

## 【 NCS 기반 채용 직무 설명자료 】

한국전자통신연구원		분류 체계	구분	연구원 자체 직무분석을 통해 도출
채용 분야	일반연구직		기술분야	초지능
채용 예정 인원	0명 이내		대분류	(지능)디지털 콘텐츠
			중분류	영상 콘텐츠 기술, 지능형 인터랙션 기술, 인포콘텐츠 기술, 감성 콘텐츠 기술
기관 소개	한국전자통신연구원은 정보, 통신, 전자, 방송 및 관련 융합기술 분야의 핵심·미래기술을 연구개발하고, 성장동력 창출 및 성과확산을 통해 국가경제·사회 발전에 기여함			
전형 절차	서류전형 → 전공세미나(전공면접) → 종합면접(인·적성검사 포함) → 임용			
직무 수행 내용	<div>○ (컴퓨터 그래픽스/비전) 실세계 인식 및 3D 재구성 가시화 연구</div> <div>○ (플렌옵틱 영상처리) Light field 정보 인식/분석을 통한 저작 원천 기술 연구</div> <div>○ (증강현실(AR)) 스마트 글래스 기반 AR 기술 연구</div> <div>○ (가상현실(VR)) HMD 기반 가상공간 구성 연구</div> <div>○ (NUI(Natural User Interaction) 및 NUX(Natural User Experience) 인터랙션 원천 기술 연구</div> <div>○ (오감인터랙션) 오감 구현을 위한 인터랙션 원천 기술 연구</div> <div>○ (감성정보 추출 및 표현) 현실 묘사형 감성 정보 표현 원천 기술 연구</div> <div>○ (콘텐츠 요약/추론) AI 기반 콘텐츠 요약 원천 기술 연구</div> <div>○ (콘텐츠 분석/검색) 영상신호처리, 영상이해</div>			
근무지	한국전자통신연구원 본원(대전광역시 유성구 가정로 218 한국전자통신연구원)			
일반 요건	연령, 성별	<div>○ 연령: 무관</div> <div>○ 성별: 무관</div>		
	논문	<div>○ 접수마감일 기준 최근 5년 이내의 SCIE급 이상 논문 혹은 이에 준하는 국제학술대회 발표논문 실적 1건 이상 보유자</div> <div>※ 실적은 제1저자이거나 교신저자인 경우에만 인정</div>		
	기타	<div>○ 국가공무원법 제33조 및 연구원 규정에 의한 임용 결격사유가 없는 자</div>		
교육 요건	학력	<div>○ 석사이상</div> <div>※ 2019년 5월 31일까지 국내외 석사학위 취득자 포함(학위증명서 수여일 기준)</div>		
관련 경력	<div>○ 국가연구개발 사업 참여 유경험자</div>			

<b>필요 지식</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (컴퓨터 그래픽스/비전) 컴퓨터 그래픽스(모델링, 애니메이션 등), 컴퓨터 비전</li> <li>○ (플렌옵틱 영상처리) Light field 분석</li> <li>○ (증강현실(AR)) 증강현실 디바이스 처리</li> <li>○ (가상현실(VR)) 가상현실 콘텐츠 생성</li> <li>○ (NUI(Natural User Interaction) 및 NUX(Natural User Experience) HCI, 영상처리</li> <li>○ (오감인터랙션) 햅틱 장치</li> <li>○ (감성정보 추출 및 표현) 센서 기술</li> <li>○ (콘텐츠 요약/추론) 딥러닝</li> <li>○ (콘텐츠 분석/검색) 콘텐츠 생성, 저작</li> </ul>
<b>필요 기술</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (컴퓨터 그래픽스/비전) 실 세계의 사람, 배경, 물체 등의 외형, 움직임, 색상 등을 디지털화 및 3D로 효율적으로 재구성하여 영화, 애니메이션 등에 재현하는 기술</li> <li>○ (플렌옵틱 영상처리) 실제 물리계의 빛의 장(Light field) 정보를 인식/분석하고 이를 편집/가공 활용하는 기술</li> <li>○ (증강현실(AR)) 디지털 콘텐츠를 현실 공간과 사물, 동적 인체 등에 증강/혼합시킴으로써 사용자에게 보다 많은 체험 및 정보제공 서비스를 제공하는 기술</li> <li>○ (가상현실(VR)) 실사 혹은 가상의 환경 내에 사실적으로 묘사된 콘텐츠와 사용자 간의 체감형 상호작용과 물리효과에 기반한 콘텐츠의 반응 표현 및 이를 시뮬레이터 등의 체험 장치와 연동하는 기술</li> <li>○ (NUI(Natural User Interaction) 및 NUX(Natural User Experience) 사용자의 자연스러운 움직임이나 음성 등을 인식하여 정보통신 장치와의 서로 주고받는 정보를 제공하는 사용자 인터페이스(NUI) 및 이를 통한 사용자 경험(NUX)에 관한 기술</li> <li>○ (오감인터랙션) 인간의 외적 지각 능력인 오감(시각, 청각, 촉각, 미각, 후각) 신체 지각 정보를 지능적/정량적으로 인지하고 분석하는 기술</li> <li>○ (감성정보 추출 및 표현) 현실 묘사형 감성 정보 표현 원천 기술 연구</li> <li>○ (콘텐츠 요약/추론) 디지털 콘텐츠를 구성하는 요소간의 시공간적 상관관계 분석을 통해 콘텐츠의 내용을 이해, 요약하여 콘텐츠 전개의 논리적 추론을 통해 사용자에게 정보제공이나 추천 등의 서비스를 제공하는 기술</li> <li>○ (콘텐츠 분석/검색) 콘텐츠의 내용과 속성, 콘텐츠 내의 객체 위치 및 종류 등을 종합적으로 분석하여 사용자에게 콘텐츠 관련 정보를 제공하여 편의성을 향상시키는 기술</li> </ul>
<b>직무 수행 태도</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 연구협업을 위한 소통과 개방적 태도</li> <li>○ 선제적 혁신 및 도전 의지</li> <li>○ 엄격한 직업 윤리의식과 합리적 사고 등</li> </ul>
<b>직업 기초 능력</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 의사소통능력, 대인관계능력, 수리능력, 문제해결능력, 자기개발능력, 자원관리 능력, 조직이해능력, 정보능력, 기술능력, 직업윤리</li> </ul>
<b>기타</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참고사이트 : <a href="http://www.ncs.go.kr">www.ncs.go.kr</a></li> <li>※ 위 내용은 NCS 미개발 직무로 한국전자통신연구원의 별도 직무분석을 통해 도출되었습니다. 향후 NCS 개발동향과 기관 주요사업 변경 등 내·외부 상황에 따라 변경될 수 있음을 양지하여 주시기 바랍니다.</li> <li>○ 상기 직무는 지원자가 입사 시 수행할 대표 전문 분야의 직무이며, 입사 후 해당 직무 외 관련된 타 직무도 수행할 수 있습니다.</li> </ul>