

## 한국과학기술원 NCS 기반 직무기술서

채용분야	연구직	분류체계	대분류	중분류	소분류	세분류
			*20.정보통신	*01.정보기술	*06.정보보호	*02.정보보호진단 분석
설립이념	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한국과학기술원법</li> <li>- 깊이 있는 이론과 실제적인 응용력으로 국가 산업 발전에 기여할 고급 과학기술 인재 양성</li> <li>- 국가 정책으로 추진하는 중장기 연구 개발과 국가 과학기술 저력 배양을 위한 기초응용 연구 수행</li> <li>- 각 분야 연구 기관 및 산업계와 연계한 연구 지원</li> </ul>					
KAIST 주요사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Education: 창의적 인재 육성, 융합교육 강화, 글로벌 과학기술 리더 양성, 교육인적 역량 강화</li> <li>○ Research: 우수 연구 과제 발굴 지원, 특성화된 연구인력 확보, 창업문화 선진화, 고부가가치 지적재산권 창출 및 기술이전/사업화 촉진, 선도적 대형과제 발굴</li> <li>○ Cooperation: 국제적 수준의 근무 환경 조성, 글로벌 리더십을 위한 다양한 협력</li> <li>○ Administration: 외국인 학생·교원 대상 행정·기술 서비스 제공(Bi-lingual Campus 운영 지원)</li> </ul>					
성장 동력	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vision: 글로벌 가치창출 세계 선도대학(Global Value-Creative World-Leading University) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지식창조형 글로벌 융합인재 양성 허브 (Hub for Fostering Knowledge Creation and Global Convergence Talents)</li> <li>- 세계적 신지식 신기술 창출 진원지(Center for the World-Leading New Knowledge and Technology)</li> </ul> </li> <li>○ 5대 혁신: 교육혁신, 연구혁신, 기술사업화혁신, 국제화혁신, 미래전략혁신</li> <li>○ 3C Spirit: Challenge, Creativity, Caring</li> </ul>					
담당 업무	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임 부정 프로그램 사용 (에임핵) 검출 알고리즘 개발</li> <li>○ 게임 커스터마이징을 통한 플레이어 데이터 수집</li> <li>○ 에임핵 검출 알고리즘에 대한 평가 및 분석</li> </ul>					
직무수행 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기존 부정프로그램 (에임핵) 수집을 위한 실험 환경 구축</li> <li>○ 에임핵, 비에임핵 플레이어의 게임 플레이 데이터 수집</li> <li>○ 인지/모터 태스크를 토대로 인간다운 에이밍 vs 인간답지 않은 에이밍 분류</li> </ul>					
필요지식	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 통계 모델, 인간-컴퓨터 상호작용</li> </ul>					
필요기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임 데이터 분석, 머신 러닝, 통계관련 소프트웨어 라이브러리</li> <li>○ 시각화 도구</li> </ul>					
직무수행태도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 데이터 분석 능력 및 새로운 방법론에 대한 탐구력</li> <li>○ 과제 수행에 따른 업무를 완성하는 책임감</li> <li>○ 연구실 조직원과 융화하려는 태도</li> </ul>					
직업기초능력	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 의사소통능력, 수리능력, 문제해결능력, 대인관계능력, 직업윤리</li> </ul>					
참고사이트	www.ncs.go.kr, www.kaist.ac.kr					