

(주)엔씨소프트

경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12 엔씨소프트 R&D센터

문서번호 : 2018인사 - 10100011호 TEL : 02-6201-5529 FAX: 02-6201-7788 2018.05.04

수 신 : 아주대학교 미디어학부, 호서대학교 게임공학과, 홍익대학교 게임학부, 연세대학교 디자인예술학부,
청강문화산업대 게임콘텐츠학과

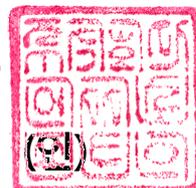
발 신 : 엔씨소프트 HR Partner실 HR Recruiting팀

제 목 : 2018년 엔씨소프트 게임아트 직무 특성화 인턴십 관련 추천서 요청

1. 귀 교의 무궁한 발전을 기원합니다
2. 당사는 우수인재의 유치 및 육성을 통해 글로벌 기업으로서 위상을 강화하고자 첨부와 같이 게임아트 직무 특성화 인턴십을 진행하고자 하오며, 이와 관련 대상자 추천을 첨부와 같이 요청 드립니다.

첨부) 2018년 엔씨소프트 게임아트 직무 특성화 인턴십 추천서 요청 안내문

주식회사 엔씨소프트
대표이사 김 택 진



2018년 엔씨소프트 게임아트 직무 특성화 인턴십 추천서 요청 안내문

■ 주요 프로그램

- 엔씨소프트 게임아트 부서에서 인턴십 과정 수행
- 게임아트 관련 기초 직무교육 수행
- 개인/Team Project 진행을 통한 결과물 도출
- 인턴십을 우수한 성적으로 이수한 학생에게는 향후 엔씨소프트 신입사원 공채/인턴십 지원 시 서류전형 면제 특전 부여

■ 모집대상 및 직무

- **모집 대상** : 게임아트 관련 분야를 전공하고 있는 대학교 3~4 학년생 0 명
- **모집 직무** : 3D Character Art, UI
 - * 세부 직무기술서 하단 참조
- **게임아트 주요 수행 업무**
 1. 개인별 세부 직무에 맞는 기본 교육 및 업무 지원
 2. 원화 제작, 게임 내 GUI의 비주얼 요소 디자인 및 리소스 제공, 3D Resource 제작 등
 3. 게임아트팀 공통 기획 업무 등

■ 배치 부서

- **Interview 결과에 따라 아래의 부서에 분할 배치될 예정이며, 최종 배치 부서는 Interview 진행 후에 결정될 예정입니다.**

*배치 부서 : 온라인, 모바일, VR 게임개발 부서 등

■ 전형 과정

- **대학교 추천(~5.13) → Interview(6월 초) → 대상자 선정(6.15) → Internship 진행**
- **6개월 기간(주 5일 회사 출근)임을 감안한 학점인정 프로그램**

■ 인턴십 기간 및 혜택

인턴기간	- 게임아트 : 2018년 7월 2일(월) ~ 2018년 12월 14일(금), 총 24주 * 기간은 향후 변동될 수 있습니다.
혜택	● 본 인턴십 기간에는 소정의 활동비가 지원됩니다. (약 175만원/월) ● 본 인턴십을 우수하게 수료한 인턴 분께는 향후 엔씨소프트 신입사원 공채/인턴십 지원 시 서류전형 면제 특전이 부여됩니다.

■ 지원 방법

- 제출 서류 : 입사지원서 1 부(당사 소정 양식), 개인 포트폴리오 1 부(PDF 파일)
- 제출 방식 : recruit@ncsoft.com 으로 이메일 송부
- 제출 기한 : 5.23(수) 오후 5 시까지
- 지원자를 대상으로 Interview 를 진행하여 최종적으로 인턴십 대상자를 선정할 예정이며, Interview 일정 및 결과 안내는 개별적으로 안내드릴 예정입니다.

■ 엔씨소프트 담당자

- 엔씨소프트 HR Recruiting팀 곽영재 과장
- Office : 02-6201-5529
- e-mail : recruit@ncsoft.com

■ 채용 직무 기술서

1. 게임아트 - 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. (3DScan 진행 지원)
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 Graphics 관련 Tool 과 Program 사용 기술 및 작업 경험 (3DS MAX, Photoshop, Zbrush, 언리얼엔진 등)
- 게임 그래픽 표현 능력 및 게임 개발에 대한 폭넓은 지식
- 직무 부서 운영 및 관리, Process 구축 및 협업 Communication 능력

2. 게임아트 - UI

직군	Development	지원분야	Art - UI
----	-------------	------	----------

수행 업무

1. UI기획 및 UX오더에 맞추어 GUI의 전체 비주얼 요소를 디자인하고 기타 제반 리소스를 제공한다.
2. UI/UX기획과 달리 실제 비주얼의 기능별 주목도와 변별을 높여 궁극적으로는 게임의 기능적 편의성을 향상시키며 게임의 톤에 걸 맞는 비주얼 인지요소를 연출한다.

필요 요건 (지식 및 스킬)

- Graphic Design 대한 이해와 감각
- 포토샵과 일러스트레이터 툴 사용 능력
- 직무 부서 운영 및 관리, Process 구축 및 협업 Communication 능력