# 모집요강

JOBHAKU KOREA2022HARU

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 회사개요 | 기업명 | 팀랩 주식회사 | | | 업종 | IT･소프트웨어 개발 | |
| | 자본금 | 1000만 | 엔 | | 매출 | 비공개 | |
| | 설립연도 | 2001 年 3 月 | | | 사원 수 | 700 | 명 |
| | URL | https://www.team-lab.com/ | | | | | |
| | 소재지 | 도쿄도 치요다구 칸다오가와쵸2-12 | | | | | |
| | 사업 내용 | ■SOLUTION 클라이언트의 과제야 요망을 다양한 각도에서 조사 및 분석. 시스템 설계, 기업 브랜딩, 네트워크 구축 등을 비롯하여, 최신 테크놀로지를 활용한 최적의 솔루션을 제안합니다. (Web, 어플리케이션, 브랜딩, 공간연출, 영상제작, 데이터 분석, 인프라 구축, 보수운용)<br><br>■ART 진화하는 테크놀로지를 활용하여, 예술표현도 무한의 가능성을 갖게 되었습니다. 팀랩은 각 기술의 스페셜리스트들이 그 기술을 최대한 활용하여, 전혀 색다른 체험이 가능한 작품을 만들고 있습니다. (3D렌더링, 디자인, 애니메이션, 미디어아트, 인스톨레이션, Unity,프로젝션 맵핑, 영상제작) | | | | | |
| | 회사 특징 | ■회사의 특징■<br>【글로벌한 멤버】<br>현재 팀랩의 사원은 약 700명입니다. 그중 15%는 외국인 멤버로, 한국인 사원은 14명이 재직중입니다.<br><br>【창의적인 발상을 피어나게 하는 오피스의 비밀】<br>팀랩은 엔지니어, 디자이너, 카탈리스트 등, 다양한 분야의 전문가 집단입니다. 하나의 작품을 만들기 위해, 오피스 전체에서 커뮤니케이션을 하는 것이 중요하다고 생각합니다. 직책의 상하관계를 떠나, 이야기하고, 함께 생각할 수 있는 공간이 되도록 설계되어 있습니다. 미팅 스페이스야 워킹 스페이스에는 벽이 없고, 이야기 도중에 옆자리의 목소리도 자연스럽게 들려오므로, 회의 참가자 이외의, 우연히 지나가던 멤버나, 다른 회의에 참석하고 있는 멤버가 의견을 내는 경우도 있습니다. 멤버가 연결됨으로써 새로운 아이디어가 탄생하고, 문제해결의 힌트를 찾아내는 것을 중요시 하고 있습니다.<br><br>【다차원적인 환경】<br>팀랩은 부장도 과장도 없는, 다차원적인 체제입니다.「부장님은 이렇게 말씀하시지만, 실은 이렇게 하는게 더 좋은데...」 같은 상황은 이 세상에 꽤나 존재하지만, 팀랩은 그런 스트레스가 없습니다. 프로젝트 팀 단위로 움직이며, 엔지니어/디자이너/카탈리스트 멤버로 구성되어 있습니다. 또한 카탈리스트는 디렉터는 아니므로 지시를 내리는 관리직과 같은 멤버는 없으며, 모두가 함께 하나의 작품을 만드는 멤버입니다. | | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 모집직종 | 스마트폰 어플리케이션 엔지니어 | 고용형태/채용인수 | 정사원 / 약간명 |
| | 직무 내용 | 스마트폰 디바이스의 어플리케이션 설계, 개발을 담당합니다. 개발분야는 금융,EC, 스포츠,IoT 등 매우 다양합니다.<br>빠르게 변화하는 새로운 기술을 활용하기 위해, 팀내에서 지식 공유도 활발하게 진행됩니다.<br>[주요 업무내용]<br>･iPhone, Android 등의 스마트 디바이스 어플리케이션 개발<br>･UI 설계, UX 제안<br>･스마트폰 어플리케이션에 맞춘 백엔드 시스템 설계, 검토 등<br>･기획제안, 요건정의, 동작검증, 기술조사<br>[주요언어]<br>･Kotlin、Swift、Dart | | |
| JOBHAKU 채용실적 | | 1명 채용<br>-아트앤테크놀로지 전공(학사 졸업) 카탈리스트, 2019년8월 입사 | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 제출서류 | JOBHAKU KOREA2022 지원양식 | | | | | | |
| | 전형절차 | 서류제출 → 프로그래밍 웹테스트（30분）→ 면접１～２회 → 내정 ※프로그래밍 웹테스트 합격자에 한해 면접 실시 | | | | | | |
| | 필수조건 | ･JLPT N2레벨의 일본어능력<br>･스마트폰 어플리케이션 관련 경험(환영조건 참조)<br>※4년제대졸 / 전공불문 | | | 환영조건 | ･스마트폰 어플리케이션 릴리스 경험<br>･객체지향, 네트워크, 세큐리티 등 기술에 관한 지식<br>･영문 독해력<br>･블로그 등, 기술 정보 및 프로그램 공개 경험<br>･팀으로 개발해본 경험<br>･Git을 사용한 개발 경험<br>･Flutter를 사용한 개발 경험<br>･Kotlin Multiplatform Mobile을 사용한 개발 경험<br>･UI / Unit Testing<br>･CI / CD | | |
| | 근무시간 | 10：00～19：00 | 휴게시간 | 1시간 | 잔업 유무 | 시기에 따라 있음 | | |
| | 근무시간 비고 | 유연근무제(플렉서블) *10：00～19：00에 반드시 오피스에 있어야 할 필요는 없습니다. | | | | | | |
| | 급여형태 | 월급제 | 월 기본급 | 230,000~300,000엔 (능력에따라책정) | 연봉 협상 | 적시 | 상여 | 연 2회 |
| | 상정연봉 | 약350엔 | | | | | | |
| | 교통비 | 일부지급(월2만엔까지) | 잡업 수당 | 있음 | 사택 및 주택수당 | 없음 | 정기 수당 | ･근속수당（3,5,10년마다 30,50,100만엔 지급）<br>･가족수당<br>(첫째：월2만엔 지급, 둘째 이후는 ＋월5000엔 지급) |
| | 연간휴일 | 110日 | 휴가제도 | 토,일,공휴일. 연차휴가(입사 반년후 부여), 연말연시, 여름휴가, 출산/육아 휴가. 간호휴가 | | | | |
| | 보험 | 각종 사회보험 완비 | 그외 복리 후생 | ･애프터 교류 수당（사원 4명 이상이 참가하는 스포츠 비용 보조）<br>･각 프로젝트의 킥오프, 뒷풀이 비용 보조<br>･연수, 컨퍼렌스 참가비용 지급（사전신청제） | | | | |
| | 근무지 | 본사 | 근접역 | 오가와마치역･아와지쵸역 도보 2분 | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| | 외국인 사원에게 기대하는 점 | 환영하는 인재상<br>･지금까지 세상에 없던 아웃풋을 목표로, 항상 도전하는 사람<br>･UI 설계, UX 제안에 흥미가 있는 사람<br>･새로운 것을 좋아하는 사람<br>･넓은 시야를 갖고 항상 학습하는 사람<br>･분야 외의 기술도 적극적으로 공부하고, 프로젝트를 성공 시키고자하는 의욕이 있는 인재<br>･최신 Web 기술에 주목, 정통하며 개발할 수 있는 사람 |