

채용직무

가. 게임데이터분석

- 게임 로그를 분석하여 현상과 패턴 파악, 고객과 게임에 관한 인사이트 도출
- 고객과 게임에 대해 잘 이해할 수 있는 통계적 모형을 만들고 검증하여, 사업/기술적 적용

나. 인공지능(A.I.): 게임 서비스용 인공지능 개발

- 다양한 데이터를 수집/처리하여 게임과 유저의 상태를 판단하고, 이를 바탕으로 유저 맞춤형으로 게임을 서비스하는데 도움이 되는 인공지능 기술을 연구/개발

접수기간 : 2015. 10. 5 (월) ~ 2015. 10. 16(금)

대 상 : 석/박사 학위취득예정자 또는 既 취득자

도전자격

- 평소 게임을 좋아하고 즐기는 분
- 빅데이터 직군에 관심이 있는 분

선호학과 : 심리학과, 통계학과, 산업공학과, 전산학과, 수학과

채용절차 : 서류면접 → 심층면접 → 인턴십(8주) → 최종합격자 발표 → 입사

지원방법 :

- 넷마블 홈페이지([https://www.netmarble.com/rem/web/rem0151.jsp?anno\\_id=605990](https://www.netmarble.com/rem/web/rem0151.jsp?anno_id=605990)) 온라인 접수

문 의 처 : 넷마블게임즈 인재개발팀 김희문 (02-2271-7090)

인재개발팀 정현재 (02-2271-7499, [recruit@netmarble.com](mailto:recruit@netmarble.com))

# 별첨 1. 넷마블컴퍼니 소개서 1매

2. 신입공채 직무소개서 1매. 끝.

### 가. 넷마블 개요

설립연도	2000년	사원수	3,000여명
자본금	113억	매출액	5,756억원(2014년말)
주요사업	게임 제작 및 퍼블리싱, 소프트웨어 개발 등		
대표게임	레이븐, 세븐나이츠, 모두의마블, 몬스터길들이기, 마블퓨처파이트, 백발백중 마구마구 등		
홈페이지	<a href="http://www.netmarble.com">http://www.netmarble.com</a>		
주소	서울시 구로구 구로동 185-22 지벨리 넷마블타워		

### 나. 넷마블 소개

넷마블은 'Great Game Culture Company'를 지향하며, 재미있는 게임으로 전세계인의 삶을 즐겁게 하기 위해 역량 있는 일류 인재들이 모인 게임기업입니다.

2000년에 설립된 이래 넷마블은 탄탄한 개발력과 창의적 사업마인드로 세계 최초로 “퍼블리싱” 비즈니스 사업 모델을 도입하고, ‘레이븐’, ‘몬스터길들이기’, ‘모두의마블’, ‘세븐나이츠’, ‘백발백중’, ‘마블퓨처파이트’ 등 인기 모바일 게임 및 대표 스포츠 게임인 ‘마구마구’, 및 다수의 PC 온라인게임을 서비스 하며, 전 세계 게임 이용자들에게 새로운 게임세상의 재미를 전파하고 있습니다.

앞으로도 넷마블은 게임 역사를 이끌어온 경험과 개발력, 사업가 정신과 서비스 노하우를 바탕으로 게임문화를 선도하는 위대한 기업이 되기 위해 최선을 다할 것입니다.

#### 현재보다 앞으로가 더 기대되는 게임문화기업

전세계 모든 사람들이 느끼는 재미를 찾아, Global No.1을 향해 일류인재와 함께 성장하는 곳 바로 넷마블의 현재이자 미래입니다.

### 다. 인재상

놀랄만한 성장으로 Great Game Culture Company로 게임문화 산업을 선도하는 넷마블은 가슴 뛰는 열정으로 도전하여 세상의 변화를 주도하며, 최고가 될 바로 당신을 넷마블인으로 모십니다.

#### 1. Passion

넷마블은 책임감을 가지고 목표를 반드시 이뤄내겠다는 치열한 마음가짐으로 Global Major Game Company로 나아가고 있습니다.

#### 2. Challenge

넷마블은 빠르게 변화하는 글로벌게임시장에서 끊임 없이 새로운 것을 탐구하고 전략적으로 도전할 인재와 함께 합니다.

#### 3. Innovation

넷마블은 관행과 관습에 얽매이지 않는 혁신으로 새로운 게임문화를 창조합니다.

#### 4. No.1

큰 꿈과 자부심을 갖고 지속적으로 도전하여 세계 최고를 지향하는 인재가 바로 넷마블인입니다.

모집부문	직무	담당업무
소프트웨어개발 (*접수기간 연장)	게임데이터 분석* (석/박사전형)	게임 로그를 분석하여 현상과 패턴을 찾아내고, 고객과 게임에 관한 인사이트 도출 고객이 게임을 더 즐겁게 즐길 수 있도록 통계적 모형을 만들어 검증하여 사업/기술적 적용
	AI* (석/박사전형)	게임과 유저의 상태를 판단하여 유저 맞춤형 인공지능 기술 연구/개발 인공지능, 패턴인식, 컴퓨터 비전, Machine Learning, Neural Network 관련 석/박사

\* 석/박사 전형으로 지원 시 논문을 필수로 첨부하여 제출바랍니다.