기업체 입사지원 조사 보고서

21700034

곽영혜

1. 선택한 기업체와 간단한 기업소개 (인재상, 원하는 직무역량, 주력사업 등)

* 기업체 : 자라나는 씨앗
* 기업소개

호흡이 짧아져 더 이상 긴 글을 읽지 않는 시대에 훌륭한 스토리를 게임으로 소개하고 세상에 긍정적인 영향력을 끼치는 스토리 콘텐츠 크리에이터가 되는 것이 저희의 비전입니다. ‘MazM(맺음)’은 ‘스토리의 세계 안에서 자신만의 새로운 경험을 한다’는 목표를 가지고 시작한 프로젝트입니다. 스토리 자체의 강력한 매력을 게임의 재미와 결합하여 게임을 통해 ‘한 편의 명작을 읽은 듯한 경험’을 주고자 합니다.  
‘MazM: 지킬 앤 하이드’는 스코틀랜드 작가 로버트 루이스 스티븐슨의 ‘지킬 박사와 하이드'를 담은 게임으로 2017년말 출시하여, 2018년 대부분의 국내 인디게임 상을 휩쓴 작품입니다. 또한 2018년 프랑스 작가 가스통 르루의 고전 미스터리 작품 ‘오페라의 유령’을 국내에 출시하여 MazM의 가치와 발전을 보여주었습니다. 현재 '오페라의 유령'의 글로벌 출시를 준비하고 있으며 2019년말에는 신작을 출시하기 위해 기획 작업에 박차를 가하고 있습니다.

* 현재 개발하고 있는 신작은 'MazM: 페치카'이며, 기존의 명작소설 기반의 작품이 아닌 역사를 기반으로 한 오리지널 스토리를 게임으로 개발하고 있습니다. 'MazM: 페치카'는 20세기 초 러시아에서 살아간 독립운동가 최재형 선생님을 모티브로 한 역사 드라마입니다. 러시아인으로 살아간 조선인들의 삶을 조명하고 다이나믹한 역사의 흐름 속에서 감동과 재미 그리고 지적인 호기심을 충족시켜주는 임팩트 게임을 지향합니다.  
  고전 명작을 게임으로 다시 해석하고 만들어보고자 시작한 MazM 프로젝트는 여기에 머물지 않고, 문학, 역사, 철학을 넘나드는 다양한 스토리텔링을 시도하고자 하며, 현재 개발 중인 작품의 경우, 게임 시스템 또한 기존의 스토리텔링 방식을 넘어선 게임 메커니즘을 새롭게 시도하고 있습니다.
* 출처 : 맺음(MazM) 프로젝트 홈페이지(<http://mazm.me/kor/home/>)
* 인재상

게임 만드는 일을 무엇보다 좋아하고,  
창의적인 콘텐츠 크리에이터를 지향하고,  
함께 일하는 것을 좋아하고 잘 할 수 있는 분

출처 : 게임잡(<http://www.gamejob.co.kr/Company/Detail?M=13466820>)

인재상과는 반대로 지원 시 원하지 않는 사람들에 구체적인 예시가 있어 독특하다고 여겨졌습니다.

[이런 분들은 죄송합니다]

- 저희 게임을 끝까지 플레이 해보고 흥미가 느껴지지 않는 분

- 게임 개발을 좋아하지 않거나 보람을 느끼지 못하는 분

- 게임 플레이를 하지 않는 분

- 혼자 작업하는 것이 더 편하고 선호하시는 분

- 기획자로서의 성장을 위한 자기 계발 노력을 하지 않는 분

출처 : 로켓펀치 공식 블로그 中 [자라나는씨앗 채용] 경력/게임 개발 채용 정보, 2018

* 직무역량

회사의 근무 환경과 개발 환경을 먼저 살펴보면 아래와 같음을 확인할 수 있습니다.

[근무 환경]  
- 팀원들의 이름 대신 닉네임을 사용합니다.  
- 팀원간 직급은 없고 직책(팀장)만 존재합니다.  
- 야근을 하지 않고 정시 퇴근하는 것을 원칙으로 합니다.  
- 비자발적인 회식 문화가 없습니다.  
- 회사에서 언제든지 자유롭게 자신의 의견을 말할 수 있습니다.  
- 맛있는 커피를 늘 마실 수 있는 전자동 에스프레소 머신이 있습니다.  
- 주변이 조용해서 점심시간에 조용하게 산책을 할 수 있습니다.  
- 판교역에서 버스 10~15분 거리  
  
[개발 환경]  
- Jira를 사용하여 일정 관리를 합니다.  
- Git으로 문서와 소스코드의 버전관리를 합니다.  
- 회사의 자체 서버로 파일을 관리합니다  
- Slack으로 내부 커뮤니케이션을 합니다.

출처 : 로켓펀치 자라나는씨앗 채용 정보

(<https://www.rocketpunch.com/companies/gseeds/jobs>)

위의 인재상과 근무 환경, 개발 환경을 통해 해당 기업의 직무역량으로 요구하는 요소들이 ‘팀원들과 원활한 협업’, ‘자신의 주 업무가 아니여도 피드백을 줄 수 있는 팀원간의 소통’, ‘스스로의 성장을 위한 자기계발 노력’임을 확인할 수 있습니다.

* 주력사업

초반에는 교육용 콘텐츠로 사업을 시작하였으나 ‘노리(KnowRe, 인공지능 수학교육 플랫폼)’나 ‘에누마’와 같은 딥러닝이 포함되거나 차별화된 교육 콘텐츠 기업들과의 경쟁에서 밀린다고 판단되어 ‘스토리텔링 게임’으로 전향하게 되었다.

초반에는 고전 작품 및 뮤지컬을 기반으로 한 ‘MazM : 지킬 앤 하이드’, ‘MazM : 오페라의 유령’을 제작하여 국내에서 좋은 반응을 이끌어내서 해외 출시를 준비 중이다.

내년 상반기에는 일제강점기에 러시아 연해주에서 독립운동가로 활동하셨던 최재형 선생님에 대한 역사 기반의 오리지널 스토리 게임을 출시할 예정으로 현재 개발 중에 있다.

출처 : 디스이즈게임 “이 게임사가 게임 시장의 5%에 불과한 장르를 고집하는 이유” 인터뷰 中

(<http://www.thisisgame.com/webzine/gameevent/nboard/268/?n=86906>), 2018

1. 해당 기업의 원하는 직무(사업부)에 대한 채용정보(채용공고, 블로그, 카페, SNS 등 참조, 출처 명시)

* 채용공고

몇 개월 전의 경우, 로켓펀치라는 채용 사이트에서 ‘게임 클라이언트 프로그래머’와 ‘웹 개발’ 2건에서 신입, 경력직으로 채용이 진행되고 있었지만 한 달 전부터 ‘웹 개발’ 분야의 공고가 마감되고 ‘게임 클라이언트 프로그래머’ 공고에서 경력직만 채용하겠다고 변경되었습니다. 이후, 올해 지스타(국제 게임 전시회)에 참가한다는 사실을 기업 공식 카페에서 알게 되었습니다. 지스타에 가서 해당 기업의 게임과 내년 상반기 출시 예정인 게임을 미리 체험하는 과정에서 김효택 대표님을 만나게 되어 몇가지 질문들을 하게 되었고 그 과정에서 올해 ‘웹 개발’과 ‘게임 클라이언트 프로그래머’ 분야의 채용은 마감되었지만 내년에 다시 채용 공고를 올리게 될 것이라는 것과 새로운 채용 분야인 ‘게임기반 디지털 스토리텔링 콘텐츠 제작 R&D 연구원’에 대한 정보를 들을 수 있었습니다.

1. 게임 클라이언트 프로그래머 채용 공고

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2. 웹 개발

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

출처 : 게임잡([www.gamejob.co.kr](http://www.gamejob.co.kr)), 2019/10

1. 해당 기업 또는 경쟁업체의 최근 동향에 관한 기사 검색 요약 (출처 명시)

* **구글, 중기부와 60개 앱·게임 업체 지원**

중소밴처기업부(창업진흥원)과 구글 플레이가 공동으로 국내 앱‧게임 개발업체에 대한 혁신 성장 및 해외 시장 진출을 지원하기 위해 ‘창구 프로그램’을 출범하게 되었으며 총 60개의 업체들 중 36개가 게임 업체로 큰 비중을 차지하고 있다.

게임 업체의 경우, 구글 플레이가 각 업체별로 맞춤형 컨설팅을 제공·지원하고 있으며 국내 인디 개발자들의 창업을 지원하고 글로벌 시장에 소개하는 것에 중점을 두고 있다.

출처 : [더게임스(http://www.thegames.co.kr)](http://www.thegames.co.kr/news/articleView.html?idxno=213623), 2019

* **[지스타 2019] 올해 지스타에서 눈여겨 볼 인디게임 5선**

올해 11월 14일부터 17일까지 총 4일간 부산 벡스코에서 개최된 국제 게임 전시회인 지스타에서 눈여겨 볼만한 인디게임 5개 중 하나로 선정이 되었으며 내년 상반기 정식 버전 출시를 목표로 개발 중인 <MazM : 페치카>의 시현 빌드를 체험할 수 있었다.

출처 : [더게임스(http://www.thegames.co.kr)](http://www.thegames.co.kr/news/articleView.html?idxno=213623), 2019

1. 이 기업에 입사하기 위해 본인이 준비해야 하는 사항들

본인이 준비하고자 하는 분야는 ‘게임 클라이언트 프로그래머’이므로 이를 위해 작년부터 Unity를 개별적으로 공부해오고 있었습니다. 그러나 프로그램 자체가 잦은 업데이트로 인해 새로운 기능들이 추가되는 만큼 다양한 버전에 따른 공부가 추가적으로 더 필요합니다.

또한, 기존의 C# 언어에 대한 공부와 더불어 LinQ와 람다식에 대한 심층적 공부가 요구되기에 이에 대한 심층적 자기 계발과 더불어 실질적인 게임 개발을 통해 모바일 게임 마켓에 출시할 수 있는 인디 개발자와 같은 경험들을 준비해야 됩니다.