****

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

문서번호:2015인사–10100007호TEL: 02-6201-7810FAX: 02-6201-77882015.05.18

수 신:수신처 참조

발 신: 엔씨소프트 HR운영실 HRRecruiting팀

제목: 2015년 엔씨소프트게임기획,게임아트Junior Internship 프로그램 안내

1. 귀 교의 무궁한 발전을 기원합니다

2. ㈜엔씨소프트는 리니지, 리니지II, 아이온, 길드워, 블레이드앤소울등 다양한 장르의 게임을 개발 및 전세계에 퍼블리싱 함은 물론 온라인 컨텐츠를 개발, 퍼블리싱 하고 있는 기업입니다. 1997년 창업이래 세계적인 엔터테인먼트 기업을 목표로 끊임없이 노력하고 있으며, 현재 세계 각국으로 진출하여 세계 최대 규모의 글로벌 온라인 컨텐츠 회사로 성장하였습니다.

3. 당사는 글로벌 엔터테인먼트 시장에서 계속해서 변화해 나가기 위해다양한모바일 애플리케이션을개발하고 있습니다. 또한 창의성, 도전정신, IT기술력과 노하우 그리고 세상 사람들을 더 즐겁게 만든다는 기업 목표와 함께 제9구단을 창단하였습니다.

4. 당사는 우수인재의 유치 및 육성을 통해 글로벌 기업으로서 위상을 강화하고자 첨부와 같이 주요

대학교/대학원 학생을 대상으로 한2015년 게임기획,게임아트Junior Internship 을 진행하고

하오니, 적극적 홍보를 부탁 드립니다.

첨부) 2015년 엔씨소프트게임기획,게임아트 Junior Internship 프로그램 안내

**주식회사 엔씨소프트**

**대표이사 김 택 진 (인)**

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

**첨부**

**2015년 엔씨소프트 게임기획,게임아트 Junior Internship 프로그램 안내**

**■ 프로그램 안내**

- 엔씨소프트에서는게임기획,게임아트(UI, 컨셉아트, 3D Modeling 등)을 전공하는 우수 인재에게

사전 교육, 육성, 직무 체험 기회를 제공하고 그를 통해 우수인재를 유치/육성하는Junior

Internship 프로그램을 2014년부터 운영하고 있습니다.

- 본 프로그램을 통해서 미래의 게임 기획자,게임 아티스트를 꿈꾸는 학생들에게 게임기획, 게임아트

업무가 실제로 기업에서 어떤 식으로 진행이 되는지 알아보고, 엔씨소프트만의 직무 교육 등을 통

해서 실무 체험 기회를 제공할 수 있을 것으로 생각하고 있습니다.

- 본 프로그램은 국내 주요 대학교 게임전공 학생들만을 대상으로 하는 특화된 인턴십 프로그램으로

서, 향후 귀교와 당사간의 Partnership 에 있어서도훌륭한 가교 역할을 할 수 있을 것이라 기대합

니다.

**■ 주요 프로그램**

- 엔씨소프트 게임기획,게임아트 부서에서 인턴십 과정 수행 (리니지, AION 및 신규게임 개발실 등)

- 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

**■ 모집부문 및 인원**

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

**- 모집 직무** : 게임기획 및 게임아트(Concept Art, 3D Character Art, 3D Environment Art, UI, FX등)

\* 세부 직무 기술서 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

**■ 전형과정**

|  |
| --- |
| **- 대학교 추천(~5.29) → Interview(6.8~6.12)→ 대상자 선정(6.19) → Internship 진행**  **- 게임기획 직무 : 여름방학 기간을 활용하여 총 8주간의 인턴십 진행**  **- 게임아트 직무 : 6개월 기간(주 5일 회사 출근)임을 감안하여 학점인정 프로그램 검토 희망** |

**■ 인턴십 기간 및 혜택**

|  |  |
| --- | --- |
| **인턴기간** | - 게임기획 : 2015년 6월 29일(월)~2015년 8월 21일(금), 총 8주  - 게임아트 : 2015년 7월 6일(월)~2015.12.18(금), 총 24주  \* 기간은 향후 변동될 수 있습니다. |
| **혜택** | * NC Junior Internship 기간에는 소정의 활동비가 지원됩니다. (약 120만원/월) * NC Junior Internship을 우수하게 수료한 인턴분께는 소정의 장학금 지급 및 향후 엔씨소프트 신입사원 공채/인턴십 지원시 서류전형 면제 특전이 부여됩니다. |

**■ 지원 방법 및 참고 사항**

|  |
| --- |
| - 지원방법 : 대학교와 엔씨소프트간의 협의를 거쳐 추천받은 인원을 대상으로 Interview 진행, 인턴십  대상자 선정 |

**■ 엔씨소프트 담당자**

|  |
| --- |
| - 엔씨소프트 HR Recruiting팀 남궁명 과장  - Office : 02-6201-7810  - e-mail : [bluemir9@ncsoft.com](mailto:bluemir9@ncsoft.com) |

끝.

**■ 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. Concept Art**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **직군** | **Development** | **지원분야** | **Art –Concept Art** |

|  |
| --- |
| **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 GraphicsResource 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. UI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **직군** | **Development** | **지원분야** | **Art – UI** |

|  |
| --- |
| **수행 업무** |
| 1. Project Direction 과 Game Design 을 이해하고 분석한 후, UI 및 UX 직무 부서가 제시한 Design 을 기  반으로 Game 내의 GUI 의 전체 Visual 적 요소를 Design 하고, 기타 제반 Resource를 제공한다.  2. UI 및 UX Design 직무와는 달리 실제 Visual 의 기능별 주목도와 변별력을 높혀 극적으로는 게임의  기능적 편의성을 향상시킨다. |

|  |
| --- |
| **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 |

**4. 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 |

**5. 3D Environment Art**

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

|  |
| --- |
| **수행 업무** |
| 1. 프로젝트의 설정과 아트디렉터의 방향성, 게임엔진의 표현한계에 대한 이해를 바탕으로 고품질의  배경 Asset을 제작한다  2. 월드 설정을 충분히 이해하고 게임엔진의 특성을 파악하여 게임아트로써 적합한 고품질의 배경 Asset을  제작한다.  3. 지속적인 아웃소싱 업체 관리를 통해 내부 제작 리소스와의 이질감을 줄이고 퀄리티를 향상시킨다.  4. 배경 Asset의 지속적인 디버깅으로 게임월드의 최적화를 유지하고 엔진의 성능을 높일 수 있는 개선  방향을 모색, 제시한다.  5. 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 |

**6. FX**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **직군** | **Development** | **지원분야** | **Art – FX** |

|  |
| --- |
| **수행 업무** |
| 1. 게임에 필요한 다양한 이펙트를 제작하여 게임의 재미와 완성도를 높인다.  2. 게임 내 적용되는 다양한 그래픽 소스를 제작한다.  3. 방대하고 다양한 형태의 리소스를 효율적으로 관리하고, 추후 업데이트 및 차기작 개발을 위한 엔진  개선 및 제작 툴 개선작업을 지원한다. |

|  |
| --- |
| **필요 요건 (지식 및 스킬)** |
| * 게임 엔진에 대한 이해능력, 타 게임 비쥬얼 분석과 이해능력, * 상용게임FX 및 관련 효과툴(Particle Illusion & Maya,3DSMAX 외 기타) 응용능력, * 게임 및 게임제작의 과정에 대한 전반적인 이해능력 |