 지원시 서류전형 면제 특전이 부여됩니다. |

**■ 지원 방법**

|  |
| --- |
| - 제출 서류 : 입사지원서 1부(당사 소정 양식), 개인 포트폴리오 1부(PDF파일)  - 제출 방식 : hr\_kr@ncsoft.com 으로 이메일 송부  - 제출 기한 : 5.30(월) 낮 12시까지  - 지원자를 대상으로Interview를 진행하여 최종적으로 인턴십 대상자를 선정할 예정이며,  Interview 일정 및 결과 안내는 개별적으로 안내드릴 예정입니다. |

**■ 엔씨소프트 담당자**

|  |
| --- |
| - 엔씨소프트 HR Recruiting팀 홍석란 대리  - Office : 02-6201-2703  - e-mail : hr\_kr@ncsoft.com |

**■ 채용 직무 기술서**

**1. 게임 기획**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **직군** | **Development** | **지원분야** | **게임 기획** |

|  |
| --- |
| **수행 업무** |
| 1. 세계관 및 퀘스트, 설정 등의 다양한 컨텐츠 디자인  2. 논리적인 레벨 디자인 및 레벨 생산 및 검증  3. 캐릭터, 스킬 시스템 등 다양한 게임 시스템 디자인 및 관련 수치 밸런싱  4. 게임 내 적용될 데이터 및 스크립트 등 구현 업무  5. 개발팀 공통 기획 업무  6. Senior Game Designer의 업무 지원 |

|  |
| --- |
| **필요 요건 (지식 및 스킬)** |
| * MS 오피스/스크립트 툴 활용 능력 * 다양한 장르의 게임 및 모바일 게임에 대한 깊이 있는 플레이 경험 * 게임 제작 프로세스에 대한 관심 * 게임 분석을 통한 역 기획서 작성 및 새로운 아이디어 제안 능력 |

**2. 캐릭터 원화, 배경 원화**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **직군** | **Development** | **지원분야** | **Art – Concept Art(캐릭터,배경)** |

|  |
| --- |
| **수행 업무** |
| 1. Game Design 과 Project Artwork 을 이해하고 분석한 후, Art Direction 을 기반으로 R&D 과정을 통해 다양한 Concept Art 를 제시하며, 이를 통해 Project에 가장 적합하고 효과적인 Concept Art 를 제작한다. 2. 후행 직무 부서의 Artist가 이를 바탕으로 효과적인 Graphics Resource 를 개발할 수 있도록 제작 지원한다. 3. Production Concept Art - Character(PC) Concept Art   아트 컨셉 방향에 대해 통일성 유지와 효과적인 퀄리티 업그레이드를 통해 수준높은 캐릭터 컨셉 원화를 생산한다. 3D아티스트들이 캐릭터 리소스를 효과적으로 양산 시키기 위해, 관련 제작 원화를 개발한다.   1. Production Concept Art - Item Concept Art   아트 컨셉에 맞게 게임내의 아이템류(Weapon, Accessory, etc) 에 대한 컨셉 원화를 제작하고, 3D 아티스트들이 관련 리소스를 효과적으로 양산 시키기 위해, 제작 원화를 개발, 지원한다. |

|  |
| --- |
| **필요 요건 (지식 및 스킬)** |
| * 직무 수행에 필요한 Graphics 관련 Tool 과 Program 사용 기술 및 작업 경험 * 직무 분야 내 업무 제안 및 설계, R&D 진행이 가능한 전문적인 Art 개발 능력 * 직무 부서 운영 및 관리, Process 구축 및 협업 Communication 능력 |

**3. 3D Character Art**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **직군** | **Development** | **지원분야** | **Art – 3D Character Art** |

|  |
| --- |
| **수행 업무** |
| 1. 프로젝트 컨셉과 아트디렉터의 의도를 충분히 반영하여 고품질의 리소스를 생산한다.  2. 프로젝트의 컨셉을 충분히 이해하고 컨셉아티스트와 적극적인 커뮤니케이션을 통해 이상적인 3D리소스를 제작한다.  3. 지속적인 아웃소싱 업체 관리를 통해 내부 제작 리소스와의 이질감을 줄이고 퀄리티를 향상시킨다.  4. 업무 프로세스를 정확히 파악, 효율적으로 인력을 배치하고 일정을 배분한다. |

|  |
| --- |
| **필요 요건 (지식 및 스킬)** |
| * 직무 수행에 필요한 관련 소프트웨어 운용 능력 * 게임 그래픽 표현 능력 및 게임 개발에 대한 폭넓은 지식 * 직무 부서 운영 및 관리, Process 구축 및 협업 Communication 능력 |

**4. 3D Environment Art**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **직군** | **Development** | **지원분야** | **Art – 3D Environment Art** |

|  |
| --- |
| **수행 업무** |
| 1. 언리얼4 엔진 사용  2. 노말맵을 이용한 게임 배경에 사용되는 극 실사 Porps(소품)제작 |

|  |
| --- |
| **필요 요건 (지식 및 스킬)** |
| * 직무 수행에 필요한 관련 소프트웨어 운용 능력 * 게임 그래픽 표현 능력 및 게임 개발에 대한 폭넓은 지식 * 직무 부서 운영 및 관리, Process 구축 및 협업 Communication 능력 |

**5. 3D Animation**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **직군** | **Development** | **지원분야** | **Art - Animator** |

|  |
| --- |
| **수행 업무** |
| 1. 캐릭터/몬스터/환경 오브젝트 등의 애니메이션 리소스를 컨셉과 개발 환경에 맞게 제작 한다.  2. 게임에 필요한 리소스/오브젝트들을 작업 방향에 맞게 효율적으로 애니메이팅할 수 있도록 rigging 및 skinning 한다. |

|  |
| --- |
| **필요 요건 (지식 및 스킬)** |
| * 다양한 컨셉을 이해하고 표현하는 애니메이션 작업 스킬 * 게임 개발에 대한 폭넓은 경험과 지식 * 애니메이션 작업과 관련된 프로그램 스킬 * 직무 부서 운영 및 관리, Process 구축 및 협업 Communication 능력 |