

신입/인턴

대외활동/교육/공모전

CBT

채널

커뮤니티

멘토 게시판

자기소개서

MY



기업명

검색

상세검색 펼치기 ▾

## 합격 자소서

### 넥슨 / 인텔리전스랩스 리서치 데이터 분석 / 2021 상반기

숙명여자대학교 / 아동복지학과 / 학점 3.83/4.5 / 사회생활 경험: 디지털미디어랩사 6개월 / 대외활동 5개, 공모전 4개 / 컴퓨터활용능력: 2급, 기타: GAIQ, Google Search Ads

자소서 작성



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



1. 성장과정 : 그동안 본인의 삶에 있어서 가장 기억에 남는 일들을 가급적 상세하게 적어주세요 (예: 어떤 사건이 있었는데 그 원인은 무엇이고 어떻게 진행되었으며 결과와 자신에게 어떤 변화가 있었는지)

[넥슨과의 6개월 만남으로 데이터 게임 산업에 매료되다]

6개월간 나스미디어 광고본부에서 인턴을 하며 클라이언트로 넥슨의 다양한 게임을 만났습니다. 메이플스토리, 바람의 나라, 마비노기 등 넥슨 전담 팀에 배정받아 넥슨 광고마케팅 운영에 서포트하였습니다. 그중 마비노기 영웅전 시즌 4 캠페인이 기억에 남습니다. 마비노기의 핵심 유저는 M1854로 시즌 시작 시 큰 마케팅 예산이 책정됩니다. 그만큼 광고마케팅의 결과가 객관적인 수치로 추출돼 커뮤니케이션하는 것이 필요하고, 이를 위해선 데이터 기반 마케팅 평가 도구를 사용해야 합니다. 마비노기 캠페인은 Youtube, GDN, 트위치 등 타

깃 미디어에 집행했고, 광고 라이브 후 이를 Daily report를 통해 점검했습니다. 특히 Google Ads와 Analytics에서 제공하는 CPC, ROI 등 수치화된 데이터로 성과를 측정했고, 다시 또 CPC, CPV 단가를 낮추기 위해 유저, 잠재 고객 데이터로 광고 카피, 타겟팅, 예산 등을 조정했습니다. 6개월간 넥슨 광고마케팅을 데이터를 기반으로 성과를 개선하는 데에 서포트하며 데이터 게임 산업에 매료됐습니다. 그래서 인턴 종료 후 개인 tistory 블로그에 로그를 삽입해 GA로 데이터를 측정 및 개선하는 것을 도전했습니다. 처음에는 단순 마케터를 꿈꾸는 사람으로서 html이 굉장히 어려웠습니다. 하지만, 리서치 데이터를 분석하는 마케터가 되기 위해 로그 분석을 꾸준히 진행하고 그에 따라 키워드를 선정해 글을 발행하며 GA 분석 전보다 방문자 및 CTR을 150% 향상시켰습니다.

게임을 넘어 금융, 유통 등과 새로운 컬래버레이션을 선보이고, 게임과 AI/데이터의 융합을 통해 늘 시대를 앞서 도전하는 넥슨의 행보에 저의 경험과 역량이 기여할 수 있다고 확신하여 지원하였습니다.

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

[조언자인 데이터와 소통하는 기술]

넥슨의 유저 행동 데이터는 지금도 축적되고 있습니다. 이전엔 정리되지 않았던 데이터와 AI를 활용해 궁극의 개인화 가치를 제공하는 것은 마케팅 데이터 분석가의 숙제입니다. 이를 위해 데이터 이해 및 활용능력이 필요합니다.

농심의 산학연계 브랜드전략 공모전을 통해 'MZ세대 라면 가치 제고'를 주제로 마케팅 전략을 기획했습니다. 직접 경쟁사는 타 라면회사로 뚜렷하였지만, 이는 라면의 가치를 제고해 라면 시장의 파이를 키우는 것과는 관련성이 적었습니다. 그래서 MZ세대에게 라면은 어떤 의미인지, 언제 소비하고 있는지 등 실시간의 타겟 빅데이터를 알아보았습니다. 타겟 미디어인 SNS, blog에 '라면' 키워드를 중심으로 데이터를 세그먼트에 따라 요약 및 정리하였습니다. 이에 F1524에겐 라면이 '다이어트 적'이었고, M1939에겐 라면은 '항상 맛있는 음식'이었습니다. M1939의 데이터를 조언자로 삼아 항상 맛있는 음식이란 곧 '항상 실패가 없는 음식'이라는 인사이트를 도출했습니다. 또한 빅데이터 분석 결과 연령대 별 라면 관련 데이터 볼륨과 간접 경쟁사가 달랐습니다. 대학생의 경우 라면이 아닌 레트로트 음식을 선택할 때가 있었고, 직장인의 경우 금전적 여유가 있어 배달음식을 선택할 때가 있었습니다. 그래서 미디어 효율이 우수한 GDN, Facebook에 개인화 메시지 크리에이티브를 제

안하기 위해 M1939를 다시 대학생, 직장인으로 세그먼트 하여 DA를 기획했습니다. 하지만 코로나19 이전 PC방에서 게임을 하며 즐기는 라면에는 차이가 없어 홈 PC방에서 라면이 빠질 수 없다는 것을 공통 DA로 기획했습니다. 타깃 미디어 빅데이터를 기반으로 꼬리를 물어 기업의 당면 문제를 해결하는 마케팅을 제안한 결과 우수상을 수상했습니다. 넥슨 인텔리전스랩스는 비정형화된 방대한 데이터와 코어 타깃의 행동을 보유하고 있습니다. 데이터와 끊임없이 소통하여 고객에게 다가갔던 경험은 넥슨 인텔리전스랩스 데이터를 각 유저에게 ‘나만을 위한 메시지’로 가공해 긍정적 브랜드 경험을 제공하는 열쇠가 될 것입니다.

3. 성격소개 : 자신의 성격 중 가장 자랑하고 싶은 점과 바꾸고 싶은 점들을 그 이유와 함께 적어주세요.

[향기로 사람들을 끌어당기는 인간허브]

원만한 대인관계는 인간 삶에 행복을 주는 요인일 수도 있지만 그 무엇보다 비즈니스에 있어 필수적인 역량이라고 생각합니다. 특히 마케터는 다양한 분야의 사람과 협력해 최고의 결과물을 만들어야 하고, 넥슨인으로서 세계 최고 게임 브랜드를 유지하기 위해 많은 자원을 적극적, 창의적으로 활용할 수 있어야 하기 때문입니다. 삼성물산 리조트 에버랜드의 마케터스로 활동한 적이 있습니다. 2달에 1번 F&B, 크리에이티브 등 마케팅 제안을 하였는데, 새로운 기구나 USP가 없는 테마파크 산업의 특성상 신선한 아이디어 도출에 어려움을 겪었습니다. 그래서 팀장으로서 팀원에게 에버랜드에 방문하는 고객 대상으로 설문조사를 진행할 것을 제안했습니다. 대학생 서포터스의 관습적인 틀에서 벗어나 실제 방문객을 대상으로 각종 설문을 진행하고 분석을 하면 생생한 인사이트를 얻을 거라 생각했기 때문입니다. 실무진의 허가를 받고, 팀원들과 평일과 주말을 나누어 MZ세대에게 종이 설문을 요청했습니다. 코로나19로 낯선 이와의 접촉을 삼가는 경향이 있어 어려움을 겪었지만, 방문객에게 더 나은 서비스를 제공할 것이라 약속드리며 설득을 해 200명의 유효 데이터를 얻을 수 있었습니다. 이를 분석해 입점 프랜차이즈가 아닌 테마파크의 감성이 담긴 새로운 베이커리와 음료를 희망한다는 것을 깨달아 F&B 16종을 기획 및 제안했고, 그중 2종이 실제 개발돼 판매되었습니다. 그 결과 대상을 수상했고 해외 테마파크 연수 기회를 얻었습니다. 이러한 결과를 이끈 것은 ‘사람’이라 확신합니다. 더운 날씨에 바깥에 나가 방문객을 만나자고 팀원들을 설득한 것, 접촉을 꺼리거나 시간 낭비라고 생각하는 방문객에게 목적과 보상을 명확히 전달하는 커뮤니케이션으로 응답을 이끌어 낸 것이 좋은 성과를 거둔 발판이었습니다. 인간허브로서 사람들에게 선한 영향력, 즐거운 경험을 제공해 부드러운 힘으로 사람들을 끌어모으는 성격은 넥슨 인텔리전스랩스의 크게 기여할 것이라 확신합니다.

4. 입사후 포부 : 지원하신 분야에 합격하신 후 어떤 일들에 도전해보고 싶으신가요? 장래포부와 함께 적어주세요.

[모든 맵을 경험해 치트키를 얻는 모험가]

목표를 세우고 다양한 방도로 이루는 것을 좋아합니다. 지난 학기 SPSS 기초통계학 과목을 수강하였습니다. 다양한 학우들과 1:1로 피드백을 해주면서 분석 tool을 습득하고 있었습니다. 그런데 2019 아동청소년 패널 데이터를 활용해 논문을 작성하는 팀 과제를 시작하며 어려움을 맞닥뜨렸습니다. 팀원 중 태국 교환학생 학우가 있었는데 한국어를 거의 하지 못해 분담을 통한 협력이 어려웠습니다. 특히 일상적인 수준의 소통은 가능하였으나 논문을 작성하는 전문 어휘는 무지하여 독립 및 종속 변수를 논의하거나 초고를 작성할 때 소통이 잘되지 않았습니다. 팀장인 저에게 다른 팀원들이 불만을 토로하고 교수님께 성적 평가 기준을 완화해 줄 것을 건의하자고 제안했습니다. 그러나 다양한 문화의 구성원과 협력하는 것은 글로벌 인재로서 필수 역량이라고 생각하고, 주어진 변수에서 성과를 이루고 싶었습니다. 그래서 태국 학생을 1:1로 만났습니다. 먼저 태국 학생과 라포 형성을 해야 한다고 생각해 가볍게 각자 즐기는 게임에 대해서 이야기했습니다. 놀랍게도 태국 산족 마을에서 자란 학우는 라후족으로 고구려 문화를 가지고 있었고, 공기놀이와 땅따먹기를 좋아한다고 했습니다. 둘 다 좋아하는 게임을 편하게 얘기하다 보니 언어의 장벽도 느끼지 못했고 마음을 열게 되었습니다. 학우는 논문을 작성해본 적이 없지만 졸업 논문을 작성해야 하기 때문에 꼭 해보고 싶다고 말했고, 번역에 도움을 요청했습니다. 그래서 한 학기 동안 과제를 수행하며 태국 학우가 서론을 작성하게끔 번역을 도왔고, 저는 SPSS 프로그램 분석을 담당해 독립 및 종속변수의 상관관계를 회귀분석을 통해 데이터를 추출할 수 있었습니다. 목표를 이루고자 하는 집념과 그 과정에서 예상치 못한 변수가 생기더라도 돌파구를 찾는 성격을 확인할 수 있었습니다. 이는 여러 문화를 가진 넥슨인들과 그 넥슨인들과 조화를 이뤄 새로움을 창조하는 것은 선두기업의 일원으로서 큰 역할을 기여할 수 있을 것이라 생각합니다.