

[신입/인턴](#)[대외활동/교육/공모전](#)[CBT](#)[채널](#)[커뮤니티](#)[멘토 게시판](#)[자기소개서](#)[MY](#) 기업명[검색](#)

상세검색 펼치기 ▼

합격 자소서

넥슨코리아 / 데이터 분석 / 2018 상반기

서울시립대학교 대학원 / 학점 4.13 / SAS Certified Base Programmer for SAS 9, SAS Certified Advanced Programmer for SAS 9 SQLD, GBSA SW-tech 전문교육 1기 (Data Scientist Academy) (1개월), 넥슨코리아 데이터분석 인턴 (6개월)

[↗ 자소서 작성](#)

마음에 드는 문장을 스크랩 할 수 있어요!

×

지금 바로 PC에서 이용해보세요.

- 그동안 본인의 삶에 있어서 가장 기억에 남는 일들을 가급적 상세하게 적어주세요.

(어떤 사건이 있었는데 그 원인은 무엇이고 어떻게 진행되었으며 결과와 자신에게 어떤 변화가 있었는지)

대학원 3학기 시작 무렵, 졸업학기가 시작되기 전까지 학위 논문을 완성하는 것이 저와 지도 교수님의 목표였습니다. 제한된 시간에 끝내기 위해서는 부족한 것이 많은 상태로 시작할 수밖에 없었기 때문에 대학원 수업과 별개로 매주 진행 상황을 보고하는 논문 세미나를 준비해야 했습니다. 빠듯한 일정이었지만 과제 수준이 아닌 제대로 된 논문을 내고 싶은 욕심이 있었습니다. 때문에 매주 한 걸음씩 완성된 논문을 향해 걸어간다는 생각으로 준비했습니다.

이론적 지식이 부족한 초기에는 선행연구를 통해 필요한 이론과 R 코드를 찾아보는 일이 대부분이었습니다. 시간이 지나면서 모델의 구성요소 중 간단한 것은 직접 구현해 볼 수 있었습니다. 모의실험과 실제 데이터 분석을 할 때는 일반화된 사례를 논문의 메인 스토리로 상정하기 위해 노력했습니다. 모의실험의 결과가 원하는 방향으로 나오지 않아 스토리를 바꾸기도 하였고, 결과가 잘 나왔다고 하더라도 실제 데이터를 구하지 못해 모의실험부터 다시 시작하는 경우도 있었습니다. 이렇듯 매 순간이 시행착오의 연속이었고 동시에 올바른 추론을 통해 정확한 판단을 내리기 위한 과정이기도 했습니다.

모든 문제가 쉽게 해결되지는 않았지만 새롭고 다양한 시도 끝에 당면한 문제들을 해결할 수 있었고, 그때마다 나름의 카타르시스도 느낄 수 있었습니다. 결국 애초에 목표로 했던 기간보다 3개월가량 늦어졌지만 논문을 완성할 수 있었습니다.

논문을 완성하기 위한 9개월의 시행착오를 통해 다양한 시선과 열린 마음을 가지고 주어진 문제를 여러 각도에서 바라보는 것이 해법을 찾는 첫걸음이라는 것을 알 수 있었습니다. 이제는 새로운 문제에 당면했을 때 문제가 가진 한계보다는 문제를 해결하기 위한 다양한 시도에 집중할 수 있게 되었습니다.

- 자신의 성격 중 가장 자랑하고 싶은 점과 바꾸고 싶은 점들을 그 이유와 함께 적어주세요.

친구들 사이에서 여러 의견이 난무할 때면 보통 의견 조율을 담당하는 편입니다. 다양한 배경을 가진 사람들을 통해 제가 잘 알지 못하는 이야기를 듣는 것을 좋아하는 성격 때문입니다. 이러한 성격은 작년 여름에 참여한 교육에서도 잘 드러났습니다.

현업에서 이뤄지는 데이터 분석에 대한 간접 경험을 위해서 경기도 경제 과학 진흥원에서 주최하는 '데이터 사이언티스트 아카데미'에 참여했었습니다. 현업에서의 데이터 분석은 비즈니스 조직, 분석 조직, 시스템 운영 조직으로 구성된 세 조직의 협업으로 이루어진다는 명목하에 영문학, 경영학, 컴퓨터 공학 등 다양한 전공을 가진 학생들과 조를 이루게 되었습니다. 저는 자연스럽게 비전공 학생과 전공 학생들이 모인 조원들 사이에서 의견 조율과 전공 지식의 통역을 담당하게 되었습니다. 새로운 아이디어는 열린 마음으로 듣기 위해 노력했고, 개인적 관심사보다는 팀의 관심사를 우선으로 하였습니다.

그 결과 저희 조는 단합된 모습으로 Tableau 교육 후 이어진 시각화 프로젝트에서 '제주도 관광 증가 추세에 따

른 의료시설 시각화를 통한 취약 지역을 파악'이라는 주제로 강사분에게 좋은 평가를 얻을 수 있었습니다.

반면에 성격이 급한 점은 바꿀 필요가 있습니다. 논문 세미나를 하면서 느낀 것은 하나에 대한 호기심을 해결한 뒤에 다른 것을 진행해 나가야 하는데, 급한 성격 때문에 불쑥 드는 충동적 호기심에 반응해 시간을 지체한다는 것입니다. 논문 완성 기간이 늦어진 이유도 이러한 스쳐 지나가는 호기심에 시간을 쓸 경우가 종종 있었기 때문입니다. 이러한 경험을 한 이후로는 눈앞에 과제가 오랫동안 관심을 기울일 만한 것인지 차분하게 판단한 후에 접근하며, 근본적인 해결을 할 때까지 다른 것에는 관심을 기울이지 않기 위해 노력하고 있습니다.

- 당사 입사지원하신 이유와 함께 지원하신 분야를 희망하는 이유, 그리고 면접관이 꼭 알아주었으면 하는 점을 적어주세요.

'넥슨의 유저이자 넥슨의 데이터 분석가'

넥슨은 20년이 넘는 시간동안 정말 많은 게임을 서비스해왔습니다. 전 세계적으로 수많은 사람들이 넥슨의 게임을 플레이해왔고, 저 역시도 다양한 넥슨의 게임들을 플레이한 유저 중 한 사람입니다. 바람의 나라를 시작으로 메이플스토리, 마비노기, 서든어택, 테일즈위버 등 많은 게임을 플레이해왔고, MMORPG 게임의 경우 다른 유저들과 커뮤니티를 통해 공략법을 주고받곤 했습니다. 특히 테일즈위버는 아기자기한 그래픽과 아름다운 음악, 스토리텔링 진행 방식에 반해 오픈 베타부터 시작하여 넥슨에서 서비스를 시작한 이후에도 오랜 시간 플레이한 게임입니다. 지금까지도 게임을 플레이하던 그때의 기억이 좋은 추억으로 남아있습니다. 그러나 안타깝게도 추억의 일부분은 매크로를 사용하는 어뷰징 유저들로 인해 얼룩져있는 것이 사실입니다. 따라서 이러한 어뷰징이 게임 개발 입장에서는 부가적인 요소일 수 있으나 유저의 잔존을 위해 필수적으로 해결해야 할 문제임을 잘 알고 있습니다.

넥슨의 인텔리전스 랩스는 이러한 어뷰징을 메인 주제로 집중적으로 탐지 및 차단하는 일을 한다고 알고 있습니다. 뿐만 아니라 매칭시스템, AI봇 등과 같은 요소들과 더불어 이탈 방지에 이르기까지, 관련된 문제들을 집중적으로 분석하고 게임 스튜디오 단위의 오랜 노하우를 취합하기 위한 목적을 지녔다고 알고 있습니다. 오랜 서비스 기간으로 축적된 해상도 높은 양질의 넥슨 게임 데이터를 다루는 일은 오랜 시간 다양한 종류의 넥슨 게임을 즐겨온 유저이자 동시에 데이터를 다루는 통계학 전공자로서 꿈같은 일이라고 생각합니다. 이제는 인텔리전스 랩스의 데이터 분석가라는 이름으로 넥슨 게임 데이터를 이용해 수많은 유저들에게 만족스러운 게

임 서비스를 제공하기 위해 지원하게 되었습니다.

데이터를 통해 개인의 호기심을 해결하는 일이 본인의 역량 개발에는 도움이 될 수 있으나 단순히 호기심 충족에 그쳐서는 안 된다고 생각합니다. 넥슨 게임 데이터를 다루는 데이터 분석가라면 문제 해결에 있어서 반드시 비즈니스적인 목적을 지녀야 될 것입니다. 이러한 비즈니스 문제 해결에 집중하기 위해서는 내가 적용할 분석 기법이 가져올 효과를 명확히 알고, 데이터에 적합한 방법을 적용시키는 작업에서 시간을 단축시키는 것이 효율적일 것입니다. 그렇게 하기 위해서 끊임없이 학습하여 기존의 분석 기법과 함께 새로운 분석 기법의 특성을 잘 파악하고 있는 데이터 분석가가 되겠습니다.

- 지원하신 분야에 합격하신 후 어떤 일들에 도전해보고 싶으신가요? 장래 포부와 함께 적어주세요.

'데이터를 통한 유저와의 커뮤니케이션'

다음과 같이 크게 세 가지 주제에 도전해보고 싶습니다.

첫째, Live Bot Detection과 같은 통합 솔루션을 개발해보고 싶습니다. 개발 조직, 운영 조직 등 여러 부서들의 이해관계를 고려하기 때문에 개발자로서의 역량도 필요로 하는 쉽지 않은 일이라고 생각됩니다. 그러나 넥슨이 가진 장점을 살리기 위해 게임 스튜디오 단위의 노하우를 취합하는 목적을 가진 일이기 때문에 도전적이면서 매력적인 주제로 느껴집니다.

둘째, 보다 깊이 있는 유저 모델링을 해보고 싶습니다. 예를 들어, 유저를 군집화하는 것에 그치지 않고 사회 연결망 분석을 통해 세밀한 유저 탐색을 진행한 후 두 분석의 결과를 종합하는 일처럼, 유저의 특성을 보다 정확히 파악하는 분석을 해보고 싶습니다. 이를 위해 끊임없이 배우는 자세를 가지고 다양한 분석 기법들의 특성을 잘 파악하고 있어야 한다고 생각합니다.

마지막으로 새로운 '재미' 지표를 발굴해보고 싶습니다. 위와 같은 유저 모델링에서 한 걸음 더 나아가 유저에 대한 깊은 이해를 바탕으로 매치 메이킹과 같은 재미 요소를 새롭게 찾아보고 싶습니다.

세 가지 주제 모두 양질의 넥슨 게임 데이터를 효율적으로 활용하고자 하는 목적을 가지고 있습니다. 효율적인 데이터 활용은 넥슨 게임을 플레이하는 유저들과 소통할 수 있는 효과적인 방법이라고 생각합니다. 사용자, 재

미, 게임이 넥슨과 소통하는 '커뮤니케이션'의 의미를 가진 넥슨의 심벌마크처럼 게임 데이터를 통해 유저들과 커뮤니케이션하는 데이터 분석가가 되고 싶습니다. 그리고 머지않은 미래에 유저들로 하여금 '넥슨에서 서비스하는 게임은 유저들과 소통하고자 한다'라고 느끼게 하고 싶습니다.

- 지원하신 직군 내 모집프로젝트 중 선호하는 프로젝트 및 담당업무와 그 이유를 함께 적어주세요. (복수가능)

'넥슨 게임 데이터라면 뭔들'

어뷰징 탐지 : 어뷰징은 게임의 재미를 반감시킬 뿐만 아니라 누군가에게는 게임에 대한 어린 시절의 좋은 추억까지도 흐리게 만드는 요소라고 생각합니다. 따라서 봇탐지를 위한 Live Bot Detection과 같은 통합 솔루션을 개발하는 것은 효과적인 어뷰징 차단을 위해 필수적인 일입니다. 해당 프로젝트 안에서 원활한 게임 운영을 위해 다양한 분석 기법을 사용하여 효과적인 어뷰징 탐지 및 차단 업무를 하고 싶습니다.

매칭팀 : 방대한 데이터를 세밀하게 분석해 매칭 시스템 내에 존재하는 유저간 대결을 게임의 재미 요소로 보는 시도가 색다르게 느껴졌습니다. 게임에 대한 재미를 증대시키기 위해 기존의 매치 메이킹 알고리즘을 범용적으로 개선하거나, 새로운 재미 판단 지표를 발견해 내는 등의 흥미로운 일을 해보고 싶습니다.

이탈 방지 : 재미있는 게임을 개발하는 것도 중요하지만 게임을 즐기는 유저들의 잔존을 위해 이탈 방지 시스템을 구축하는 것 또한 매우 중요한 일임에 틀림없습니다. 대용량 로그 데이터 처리 프로세스를 다뤄볼 수 있는 점뿐만 아니라 이탈 예측 모델을 설계하고, 이탈 방지 방안을 제안하고, 방지 효과를 분석하여 라이브 환경에 피드백하는 일련의 과정은 게임 데이터 분석 전반에 대해 배울 수 있는 좋은 기회라고 생각합니다.