

CIEN 졸업생 특강

기획/사업 직무 취업

2021.05.15

김선정

do not reproduce without permission



게임회사 취업, 저처럼 하지 마세요

지난 3년간 취업을 반복해오며 (분석 → 기획 → 사업) 알게 된
각 직무의 특성, 포트폴리오 준비, 채용 과정 등의 know-how 공유

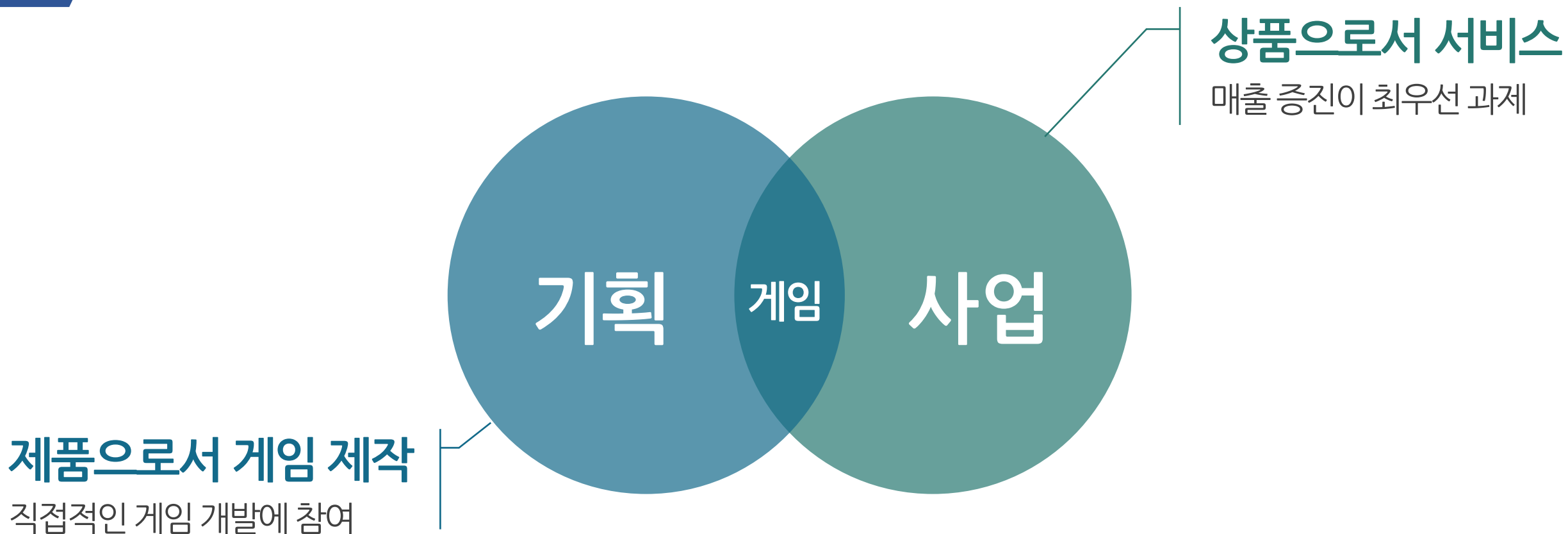




Contents

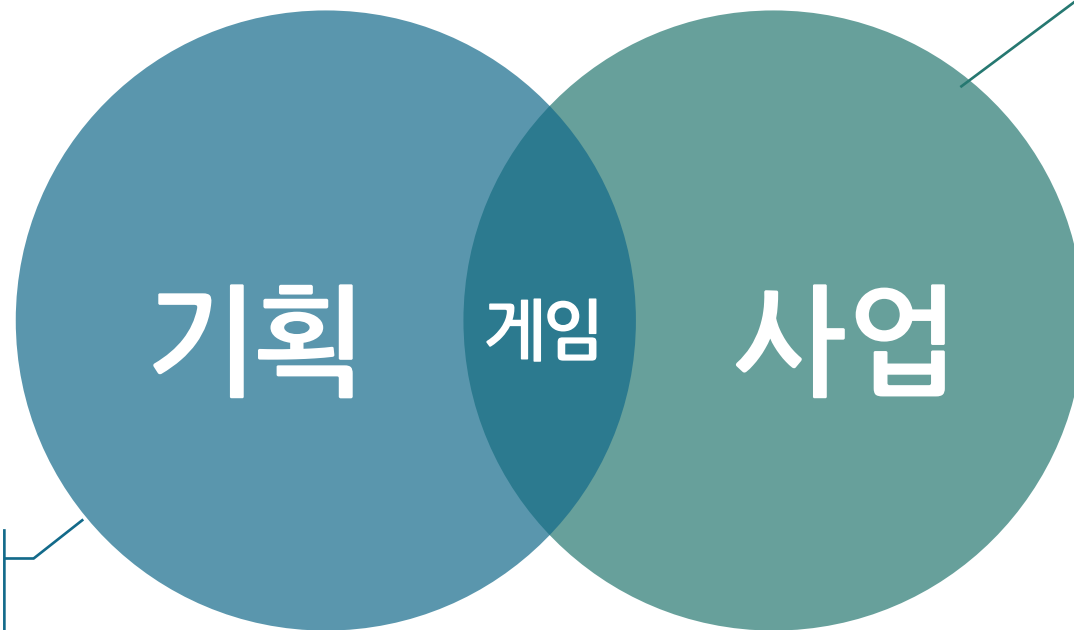
- 기획/사업 직무 안내
- 포트폴리오로서의 분석서
- 회사별 공채 전형과 TIP

기획/사업 직무 안내



무형 콘텐츠인 게임을 바라보는 시점에 따라 기획/사업 직무 분화
물론, BM기획 등 회사에 따라 다양한 직무 형태 존재

기획/사업 직무 안내



제품으로서 게임 제작

신규 시스템&캐릭터 기획
전투 및 스킬 밸런스 조정
레벨(맵) 및 퀘스트 디자인
인게임 경제 밸런스

상품으로서 서비스

커뮤니케이션 & 일정 관리
라이브 서비스·이슈 대응
매출 관리·지표 분석
이벤트·BM 기획
사업계획 및 마일스톤 설립

기획/사업 직무 안내

『 무엇이 중요하다 생각하는가 』로 직무 선택을 추천

기획

- 게임을 만들고 싶지만 프로그래밍은 너무 어렵다.
OR 설계에 더 관심이 많다.
- 내 생각을 문서로 잘 정리하고 그걸 말로 잘 전달할 줄 안다.
- 엑셀을 잘한다.
- 코딩 등을 하는데 문제가 없다.
- ~~내가 저 인간들보다 더 잘 만들 수 있겠다.~~ 라는 생각이 든다

사업

- 매출 순위권 차트를 확인한다.
- 게임을 하면 패키지를 분석한다.
- 일정 관리를 잘한다.
- 논리적인 문서를 만드는 게 좋다.
- 말로 업무를 조정하는 게 좋다.
- 엑셀과 PPT가 좋다.
- 코딩을 절대 못하겠다.
- ~~나는 돈이 좋다.~~



포트폴리오는 역기획서가 아닌 **분석서**로

최근 모든 게임회사는 포트폴리오로 분석서를 받음
인게임 구현과 거리가 있고, 시간이 많이 소요되는 역기획서와 달리
지원자의 **실력(인사이트)**를 빠르게 측정할 수 있는 수단



포트폴리오로서의 분석서



게임 전반의
흐름을 **도식화**해
인사이트 도출





게임회사 면접관 = (입사 시) 소속될 조직의 리드

일반대기업의 임원면접과 다른 점으로, 이 차이를 잘 기억해야 함
많은 경우 1차 면접에서 당락이 결정 → 리드에게 자기 어필해야



회사별 공채 전형과 TIP



서류 → 1차 면접 → 2차 면접

- 가장 무난한 게임회사 채용 과정으로, 때로 1차 면접에서 PT가 있기도 함
- (스마일게이트RPG) : 3.5시간 과제준비 > 1.5시간 다대다 면접, PT (PPT템플릿 준비)



서류 → 테스트(인적성, 직무) → 1차 면접 → 2차 면접

- 인턴은 정규직 전환 확률이 높으며 인성테스트만 있음
- 경력 2년 이하면 계약직으로만 입사 가능
- 사업보다는 분석(경험분석실)을 추천 (팀바팀 존재)
 - 적성 테스트 : 아모레퍼시픽과 동일 (공부 추천)
 - 인성 테스트 : 나는 인싸다, 모든 사람들에게 사랑받는다. (유튜브 팁 추천)
 - 직무 테스트 : 기획 직무에 리니지 질문 많음 (몰라도 다른거 잘풀면 통과 가능)
 - 면접 : 조직이 나를 선택하는 특이한 구조 (그래서 어느 팀 면접인지 모름)

회사별 공채 전형과 TIP



서류 → 테스트(인성, 직무) → 1차 면접 → 2차 면접

- 사업은 본사에만 있음
- 개발의 경우 자회사 엔투·네오의 만족도 ↑

서류 → (제주본사) 당일 1~2차 면접

- 교통비 제공, (시간이 충분하다면) 재미로 본사 한번 다녀오는 것도 좋은 듯
- 하지만 던파를 정말 사랑하지 않는 이상 입사하지 않는 걸 추천



중요도 : 1차 면접 > 테스트 = 2차 면접 >>>>>>>>> 자기소개서

요즘에는 2차 면접의 경쟁률이 높아지고 있는 점 주의

회사별·장르별로 게임을 하나씩 **플레이**하거나 **분석서**를 만들어두면 편하다

회사별 공채 전형과 TIP

서류 전형

자기소개서는 SKIP
포폴도 이미 충분히 언급

BUT 자소서 내용 → 면접 질문:
자기소개에 따라 면접의 판도 변경

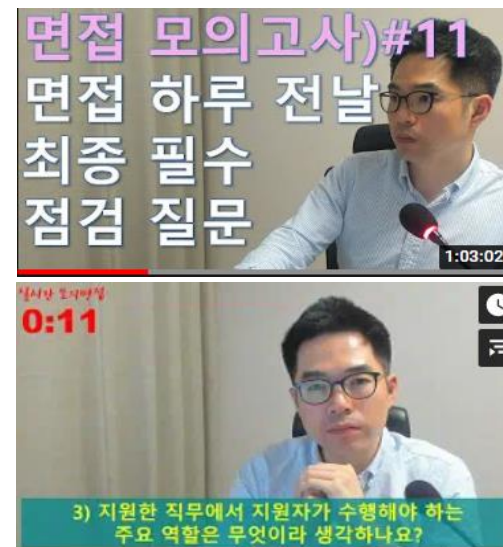
추천 책: <요점만 말하는 책>

면접 준비

회사에서 원할 법한
나의 어필 요소를 키워드화

- 자기소개
- 지원동기
- 장점과 단점
- 경험과 성과 요약
- 게임 인사이트, 제안
- 나를 뽑으면 좋은 점
- 포부

면접 연습



모의면접 영상(15분)을 반복해
연습하는 것을 적극 추천

회사별 공채 전형과 TIP : 예시

자기 소개

담당 - 라이브,글로벌 - 넓은시각
XXXX 가능, 과거와 동일
사업계획+kpi. 업무를 주도적으로 수행

안녕하십니까?

XXXX의 사업PM 직무에 지원한 김선정입니다.

저는 담당 프로젝트의 라이브 서비스와 글로벌 런칭을 담당하며,
게임산업을 넓은 시각에서 바라보는 관점이 중요함을 깨달았습니다.

그리고 이것이 XXXX에서 가능하다는 생각은 과거와 동일합니다.

비록 공고 요강보다는 역량이 적지만, 저는 사업계획과 KPI를 작성해본 경험이 있습니다.

그만큼 어떤 업무가 주어져도 주도적으로 수행할 자신이 있습니다.

이상입니다.

회사별 공채 전형과 TIP : 예시

지원
동기

게임시장을 가장 넓게 바라보는 회사
라이브+글로벌 런칭-도움 / 관점배울 - 전문성

업무
경험

빌링 관리 : 문서화 / 추적-감사대응 / 내부기준 설정

커뮤니케이션 : 홍보팀 - 브랜딩

어려웠던 일 : PD 2번교체 - 주년 업데이트 - 일정 준수



자신의 능력을 과소평가하지 마세요

명확한 정보에 의한 준비와
자신에 대한 신뢰만 있으면
취업은 어렵지 않습니다.

추천책 <잠들어있는 성공 시스템을 깨워라>