

수신자 전국대학교 총장  
(경유) (취업관련부서장)

제 목 Ausbildung 해외취업연계 단기 기업 인턴쉽 연수 프로그램 시범사업 추진(안)

1. 관련: 2019년도 과학기술국제협력네트워크지원사업 추진계획 (네트워크-7, 2019.02.28.)

2. 위호 관련으로 이공계분야 국내유망 청년인력을 대상으로 해외 일자리 연계 및 취업지원을 위해 유럽현지 start-up 기업과 공동으로 단기 기업현장 인턴쉽 연수 프로그램을 아래와 같이 시범 추진코자 합니다.

○ 사 업 명: Ausbildung 해외취업연계 단기 인턴쉽 연수 프로그램

○ 지원대상: 국내 이공계분야 대학 및 대학원 졸업(예정)생 중 해외취업연계 기업 인턴쉽 연수 프로그램 참가 희망자 5명 이내

※ 2019년도에는 IT분야 전공인력에 한함

※ 선발인원은 5명 이내로 하되 1명(Mobowl社)은 장기직원채용으로 공고 (장기채용 희망인원은 2019.6.30.일까지 신청서 제출요망)

○ 추진일정

- 사업공고: 2019년 6월(한국연구재단 홈페이지 및 전국 대학 취업연계 관련부서, 창업 및 직업교육훈련 관련기관)

- 지원자 모집 및 서류접수: 2019년도 6월 ~ 8월 31일

- 연수대상자 선발 확정: 2019년 9월

- 해당기업 연수실시: 2019년도 10월 ~ 11월(3주)

※ 기업 및 참여자의 사정에 따라 연수일정은 일부 조정 예정

붙임: Ausbildung 해외취업연계 단기 기업인턴쉽 연수 프로그램 시범사업 추진(안). 끝.

담당 김영애

사무국장 이원근

센터장 지석규

시 행 네트워크-44 ( 2019.6.11. ) 접 수

주 소 Charlottenstr.18, 10117 Berlin, Germany

/ <http://www.kiceurope.eu>

전 화 49-(0)30-3551-2844

/ [younga.kim@kiceurope.eu](mailto:younga.kim@kiceurope.eu) / 공개

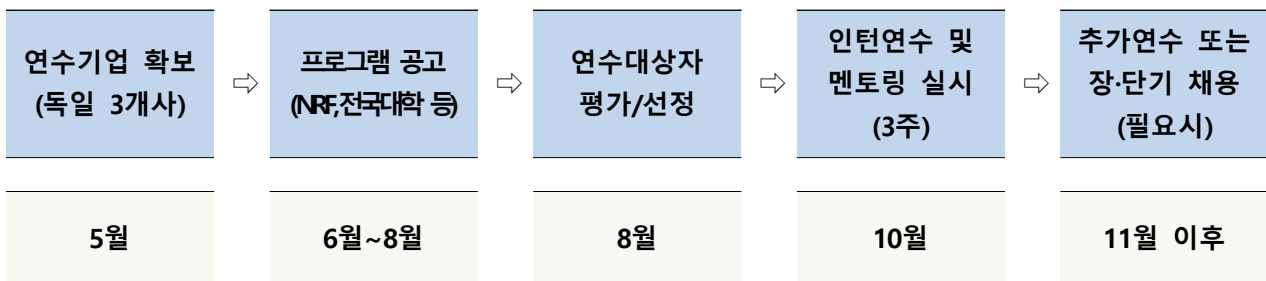
# 2019년도(Ausbildung) 해외취업연계 단기 기업 인턴쉽 연수 프로그램 시범사업 추진(안)

<KIC Europe 2019.6월>

## 1. 사업목적

- 글로벌 기술사업화 유럽현지 역량강화 교육 프로그램을 다양화하여 해외취업지원을 위한 유럽현지 기업과 공동으로 단기 인턴쉽 연수 프로그램을 시범사업으로 신규추진
- 국내 이공계 청년유망인력을 대상으로 유럽현지 스타트업 기업과 연계하여 실질적 체험중심 인턴쉽 참여 지원을 통해 해외 일자리 연계 네트워크 구축 및 국내취업을 제고에 기여

## 2. 사업개요



- ① 독일 공공기관 Saarland, Berlin Partner, IHK, WFBB 및 GTAI 등과 협력하여 독일 현지에서 인턴쉽 연수실시가능 스타트업 기업 확보(독일 베를린市 소재 start-up 기업 3개 社)
- ② 한국연구재단, 전국 대학 홈페이지, 창업 및 직업교육훈련 관련기관 등을 통해 공고 / 인턴쉽 연수 희망자는 KIC-Europe에 개별신청 (신청서류양식, 해당기업 프로파일 및 자격조건 별첨자료 참조)
- ③ 독일 인턴쉽 연수 예정기업에서의 평가의견을 토대로 KIC-Europe에서 최종 대상자 확정(3-5명)

- ④ 독일내 기업에서 3주 인턴쉽 체험 이후, 개인역량, 희망 및 해당 기업의 수요에 따라 추가 인턴쉽(3개월 이내) 혹은 단기 또는 장기 채용 노동계약 체결 가능

※ 독일 (베를린) 내 IT 관련 직종 기업 중 한국 청년유망 인력을 대상으로 해당 기업내 인턴쉽 프로그램 실시 가능한 기업을 대상으로 함

- ⑤ 한국 청년유망 인력(인턴쉽 연수 선정자)들의 인턴쉽 연수 기간 동안 정착지원 및 관리를 위하여 베를린 소재 대학에서 석·박사과정을 이수하고 있는 학생들과 연계하여 인턴쉽 연수기간 동안 별도의 멘토쉽 프로그램을 실시

### 3. 지원내용 및 대상

- (지원내용) 체류기간(3주) 왕복 항공운임료, 체제비 및 숙박비 등
- (지원대상) 국내 대학 및 대학원 졸업생(예정) 중 컴퓨터 공학 및 유사 전공자로서 해외취업연계 연수프로그램 참가 희망자 5명 이내 (2019년도에는 IT분야 전공인력에 한함)
- ※ 2020년부터 이공계 분야 다양성 확보 및 지원 인력 점진적 확대 예정 (2019년 성과분석 후 검토)
- ※ 인턴쉽 실시 기업 및 연수자의 사정에 따라 연수일정은 일부 조정가능

### 4. 평가 및 선정

- 인턴쉽 연수 희망자 신청서류 일체를 연수대상 기업에 송부 후 해당기업 평가의견을 토대로 최종 연수 대상자를 선발 (예정)
- ※ 연수예정(가능) 기업에서 요청하고 있는 참여자의 자격요건 및 연수기업 현황자료는 별첨자료 참조
- 3주 기본 연수 이후 3개월 이내의 Probation Internship 또는 3개월 이상의 장기채용 여부는 반드시 연수기업이 우선 채용을 희망하고 연수기업과 연수자간 사전 충분한 상호협의 및 계약조건 등에 동의 시 가능할 수 있음

## 5. 추진일정

- 한국연구재단 홈페이지 프로그램 공고: 2019년 6월 중
- 전국 대학취업연계 관련부서, 창업 및 직업 교육훈련 관련 기관 등 공문 발송: 2019년 6월 중
- 연수대상자 평가/선발 및 확정: 2019년 9월 중
- 기업별 인턴십 연수실시 : 2019년 10월 ~ 11월(3주)

## 6. 1인당 지원기준

- 개인별 왕복항공운임료(1,000 EUR까지 실비지원), 체제비(450 EUR), 숙소제공(실비 KIC 유럽예약), 여행자보험(실비) 및 시내교통비(실비)지원
- 기본연수(3주) 기간 동안 연수제반 소요비용은 KIC-Europe에서 지원, 후속연수 또는 채용은 연수기업과 연수자간 계약에 의거 실시토록 하되 비자발급 등의 행정업무관련 소요비용을 추가지원 예정

## 7. 제출서류 및 접수방법

- 신청서 (붙임양식참조)
- ※ 3개 연수예정 기업 중 연수자 본인 희망 기업 1개사를 지정 하여야함
- 접수기간 : 2019년 6월 ~ 8월 31일
- 접수방법 : 이메일 접수(k-tclab@kiceurope.eu)

## 8. 문의처

- KIC 유럽 Ausbildung 해외취업연계 인턴십 프로그램 담당자  
(k-tclab@kiceurope.eu) (+49 (0)30 3551 2840)

**붙임: 연수대상 기업소개 및 연수예정자 자격조건(3개기업)**

## [첨부자료]

# 2019년도 Ausbildung 해외취업연계 단기 인턴쉽 기업연수 프로그램 [기업소개 및 기본요건]

## 1. 연수실시기업 프로필 2. 연수자 기본요건(기업별 희망내용)

연수기업	연수 / 채용계획(개요)
모바일 게임즈	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 경력 및 자격조건 충족시 정규직으로 채용 예정 (정규직 채용 희망시, 2019.6.30.일까지 신청요망)</li><li>○ 3주 연수 희망 시에는 2019.8.31일까지 신청 가능</li></ul>
플레이스낙	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 3주 연수를 2개기업 공동으로 실시 (2019.8.31.일까지 신청가능)</li></ul>
알브레인	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 3주 연수이후, 단기/장기 채용은 기업희망, 상호협의 및 계약에 따름</li></ul>

# 모바울 게임즈 [Mobowl Games GmbH]

- ※ **정규채용 희망자**는 본 모집요강을 참조하여 **2019.6.30.일까지 신청요망**
- ※ **3주 연수 희망자**는 2019.8.31.일까지 신청 가능하며 본 요강은 장기채용자를 위한 요건이므로 이를 감안하여 장기 경력부분을 제외한 자격조건 충족시 신청가능

◎ 회사소개 PPT 자료 별도

## 1. 회사소개

- 캐주얼 게임 전문 개발사를 지향하는, 13년 이상의 자체 마케팅/퍼블리싱 역량을 갖춘 독일 현지 스타트업

## 2. 사업 영역

- (게임 개발) 캐주얼 게임 자체개발 및 글로벌 서비스
- (퍼블리싱) 유럽 및 북미 지역 : 모바일 게임 운영/마케팅 대행  
(독일 중심 사업 전개, 현지 채널들과 협업)  
(한국 지역 : 유료 게임 퍼블리싱 서비스)

## 3. 주요 멤버

- 넥슨, 넷마블, Ubisoft, EA, Gumi, Goodgame, CDPROJEKTRED, 11bit Studios 출신의 멤버 6인으로 구성

## 4. 주요 연혁

- 2016년 : MobOwl GmbH 법인 설립. (독일 베를린), Berlin Partner & Investitionsbank Berlin (독일 정부 기관)으로 부터 한국 스타트업 최초 투자 유치
- 2017년 : ENP Games의 <Mecha Storm>, <IRIS M> CBT 및 글로벌 출시
- 2018년 : KIC Europe (베를린 소재 한국 스타트업 지원 정부 기관)의 지원 회사로 선정. 유료 게임 <라스트 드림> 외 1종 한국 출시
- 2019년 : 캐주얼 매치3 게임 <캔디걸> 자체 개발 및 CBT, <Mecha Storm> OBT. 캐주얼 아케이드 게임 <Bricks Breaker Balls: UFO> 글로벌 출시
- 2019년 : 하반기 유료 게임 3종, 캐주얼 게임 3종 출시 예정

## 5. 캐주얼 모바일 게임 개발 경력사원 모집 (Unity 클라이언트 프로그래머)

- 글로벌 시장을 목표로, 캐주얼 퍼즐/아케이드 장르의 게임을 개발하기 위한 경력 개발자를 모집합니다.

### ○ 담당업무

- 캐주얼 게임 클라이언트 프로그램 제작 및 외주 관리

### ○ 자격조건

#### [필수 자격]

- Unity 3D 개발 경력 3년 이상
- 구글과 애플에 출시 및 상용화 경력 있으신 분
- 영어 메일로 업무 원활히 가능하신 분

#### [우대 사항]

- 모바일 캐주얼 게임 개발 경험자
- 인앱 광고 수익화, 광고툴, 페이스북 등 플랫폼 연동 작업 경험자
- 유니티 파티클 시스템 활용 가능자 (2D VFX)
- 스파인(Spine) 활용 가능자 (2D Animation)
- 캐주얼 게임 전반에 걸쳐 플레이와 재미 요소에 대한 이해도가 높으신 분
- 영어권 해외 근무 경험 있으신 분

### ○ 주요 업무

- 각종 캐주얼 게임 개발 및 게임 소스 커스터마이징(각종 에셋 VFX, 2D 애니메이션 컨트롤)
- 인앱 광고 수익화 툴 연동 및 설정 컨트롤, 구글 SDK, 페이스북 및 각종 통계툴 연동
- 에셋 제작 및 적용을 위한 그래픽 디자이너들과의 협업

### ○ 처우 및 복지

- 연봉 3만~3만 5천유로 / 독일 취업 비자 발급 / 4대 보험 / 주 40시간 근무
- 연간 휴가 25일 / 경조사 지원금 / 시간선택제 근무
- 수습 6개월 후 정규직 전환 /기타 사항 독일 노동법에 따름



**MOBOWL**  
GAMES



# COMPANY OVERVIEW

---

- 사업 영역

- 게임 개발
  - 캐주얼 게임 자체개발 및 글로벌 서비스
- 퍼블리싱
  - 유럽 및 북미 지역 : 모바일 게임 운영/마케팅 대행 (독일 중심 사업 전개, 현지 채널들과 협업)
  - 한국 지역 : 유료 게임 퍼블리싱 서비스

- 주요 멤버

- 넥슨, 넷마블, Ubisoft, EA, Gumi, Goodgame, CDPROJEKTRED, 11bit Studios 출신의 멤버 6인으로 구성.

netmarble



CDPROJEKTRED



# EXECUTIVES

---



## 김주환, CEO / PUBLISHING DIRECTOR

- 퍼블리싱 13년차.
- CJ인터넷 (현 넷마블), 넥슨 코리아, 두빅, 넥슨 유럽
- 10+ PC/Web 게임, 10+ 모바일 게임 런칭. 현지화 작업. 게임 운영. 게임 소싱 및 사업 개발.
- 주요프로젝트: 완미세계, 열혈삼국, 쉐도우컴퍼니, 컴뱃암즈, 카운터스트라이크 좀비, 풋볼데이.



## BRANDON, COO / BUSINESS DIRECTOR

- 퍼블리싱 & 마케팅 14년차.
- EA 코리아, Ubisoft 한국 지사, 넥슨 코리아, 넥슨 유럽
- 글로벌 게임 관계사들과의 관계 기반, 마케팅, 퍼블리싱, 개발, 투자, 미디어 채널 확장.
- EA, Ubisoft, Gumi, 넥슨 코리아, 넥슨 유럽에서 트리플A급 콘솔, PC, mobile 게임 마케팅 및 운영.

# TEAM MEMBER

Name	Career	Titles Experiences
Filip Cholewczyński Product Manager	<ul style="list-style-type: none"><li>• 게임 프로듀싱 8년차.</li><li>• PR, 마케팅, 커뮤니티 매니징.</li><li>• 11Bit Studios, CD Projekt Red, Good Game 등 독일, 폴란드 개발사/퍼블리셔에서 PM 담당.</li></ul>	Gwent, The Witcher, This War of Mine, Empire four Kingdoms, GoodGame poker, Big Farm
Alexander Nova 영어 GM/Community Manager	<ul style="list-style-type: none"><li>• 전 넥슨 유럽 리드 GM (Mobile/PC games).</li><li>• 커스터머 서포트, 커뮤니티 매니징.</li></ul>	Counter Striker Nexon Zombie, Hit, Domination, Combat Arms
Michael 독일어 GM / CS	<ul style="list-style-type: none"><li>• 독일어 게임 운영 경력 6년차.</li><li>• 10여종 이상의 전략 게임 (웹/모바일)의 독일어 번역 리드.</li></ul>	Naruto online, Battleship Empire, Ocean Overlord, Super fleets.
Leo 프랑스어 GM / CS	<ul style="list-style-type: none"><li>• 전 넥슨 유럽 프랑스어 번역 리드.</li><li>• 프랑스어 GM, CS 및 QA 수행.</li></ul>	Hit, Domination, Dynasty Warriors: Unleashed

# EXPERIENCES



- 도미네이션즈, 히트, This War of Mine, Gwent, The Witcher series, Frostpunk, 카운터 스트라이크 좀비, 피파 온라인, Smurfs&Co., 완미세계, 열혈삼국, 풋볼데이 등 프로젝트 매니징.
- PC, 콘솔, 스팀, 모바일, 웹브라우저 : 각종 글로벌 플랫폼에 게임 런칭.
- 마케팅, 커뮤니티 매니징, CS 관리, 지표 분석 : 안정적인 라이브 운영.

# COMPANY OVERVIEW

---

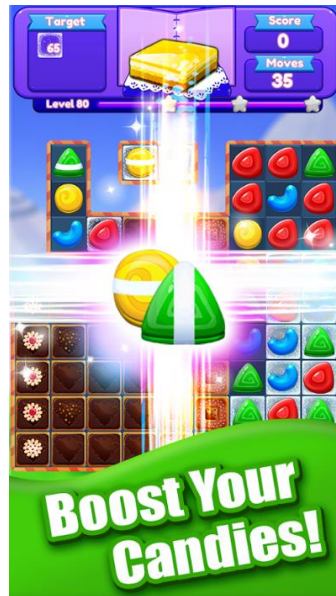
## • 연혁

- 2016년 11월 MobOwl GmbH 법인 설립. (독일, 베를린)
- 2016년 11월 Berlin Partner & Investitionsbank Berlin (독일 정부 기관)으로 부터 한국 스타트업 최초 투자 유치.
- 2017년 4월 ENP Games의 <IRIS M> 북미 유럽 출시.
- 2017년 9월 ENP Games의 <Mecha Storm> CBT 진행.
- 2018년 1월 독일 미디어 기업 계열사 Adspree와 웹게임 공급 계약 체결.
- 2018년 3월 KIC Europe (베를린 소재 한국 스타트업 지원 정부 기관)의 지원 회사로 선정.
- 2018년 7월 유료 게임 <라스트 드림> 외 1종 한국 출시.
- 2019년 1월 캐주얼 매치3 게임 <캔디걸> 자체 개발 및 CBT 진행
- 2019년 3월 ENP Games의 <Mecha Storm> OBT 진행.
- 2019년 4월 캐주얼 아케이드 게임 <Bricks Breaker Balls: UFO> 퍼블리싱 글로벌 출시.
- 2019년 하반기 유료 게임 3종, 캐주얼 게임 3종 출시 예정.



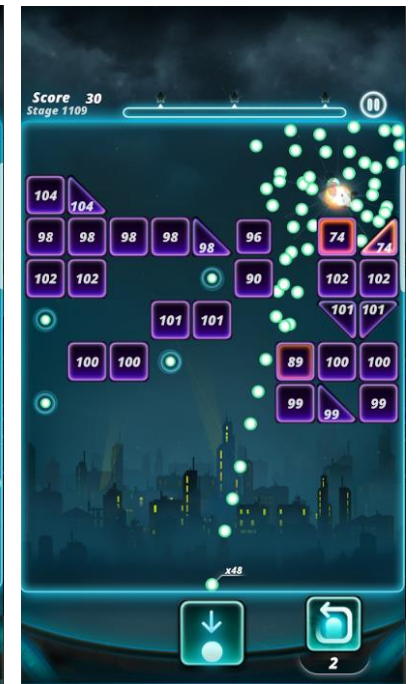
# MOBOWL PROJECTS

- Candy Girl (자체개발)
  - 플랫폼: 안드로이드
  - 장르: 캐주얼. 매치 3
  - 주요 특징:
    - 300개 이상의 기발한 퍼즐 맵
    - 개성있는 그래픽과 사운드
    - 쿠키맨 캐치 미션



# MOBOWL PROJECTS

- **Bricks Breaker Balls: UFO (퍼블리싱)**
  - 플랫폼: 안드로이드
  - 장르: 캐주얼. 아케이드
  - 주요 특징:
    - Balls 게임과 비행 슈팅 게임의 결합
    - 3000종 이상의 스테이지
    - 개성있는 그래픽과 사운드

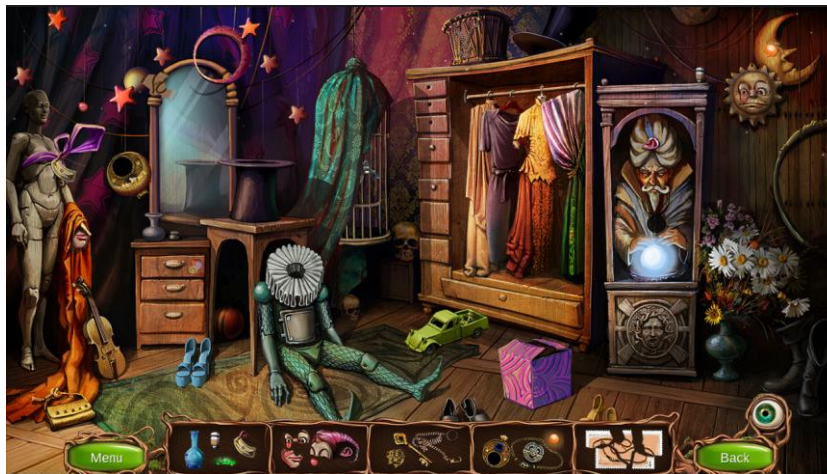
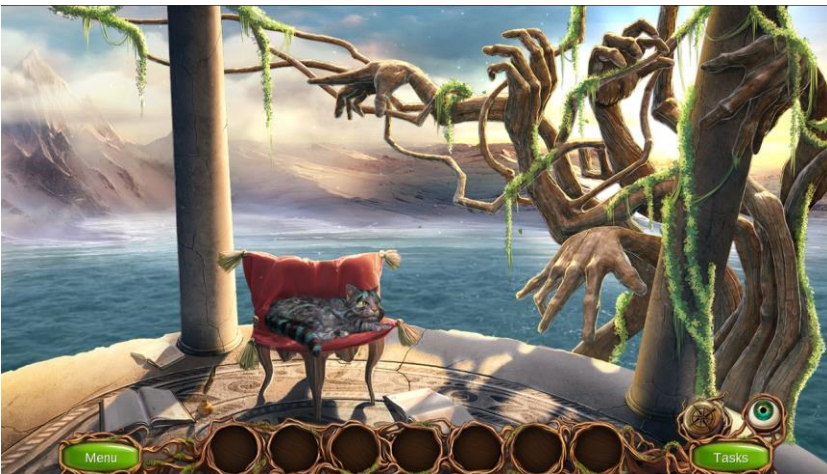




# MOBOWL PROJECTS

- 트루피어 - 버림받은 영혼 1 (퍼블리싱)

- 플랫폼: 안드로이드
- 장르: 어드벤처. Hidden Object Game
- 주요 특징:
  - 공포 어드벤처.
  - 유럽 현지 촬영 실사 시네마틱 영상.
  - 각종 히든 오브젝트/미니게임/컬렉션.
  - Freemium 방식 유료게임.

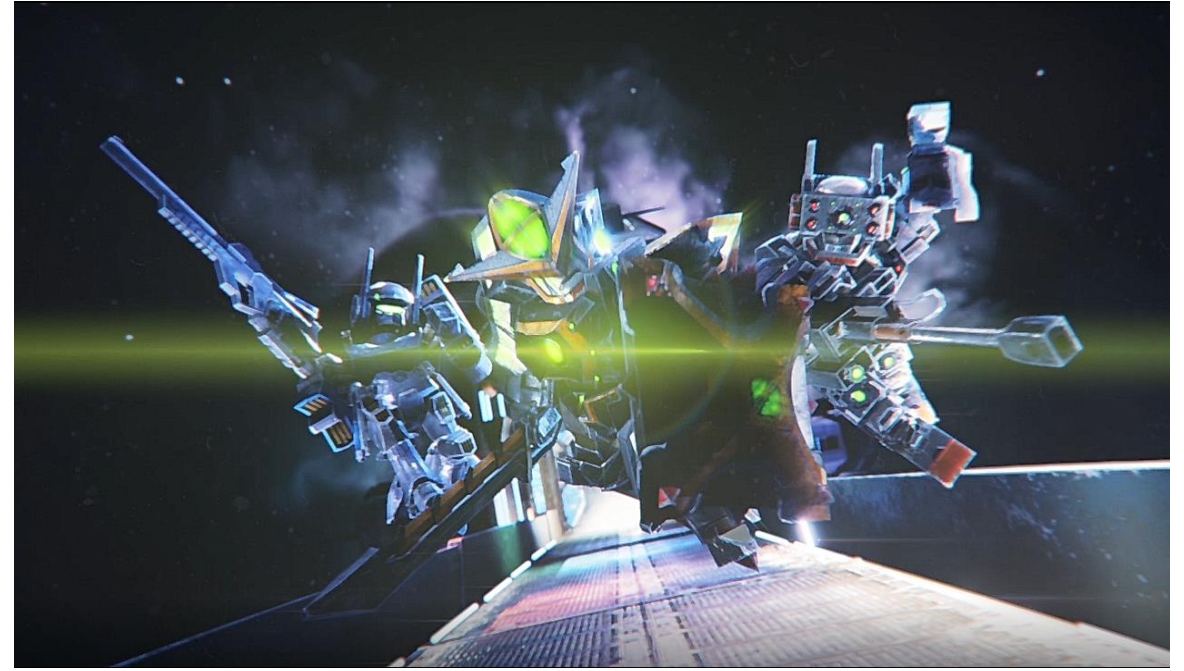




# MOBOWL PROJECTS

- **MECHA STORM (퍼블리싱)**

- 플랫폼: 안드로이드
- 장르: 전략 액션
- 주요 특징:
  - 풀컨트롤 지원 3D 전투
  - 우주맵내 진영간 세력확장 경쟁
  - 로봇 수집 및 커스터마이징
  - 우주전함 업그레이드





# MOBOWL PROJECTS

- **THE LAST DREAM (퍼블리싱)**

- 플랫폼: 안드로이드, iOS
- 장르: 어드벤처. Hidden Object Game
- 주요 특징:
  - 방탈출식 퍼즐 어드벤처.
  - 유럽 현지 촬영 실사 시네마틱 영상.
  - 각종 히든 오브젝트/미니게임/컬렉션.
  - Freemium 방식 유료게임.





# MOBOWL PROJECTS

- **Sonya: The Great Adventure (퍼블리싱)**
  - 플랫폼: 안드로이드, iOS
  - 장르: 어드벤처. Hidden Object Game
  - 주요 특징:
    - 방탈출식 퍼즐 어드벤처.
    - 판타지 컨셉. 다양한 컷씬.
    - 각종 히든 오브젝트/미니게임/컬렉션
    - Freemium 방식 유료게임.



# THANK YOU

제휴문의 : [bd@mobowl.net](mailto:bd@mobowl.net)



# 플레이스낙 [PLAYSNAK GmbH]

Founded in 2015, Playsnak is a Berlin-based, globally-connected next-generation games company. In a time of ever-evolving technologies and increasing data bandwidth, Playsnak strives to create groundbreaking experiences for the maturing VR and AR markets.

## 1. THE PLAYSNAK TEAM – BERLIN, GERMANY

**Website :** [www.playsnak.com](http://www.playsnak.com)

- Industry veterans from the game & entertainment industry, including places such as Crytek, NCsoft, Electronic Arts, Microsoft, Rare, Sony and more + now young talents from Berlin and German local Universities
- Diverse experiences and backgrounds of senior team with extensive experiences at different major and minor companies from global locations as 28 Employees from 12 different Nationalities
- SECURED SEED FUNDING OF 2.5 Million USD (2016) from Kakao Venture (Korea) and gumi (US/Japan)

## 2. THE PLAYSNAK TEAM – VR HISTORY

- Core leadership and development team came from Crytek, with actual VR commercial experience since 2014 with Oculus & PSVR
- Crytek is a German video game and software developer, based in Frankfurt, Germany, which used to be the leading Game Studio of Germany and Europe until around 2015
- The company is best known for developing Far Cry and the Crysis series, the company's CryEngine, and known for pushing the limits on PC specifications to achieve advanced graphics and gameplay
- Crytek lead VR development early on together with Oculus and Sony Playstation from 2014 onwards, which led to two commercial titles The Climb (Oculus Rift exclusive, sold 30k+) and Robinson: the Journey (PSVR, PCVR, 200k+ sold), until they stopped the VR development

### **3. Core Technology Competency & R&D**

- Playsnak has key focus on R&D and strong proto-typing culture
- One of the key achievements include the financing through Berlin & EU government of VRDK Project
- VRDK focuses on 4 key areas of VR: VR Gestures(Detailed hands position and control) and interaction (preparing Patent), Nausea and Sickness, Navigation and Rendering
- Through continuous research ourselves, but also through partnerships with experts in other fields such as Fraunhofer Institute, AlBrain etc. we build strong R&D foundation Ddd

### **4. Qualification**

#### **(1) PROGRAMMER**

Do You have a strong technical background in games? You understand the "big picture" and know how to create software design and implementation? If that's you, you might be just the right person for us. Our ideal candidate is experienced in creating and maintaining a live operated game.

**" we are looking for someone to come with us on an adventure wrought with untold danger, chaos, and treasures. "**

#### **1. Your Tasks**

- Help develop an ongoing live operated game
- Support the needs of the team with tools, gameplay features, UI integration, backend integration etc
- Be part of the approval process for the final product before launch

#### **2. Required skills / experience**

- Experience/knowledge in software development and coding in C#
- Experience/knowledge of the Unity engine
- A technical mindset with great attention to detail
- High-quality organizational skills, responsible for keeping your own schedule on tasks
- Understanding of software quality assurance principles
- Fluent in English

- Self-motivated and reliable
- Ambition for excellence
- No drama, fun to work with

### **3. Preferred skills / experience**

- Passion for playing and creating games
- Experience/knowledge with Unreal Engine and C/C++.
- Experience/knowledge in multiplayer code
- Knowledge of Databases (SQL and NoSQL)
- Outstanding communication and presentation abilities
- Maintain an understanding of competitive products and technology
- MSc/MA in computer science, engineering or relevant field
- Able to work in VR without getting sick (don't worry we can test you during an onsite)

## **(2) SOFTWARE ARCHITECT**

You have a strong technical background and excellent IT skills? You understand the "big picture" and know how to create architectural approaches for software design and implementation? If that's you, you might be just the right person for us. Our ideal candidate is experienced in designing and possesses the ability to develop a unified vision for software characteristics and functions that will result in high quality IT solutions.

**" We are looking for someone who is equally Software Architect and Backend Engineer to come with us on an adventure wrought with untold dangers, chaos, and treasures."**

### **1. Your tasks**

- Collaborate with others to determine functional and non-functional requirements for new software and applications
- Use tools and methodologies to create representations for functions and user interfaces for desired products
- Develop high-level product specifications with attention to system integration and feasibility
- Support the team by helping defining development aspects such as appropriate technology, workflow, and coding standards

- Craft and scale elegant APIs that will be consumed by a multitude of applications
- Implement security and data protection systems
- Design and implement data storage solutions
- Successfully communicate concepts and guidelines to the development team
- Help oversee the progress of the development team to ensure consistency with the initial design
- Provide technical guidance and coaching to developers and engineers
- Help ensure that the developed software meets the requirements that have been defined (quality, security, modifiability, extensibility etc.)
- Be part of the approval process for the final product before launch

## **2. Required skills / experience**

- Experience/knowledge in software development and coding in various languages (C#,NET, Java etc.)
- Experience/knowledge of software and application design and architecture
- Experience/knowledge of UML and other modeling methods
- Vast knowledge of Databases (SQL and NoSQL)
- Familiarity with HTML/CSS, JavaScript and UI/UX design
- Understanding of software quality assurance principles
- A technical mindset with great attention to detail
- High-quality organizational skills
- Fluent in English
- Self-motivated and reliable
- Ambition for excellence
- No drama and fun to work with

## **3. Preferred skills / experience**

- Experience in the games industry
- Passion for playing and creating games
- Outstanding communication and presentation abilities
- MSc/MA in computer science, engineering or relevant field
- Able to work in VR without getting sick (don't worry we can test you during an onsite)



### **(3) ANIMATOR**

You are a video games enthusiast with a passion for animation? Do you love the craft of animation, mocap, rigging, and adding characters to the game? Well, you may just be the right person for us. Our ideal candidate enjoys working in small teams and is passionate about creating animations that push the medium forward.

**“ We are looking for an Intern Animator to come with us on an adventure wrought with untold dangers, chaos, and treasures. ”**

#### **1. Your tasks**

- Work with the team on animation (animals, creatures, characters, rigging, cloth simulation, crowd simulation, and all things gameplay-related)
- Strong ability to translate character and bring nuance to animations. Excellent observation skills, and ability to identify key elements for interesting movement. Excellent awareness of timings. Strong artistic skills, a good eye for detail and quality
- Additional creative specialist skills evident.
- Work alongside other designers, artists, and programmers to create animations that look stunning
- Create and maintain documentation for animation
- Integrate feedback from Animation Director, and the Creative Officer

#### **2. Required skills / experience**

- First experience in Unity 3D and/or Unreal
- Skinning/ rigging of in-game characters and models
- Creation of character animations, poses, cycle loops
- Good knowledge of timing, weight
- Creation of model animations
- Support animation technical guidelines
- Support animation technical guidelines
- Meet animation quality guidelines
- Scripts to improve workflow
- Animation planning support
- Motion capture cleanup
- Evidence of good artistic skills, animation ability, and potential to develop
- Strong knowledge of main art pipeline tools, Maya

- Strong knowledge of Unity/Unreal editor tools
- Strong knowledge or appreciation of game production animation techniques and guidelines
- Participation in solving problems
- Knowledge share, mentoring general techniques
- Passion for playing and creating games
- Fluent in English
- Highly self-motivated
- Keen sense of art and aesthetics
- No drama and fun to work with

### **3. Preferred skills / experience**

- Portfolio of work demonstrating level design and scripting skills
- Completed personal (game) projects
- Able to work in VR without getting sick (don't worry we can test you during an onsite)
- Experience with Spine 2D is a bonus
- Experience with Adobe After Effects and Premiere is a bonus
- Experience with 2D Animation is a bonus

# 알브레인 [AlBrain GmbH]

AlBrain is an artificial intelligence company with the goal of building fully autonomous AI by unifying the three essential aspects of intelligence, namely Problem Solving, Learning and Memory. AlBrain, was founded by Dr. Richard H. Shinn in Seoul, Korea in 1997 and expanded to Palo Alto, California in 2012 and to Shenzhen, China in 2017 and then to Berlin, Germany in 2018.

Human-like AI achieved only when we fully automate the entire process of cognitive reasoning. AlBrain delivers the full autonomy based on its breakthrough technologies: AlCoRe (Adaptive Interactive Cognitive Reasoner), a fully autonomous cognitive AI; Memory Graph , AI memory encompassing both episodic and semantic knowledge.

AlBrain is the home for brilliant AI brains with the grand aim to augment human intelligence with AI. As the creator of AI, we will be able to augment our intelligence with autonomous AI and memory.

AlBrain was selected as one of Top 20 Artificial Intelligence Companies by Datamation on September 20, 2016 alongside tech giants such as Amazon and Google.

Its unofficial slogan is *"Be intelligent in every aspect."*

## 1. 모집부문

- 인공지능, 기계학습 솔루션, 서비스 개발 부문

## 2. 담당 업무

- Conversation AI Development

## 3. 자격요건

- 학부 재학생 이상 (컴퓨터 공학과 혹은 관련 학과)
- 인공지능 및 기계학습 관련 기술에 관심 있는 자
- 업무상 커뮤니케이션에 문제가 없는 자
- 새로운 기술 및 트렌드에 대하여 진취적으로 연구 및 습득에 문제가 없는 자
- 영어 회화 가능자 우대

## 4. 보유기술

- Java, Python 개발 가능