

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

합격 자소서

크래프톤 / 데이터분석 / 2021 상반기

서울시립대 / 경제학부 / 학점 3.33 / 토익: 790, 토익스피킹: , 오픽: , 기타: / 사회생활 경험: 인턴1회 / 빅데이터 분석대회 대상 / 한국사검정시험: 고급, 컴퓨터활용능력: 1급, 기타: SQLD

[자소서 작성](#)

마음에 드는 문장을 스크랩 할 수 있어요!
지금 바로 PC에서 이용해보세요.

×

1. 지원동기는 무엇인가요? (최소 300자)

598/제한 없음 (글자 수, 공백 포함)

게임을 즐기는 게이머로서, 데이터 전문가를 꿈꾸는 분석가로서, 크래프톤 데이터 분석가 직무에 지원하게 되었습니다. 게임을 자주 즐기면서, 게임 메타와 공략에 대한 분석 서비스를 경험하게 되었습니다. 특히, 오피지지와 같은 게임 데이터 플랫폼을 이용하면서, 게임 데이터 분석에 대한 관심을 키워나갔습니다.

Python을 활용한 데이터 분석 방법론을 학습하면서 관심을 역량으로 전환해 나갔습니다. 데이터 수집 및 머신러닝 학습에 기반해, 게임 데이터를 호출, 분석하는 프로젝트를 진행하였습니다. 특히, PUBG API 서비스를 통해 평소 플레이했던 배틀그라운드 데이터를 직접 분석하고 인사이트를 확인하였습니다. 랭커 데이터와 제플레이 로그 데이터를 비교분석하면서, 게임 내 데이터가 어떻게 서비스로 구현될 수 있는지 경험하였습니다.

크래프톤 데이터 분석 직무는 게임 데이터 분석에 기반해 인사이트를 발굴하고, 서비스로 연결하는 직무를 수행하고 있습니다. 저는 크래프톤 서비스와 게임 경험에 기반하여, 다양하고 창의적인 서비스 개발에 참여하고 싶습니다. 데이터 분석가 직무를 수행하게 함으로써, 유저로서 유저에게 필요한 서비스를 창출하는 선순환 구조에 기여하겠습니다.

2. 직무를 선택한 이유와 향후 성장 계획은 무엇인가요? (최소 300자)

1105/제한 없음 (글자 수, 공백 포함)

[게임에 대한 이해와 관심]

크래프톤의 데이터 분석 직무와 지향점이 제가 가진 역량, 가치관과 부합한다고 생각합니다. 저는 배틀그라운드, 테라, 롤 등 다양한 장르의 게임을 플레이하고 경험해왔습니다. 배틀그라운드의 경우 시즌 3부터 시작해 유튜브 채널, 오피지지를 통해 메타 분석 및 패치노트를 확인하였고, 플레이팅 티어를 달성하였습니다. 또한, 스매쉬컵, PGI.S 등의 대회를 모니터링하면서 플레이 흐름과 이해도를 길렀습니다.

이러한 도메인 경험이 데이터 분석 직무를 수행함에 있어 중요한 역량이 될 것이라고 생각합니다. 게임 데이터 서비스의 경우, 유저들의 니즈에 기반해 다양한 서비스 모델을 제공할 수 있습니다. 크래프톤 데이터 분석 직무를 수행하게 된다면, 게임 경험과 도메인 이해를 바탕으로 유저맞춤형 서비스를 제안하겠습니다. 각 게임의 용어, 메타 등을 이해하고 최적화된 서비스를 제공함으로써 유저들의 니즈를 발 빠르게 캐치해내겠습니다.

[NEW STATE의 해외 시장 공략]

해외 게임시장 분석에 따르면, 배틀그라운드 모바일이 동남아, 북미 등에서 높은 시장점유율을 보였습니다. 배틀로얄 장르의 혁신을 이끌었던 배틀그라운드를 모바일로 재현하여, 국내뿐만 아니라 해외에서 큰 유저층을 보유하고 있습니다. 후속작 NEW STATE은 이러한 라이브 서비스 역량을 기반으로 기존 유저층 뿐만 아니라, 배틀로얄 장르를 경험하지 못한 게이머에게 신선한 경험을 가져다줄 것으로 예상됩니다.

저는 해외 유저들의 데이터 분석을 수행하여 NEW STATE의 해외 시장 선점에 앞장서겠습니다. 해외 게임 인프라와 문화에 칙안하여 그들의 니즈를 파악하고, 이에 맞는 서비스 전략을 구상하겠습니다. 배틀그라운드의

방대한 유저층을 분석하고 고객 세분화를 진행하여 프로모션, 포지셔닝 전략의 성공을 이끌어내겠습니다.

이러한 직무 수행을 위해, 지속해서 크래프톤의 게임을 경험하고, 분석 고도화 역량을 쌓아가겠습니다. 분석 프로세스에 있어서 크래프톤의 비전과 NEW STATE만의 차별점을 이해하고, 정확한 분석 목표를 설계하겠습니다. 이를 비즈니스 모델로 서비스화하여 단순히 분석에 그치는 것이 아닌, 크래프톤의 성장으로 연결짓는 가치 있는 직무 수행을 이루어내겠습니다.

3. 직무와 관련된 활동이나 노력을 적어주세요. (최소 300자)

723/제한 없음 (글자 수, 공백 포함)

Python 관련 교육을 이수하고 다양한 분석을 주제로 한 공모전과 경진대회에 참여하여 통계 분석에 대한 경험을 쌓았습니다. 특히, 게임 데이터 분석에 관심을 가지고 유저 데이터, 매치 데이터를 활용한 분석 프로젝트에 도전하였습니다.

국내 게임회사와 연계하여 해당 게임사의 모바일 게임 앱 순위 예측 프로젝트를 경험하였습니다. 딥러닝 모델인 LSTM에 데이터셋을 학습시킨 후, 향후 8주간의 앱 순위, 주간 이용자 수, 이용자별 평균 접속 일자를 예측하였습니다. 이상치 제거, 피처 엔지니어링을 통해 모델 성능을 개선 및 고도화를 진행하였습니다. 실제 게임사에서 제공한 데이터를 활용해 적합한 모델을 개발하는 과정을 수행하면서, 기업 KPI 달성을 위한 통계 분석 역량을 기를 수 있었습니다.

또한, 스스로 PUBG 오픈API를 파싱하여 배틀그라운드 데이터 분석을 진행하였습니다. 팀 데이터를 가공하고, 머신러닝 기법을 활용해 순위 예측 모델을 구현하였습니다. 로지스틱 회귀분석을 통해 교전 시 아이템 영향도를 확인하고, 게임 플레이에 유의미한 결론을 도출하였습니다.

프로젝트 경험을 통해, 게임 데이터 분석에 대한 전문성을 기를 수 있었습니다. 게임 데이터가 어떻게 수집되는지, 또 어떤 방향으로 분석되어야 하는지 전반적인 분석 아키텍처를 경험할 수 있었습니다. 이후 스스로 ADsP, 빅데이터 분석기사 등을 공부하면서 다양한 머신러닝 프레임워크를 수행하기 위한 역량을 길렀습니다.

4. 무언가에 가장 몰입해 본 경험에 대해 구체적으로 적어주세요. (최소 300자)

835/제한 없음 (글자 수, 공백 포함)

비전공자라는 약점을 극복하고 빅데이터 분석대회에서 대상을 받은 경험이 있습니다. 실제 협업에 인사이트를 제공하고, 데이터 분석 전문가에 대한 가능성을 재확인했던 소중한 경험이었습니다.

저는 코로나 이후 디지털 전환에 대한 트렌드를 확인하고, 여러 빅데이터 분석 교육과정을 수료하였습니다. 하지만 이론 기반의 커리큘럼으로 인해 배운 이론을 구현하는 데에 어려움이 있었습니다. 이에 '데이터 사이언티스트'라는 목표를 세우고 데이터 수집·분석·구현 전반에 대한 핵심 역량을 기르고자 하였습니다.

부족한 역량을 보완하기 위해, 데이콘과 캐글에서 주관하는 빅데이터 콘테스트에 참가하였습니다. 분석목표를 정확히 캐치하고, 분석 전반에 대한 아키텍처를 직접 구상하였습니다. 전문가 분석과정 레퍼런스를 통해 기술 전문성을 강화하고, 모델링 정교성을 개선하였습니다.

또한, 포스텍 통계학 강의를 수강하여 분석 과정 및 결과 해석에 필요한 통계적 이론을 학습하였습니다. 데이터 분석의 경우, 통계 베이스의 모델링이 이루어지기 때문에 전문강의를 통해 통계적 해석 역량을 쌓았습니다. 비전공이라는 약점이 존재했지만, 이를 극복하고 분석 전문성과 비즈니스 영역 경험을 동시에 확보한 차별화된 인재가 되고자 노력하였습니다.

이후 유의미한 인사이트 발굴 경험을 쌓기 위해 2020 문화관광 빅데이터 분석대회에 지원하였습니다. 저는 그 간의 프로젝트 경험에 기반해, 분석 프로세스를 설계하고 적합한 모델을 선정하였습니다. SNS 비정형 데이터 분석을 수행하여 실제 여행자들의 경험 요인을 도출하였습니다. 총 273개 팀이 참가한 대규모 대회였지만, 차별화된 분석과정을 인정받아 대상이라는 결과를 얻게 되었습니다.

5. 가장 뿌듯했던 경험과 가장 아쉬웠던 경험을 각각 하나씩 적어주세요. (최소 300자)

1219/제한 없음 (글자 수, 공백 포함)

[지역사회 청결에 기여하다]

공공기관 대학생 행정체험 연수에서 성실한 직무수행으로 지역사회 청결에 이뤄낸 경험이 있습니다. 당시, 동대문구 무단투기 단속반에 배치된 저는 무단투기 단속 및 팜플렛 부착 업무를 맡게 되었습니다.

동대문구의 노후된 동네의 경우, 쓰레기 배출 위반이 잦았고, 담당 공무원분들과의 갈등도 종종 발생하였습니다. 특히 연로하신 분들의 경우, 배출 매뉴얼을 몰라서 위반을 하는 경우가 많았습니다. 이에 저는, 팜플렛 부착이 아닌 그 내용을 전달하는 것이 업무의 목표라고 판단하였습니다.

팜플렛을 보기 힘든 분들을 위해, 팜플렛을 단순히 부착하지 않고 직접 전하면서 대화로 그 내용을 알려드렸습니다. 점심시간에도 쉬지 않고 식당이나 인근 회관 위주로 팜플렛을 전달하면서 다수의 주민분에게 쓰레기 배출의 중요성을 알려드렸습니다.

지역주민의 입장에서, 왜 이 업무가 필요한지 생각하면서 성실히 직무를 수행하였습니다. 지속적인 노력과 함께, 주민분들도 점차 청결 사업에 적극 협력해주셨습니다. 연수가 끝난 뒤, 사업 보고회에서 저는 이전과 확연히 달라진 동대문구를 자랑할 수 있었습니다.

이러한 경험으로 인해, 저는 성실함과 올바른 직무의식을 바탕으로 모든 직무에 임하게 되었습니다. 아무리 힘든 직무라도 이러한 자세가 뒷받침된다면, 유의미한 가치를 창출할 수 있음을 알 수 있었습니다.

[해커톤에서의 탈락]

창의성이 부족하여 새로운 분야에 대한 아이디어를 도출하는 데에 어려움을 겪은 경험이 있었습니다. 디지털 마케팅이 트렌드로 떠오르면서 이에 대한 산업지식과 경험을 쌓기 위해 관련 해커톤에 참여하였습니다. 해커톤을 진행하면서 아이디어를 내는 데에 많은 어려움을 겪었습니다. 창의적인 아이디어가 쉽게 떠오르지 않았고, 프로세스 진행에 차질이 생겼습니다. 팀 내에서 기획 역할을 맡았기 때문에, 이에 대한 책임감이 크게 다가왔습니다.

이후 이러한 취약점을 극복하기 위해 비즈니스 분야의 디지털 전환 사례를 공부하면서 소비자로서 필요한 아이디어가 무엇일까 고민하였습니다. 사례에 기반한 아이디어들을 마인드맵으로 표현하면서 창의적 아이디어를 고민하였습니다.

비록 해커톤에서 탈락하게 되었지만, 이러한 노력은 이후의 프로젝트에서 좋은 성과로 다가왔습니다. 주제 분야에 대한 이해를 바탕으로 다양한 아이디어를 제안하였고, 정확한 목표를 선정하였습니다. 이후 팀원들의 피드백을 바탕으로 적정성을 평가하고, 프로젝트를 효율적으로 수행할 수 있었습니다.

