

지원서 작성하기

★ 2024년 넷마블네오 채용전환형 인턴십 (~10/27 마감) ★

작성해주신 내용은 자동으로 임시저장되며, 페이지 하단의 제출하기 버튼을 클릭하셔야 지원이 완료됩니다.
마이페이지에서 제출해주신 지원서를 확인할 수 있습니다.

기본정보

이름	<input type="text" value="서민석"/>	이름(영문)	<input type="text" value="SEO MINSEOK"/>
생년월일	<input type="text" value="1997-06-18"/>	성별	<input type="button" value="남"/> <input type="button" value="여"/>
이메일	<input type="text" value="tmqmsmrm@naver.com"/>		
휴대폰 번호	<input type="text" value="010-6741-3586"/>		
주소	<input type="text" value="경기도 용인시 수지구 성북2로 344 단독주택"/>		
입사가가능일	<input type="text" value="2024-10-27"/>		
병역구분	<input type="text" value="필"/>	<input type="text" value="2017-12-26"/>	<input type="text" value="2019-08-30"/>
보훈대상	<input type="text" value="아니오"/>		
장애여부 선택	<input type="text" value="아니오"/>		
지원경로	<input type="text" value="취업포털"/>	<input type="text" value="게임잡"/>	

학력 정보

최종 학력을 선택 후 전체 학력 정보를 입력해 주세요.



고등학교 정보

초기화

신봉고등학교

경기

졸업

2013-02

2016-02

검정고시 여부

☐ 검정고시

대학교 정보

초기화

학사

주간

본교

호서대학교

충남

3.3

4.5

게임소프트웨어학과

+ 전공 추가

편입

2022-02

졸업

2024-02

편입 전 대학교 정보

초기화

2020-02

주간

본교

남서울대학교

충남

정보통신공학

경력 사항

추가한 경력 사항은 최신순으로 자동 정렬 됩니다.
정확한 정보를 입력하지 않으면, 경력사항이 정상적으로 반영되지 않습니다.
경력사항은 최대 20개까지 입력 가능합니다.

총 경력 기간 1년 10개월



회사명

소재지 선택

재직여부 선택

고용형태 선택

최종직위 선택

부서명 입력

담당업무 입력

입사연월(YYYY-MM)

주요 업무내용을 간략하게 적어 주세요

0/1000

+ 경력 저장

프로젝트 이력

상기 입력한 경력사항 산하 또는 외적으로 수행한 모든 프로젝트에 대해 입력 가능합니다.
본인이 수행한 업무/ 프로젝트에 대해 구체적으로 세부내용 작성해주세요.
프로젝트이력은 **최대 5개**까지 입력 가능합니다.

회사명

프로젝트명

프로젝트 유형 선택

참여단계 선택

출시여부 선택

시작연월(YYYY-MM)

종료연월(YYYY-MM)

프로젝트에서 담당한 업무를 간략하게 적어 주세요

0/1000

+ 프로젝트 저장



추가파일은 최대 3개까지 등록 가능합니다.

몬스터헌터 클러치클로 콘텐츠... x 잔월_테이블_04_05.xlsx x 잔월_스토리문서_3-29.pdf x

파일 첨부

링크정보

링크정보는 최대 5개까지 입력 가능합니다.

https://www.youtube.com/@sms3072/videos



경력/포트폴리오를 참고할 수 있는 URL을 입력해주세요.

+ 링크 저장

추가사항

해당하는 항목을 먼저 확인 선택하여, 입력할 내용을 추가해주세요.
상세 입력 창에서 * 필수 입력 항목은 반드시 입력해주세요.

자격 사항 최대 5개

예

운전면허증

2017-12

등급 직접 입력

자격주관처 직접 입력

+ 저장

외국어 능력 최대 5개

외국어 능력 선택

외국어 선택

어학 점수 최대 5개

어학 점수 선택

* 언어 종류 선택

대외활동/공모전 넷마블 관련 활동(마블챌린저 등) 입력 가능 최대 5개



호서대학교 졸업작품 전시회 호서대학교 2023.03 - 2023.06



모빌리티창업공모전 호서대학교 2022.11 - 2022.11



대외활동/공모전 선택

* 대외활동/공모전 유형

교육 사항 최대 5개

아텐츠 게임 아카데미 2024.03 - 2024.06



아텐츠 게임 아카데미 2024.09 - 2024.10



교육 사항 선택

* 교육기관 명

해외 경험 최대 5개

해외 경험 선택

* 국가(지역) 선택

컴퓨터 활용/개발환경 최대 5개

개발 Unity 엔진 기초 수준 1년 미만



개발 Unreal 엔진 기초 수준 1년 미만



사무 MS Office 관련 제품 보통 수준 1년 이상



컴퓨터 활용/개발환경

* 분야 선택

자기 소개

1. 게임산업에 관심을 가지게 된 계기와 넷마블네오에 지원하게 된 동기를 구체적으로 설명해 주세요. 필수*



제가 소울, 링, 그리고 '달빛꽃송이'라는 게임을 맡았던 것은 생각보다 오래전 이야기입니다. 넷마블은 게임 개발을 목표로 삼게 되었습니다.

넷마블 네오에 지원하게 된 계기는 2022년과 2023년 지스타에서 넷마블의 다양한 신작 프로젝트를 경험하면서 깊은 인상을 받은 것이었습니다. 당시 '데미스 리본', 'RF 온라인', 그리고 '일곱 개의 대죄 Origin' 같은 차기작들의 시연과 이벤트에 참여할 기회가 있었고, 특히 랭킹전 이벤트에서 상위권에 올라 경품을 받는 성과도 있었습니다. 이러한 참여를 통해 저는 넷마블의 게임들이 단순히 즐거움을 제공하는 것 이상으로, 서브컬처 요소에 대한 제작진의 세심한 고민과 노력을 느낄 수 있었습니다.

또한 넷마블이 끊임없이 새로운 도전을 이어가고 있다는 점이 큰 인상을 남겼습니다. 이 경험들은 넷마블의 재미있는 게임을 즐겁게 함께 일하며 성장하고 싶은 마음을 키워주었고, 넷마블 네오의 일원이 되어 이러한 목표를 실현하고자 지원하게 되었습니다.

658/1000

2. 타인과 협업했던 경험 중 가장 어려웠던 일을 사례와 함께 설명하고, 어떻게 극복하였으며, 느낀 점은 무엇이었는지 설명해 주세요. **필수***

제가 가장 어려웠던 작업은 2023년 졸업작품 '잔월'을 준비할 때 경험한 사건입니다. 호서대학교 졸업을 위해 결성된 팀 '달빛꽃송이'는 '졸업 작품 통과'와 '새로운 도전'이라는 목표로 조선풍 소울라이크 액션 RPG에 도전했습니다. 그러나 팀원 7명 중 소울라이크 게임을 경험한 사람은 단 2명뿐이었고, 언리얼 엔진에 대한 미숙함과 장르 이해도 부족으로 회의에서 논의된 내용조차 구현이 어렵던 상황이었습니다. 특히, 그래픽 방향성과 캐릭터 설계에서 의견 차이가 있어 여러 번의 수정과 재작업이 필요했습니다.

이 문제를 해결하기 위해 저는 팀원들에게 '다크 소울'과 '엘든 링'을 직접 플레이하고 분석하도록 제안했습니다. 이후 분석한 내용을 바탕으로 장르의 핵심 요소를 정리하고, 목표와 방향성을 재설정하였습니다. 또한, 팀원들과 단합 시간을 가지며 언리얼 엔진과 장르에 대한 이해를 높였습니다. 저는 전투 시스템 기획, 몬스터 AI, 스토리 시나리오 제작을 총괄하며 팀원들과 협업해 조선시대 세계관을 반영한 적 AI와 전투 난이도를 조율했습니다. 작업 분배를 위해 애자일 방법론을 도입해 스프린트를 짧게 나누어 진행하며 효율성을 높였습니다.

그 결과, '잔월'은 호서대학교 졸업작품 전시회에서 장려상을 받았고, 충청권 인디유 공모전에서 대학부 우수상을 받았습니다. 이 경험을 통해 다양한 배경의 팀원들이 같은 목표를 공유하는 것이 중요하다는 것을 깨달았으며, 팀워크와 문제 해결 능력을 더욱 발전시킬 수 있었습니다.

740/1000

3. 본인이 가장 재미있게 플레이한 게임을 3개 선택하여 어떤 점이 재미있었는지, 게임내 어떤 성과를 이루었는지 설명해주세요.(게임플레이 성과 기준은 자유롭게 정하시면 됩니다) **필수***

3.1. 오버워치

오버워치는 다양한 능력과 역할군을 가진 영웅을 통해 전략적 협력으로 승리라는 공통 목표를 달성하는 재미가 있었습니다. 저는 베타 테스트부터 참여해 시즌 5~7 동안 그랜드 마스터와 랭킹 500위에 도달했습니다. 특히 다양한 역할을 수행하며 팀원들과의 긴밀한 소통과 상황 대처 능력을 키울 수 있었고, 상대 팀의 전략을 분석해 그에 맞춰 팀의 전술을 조정하는 과정에서 게임의 깊이를 느꼈습니다. 이를 통해 협동의 중요성과 역할 수행 능력의 가치를 깨달았습니다.

3.2. 배틀그라운드

배틀그라운드는 무한 경쟁을 통해 승리하는 쾌감이 매력적이었으며, 저는 2017년 얼리 액세스 시점부터 참여했습니다. 오버워치를 통해 익힌 빠른 상황 판단과 전략적 전술을 배틀그라운드에서도 활용하여 듀오 랭킹 1위와 스쿼드 랭킹 500위 성과를 달성했습니다. 특히 배틀로얄이라는 한정된 자원과 긴장감 속에서 생존하며 승리하는 과정이 큰 재미를 주었으며, 팀원과의 전술적 협력과 긴밀한 의사소통이 성과에 큰 영향을 미쳤습니다.

3.3 Delta Force: Hawk Ops

델타 포스 시리즈의 최신작으로, 7월 프리 알파 테스트에 참여하여 최근 가장 재미있게 즐긴 게임입니다. 이 게임은 다양한 역할 수행 능력을 가진 오퍼레이터들을 활용하여 하나의 게임에서 세 가지 모드를 즐길 수 있습니다.

954/1000

4. 게임 기획자가 되기 위해 어떤 노력을 했는지, 그리고 각각의 성과에 대해 설명해 주세요. **필수***

링크정보

추가사항

세이거치

'24.10.27 23:3

미리보기

공지사항

Family Sites

