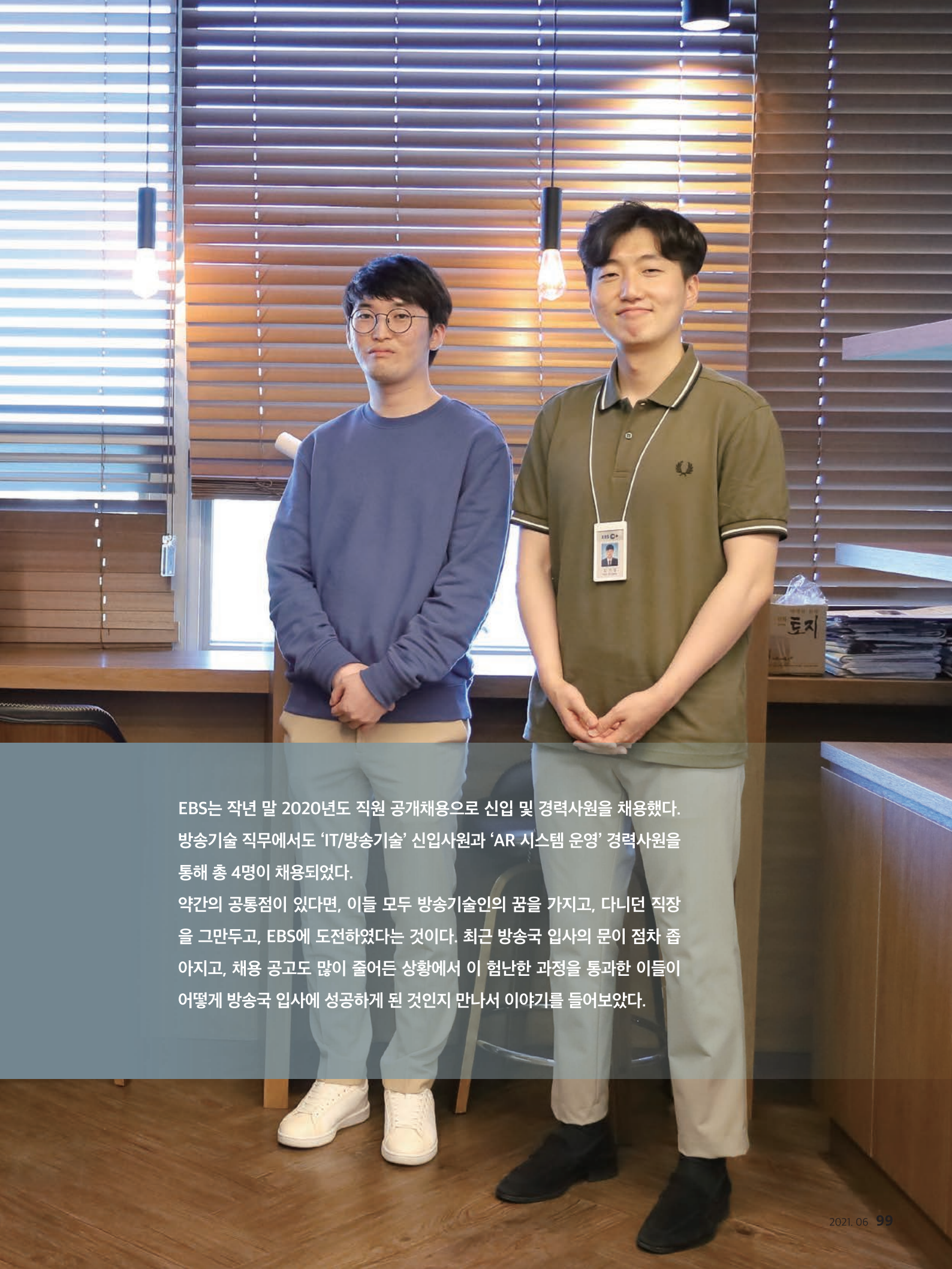


EBS 신입·경력 사원 : 다시 시작이다

김제균 경력사원

유문식, 박규덕, 김기섭 신입사원





EBS는 작년 말 2020년도 직원 공개채용으로 신입 및 경력사원을 채용했다. 방송기술 직무에서도 'IT/방송기술' 신입사원과 'AR 시스템 운영' 경력사원을 통해 총 4명이 채용되었다.

약간의 공통점이 있다면, 이들 모두 방송기술인의 꿈을 가지고, 다니던 직장을 그만두고, EBS에 도전하였다는 것이다. 최근 방송국 입사의 문이 점차 좁아지고, 채용 공고도 많이 줄어든 상황에서 이 험난한 과정을 통과한 이들이 어떻게 방송국 입사에 성공하게 된 것인지 만나서 이야기를 들어보았다.



자기소개

안녕하세요. EBS 융합기술본부, 영상기술부에 AR 시스템 운영으로 입사한 김제균입니다. 현재 VR, AR 시스템 운영 및 제작 업무를 맡고 있으며, 미디어 공학(컴퓨터그래픽스)을 전공하였습니다.

이전 직장에서 맡았던 업무

컴퓨터그래픽에 매료되어 전공으로 선택하고 배운 이론과 지식을 기본으로 게임, 애니메이션, 웹, 방송 등 다양한 그래픽 콘텐츠 프로젝트에서 제작과 기술을 경험하며, 업무능력을 갖추고자 노력했던 것들이 많은 도움이 되었다고 생각합니다. 이전 근무했던 곳에서는 컴퓨터그래픽 제작부서에 근무하며, VR, AR 시스템 설계 및 구축과 운용, VR, AR 콘텐츠 기획 및 디자인, 제작, 운용 업무, 그래픽 테크니컬 디렉팅, R&D 업무를 담당했습니다.

지금의 업무능력을 얻기 위해 노력했던 점

모든 기술 분야가 마찬가지로 발전하고 있는데, 특히 하드웨어, 소프트웨어의 비약적인 발전과 함께 빠르게 변모하고 진화하며, 다양한 분야와 융합되어 그 영향력이 계속 증대되고 있습니다. 그에 발맞춰, 기술적인 지식과 트렌트의 변화를 수용하는 데 필요한 역량을 키우고자 노력했습니다. 또한 콘텐츠 제작에 있어서 제반 되는 미적, 인문학적 소양을 키우고, 자기 계발을 위해 노력했습니다.

다양한 실무를 접하며 컴퓨터그래픽 분야 중에서도 제가 원하고, 도전하고 싶은 분야로 선택한 실감형 콘텐츠를 목표로 하며, 지금까지 쌓아왔던 컴퓨터그래픽스 이론과 지식, 제작, 운용, R&D 능력을 바탕으로 실시간 렌더링, 게임엔진의 활용과 연동, 프로그래밍, GPU 렌더링과 병렬연산, AI 기반 지능형 콘텐츠 제작 기술 등 기술적인 변화와 트렌트를 지속해서 수용하고 활용할 수 있는 능력을 갖추도록 노력하려 합니다. 궁극적으로 실감형 콘텐츠의 기획과 제작, 운용 등 제작에서 소비, 배포까지의 전 과정을 이해하고 방향을 제시할 수 있는, 전문가가 되기 위해 노력하고자 합니다.

적지 않은 나이의 도전에 대해

제 나이에 이직한다는 것, 더군다나 공채에 도전한다는 것 자체가 상당히 낯설고 두려웠습니다. 아직도 출중한 능력을 갖추고 있는 분들과 같이 입사하여, EBS의 훌륭한 분들과 같이 일하는 것에 매일 놀라고 있습니다.

제가 원하며, 목표하는 분야에서 집중하고, 나아갈 수 있는 미래를 꿈꾸는 것, 도전할 수 있었던 것의 가장 큰 힘이자 원동력은 '가족'이라고 생각합니다. 안 해보고 후회하는 것보다 하고 싶은 것이 있다면 시도하고 도전하는 것이 개인적인 마음가짐과 어린 두 아들에게 하고 싶은 것을 찾아 꾸준히 노력하고 도전하는 아빠의 모습을 보여주고 싶었고, 제 목표가 두 아들이 가장 좋아하는 EBS를 통해 이뤄진다면 정말 설레기도 하고, 행복한 일이라고 생각했습니다.

방송사 경력공채를 준비하는 이들에게 전하는 조언

제가 다른 분들에게 조언을 드리기에는 부족하지만, 방송사의 경력공채를 준비하는 분들에게 하나의 선례로 말씀드리면, 이미 알고 계시는 것처럼 방송사 신입 공채도 소수이며 정기적이지 않아 경력공채를 사전에 준비하거나 모집 직군을 예

축하기는 쉽지 않습니다. 다만 전자나 통신 분야, 정보통신 분야의 경력자분들께서는 지금까지 하셨던 업무를 기반으로, 쌓아오셨던 전문지식과 경험이 있어 준비는 이미 되었다고 생각합니다. 방송사에서 원하는 경력공채의 직군에 맞춰 보유하신 업무역량을 잘 정리하여 본인을 어필하신다면 원하는 결과를 얻으시기에 충분하시라고 생각합니다.

저는 정말 운 좋게 제가 원하고, 좋아한 분야이며, 실무를 해왔던 분야가 모집 직군과 일치하였고, 용기 내어 지원하여 좋은 결과로 이어졌습니다. 채용과정에서는 제가 해왔고, 할 수 있는 분야에 대해서 소신껏 의견을 말씀드렸고, 모르는 분야에 대해서는 협업과 검손을 통해 부족함을 채우겠다고 말씀드렸습니다. 채용과 면접을 진행하면서도 매 순간, 모든 과정이 너무 오랜만의 경험이라 낯설고 힘들었는데, 이런 경험적인 부분을 미리 고민해보시고 준비하여 과정에 적응하신다면, 모든 분께서 원하시는 결과를 얻으실 수 있다고 생각합니다.

앞으로의 목표와 포부

제 목표는 실감형 콘텐츠 전문가가 되는 것입니다. 실감형 콘텐츠는 전통적인 형태의 VR, AR를 제작하던 초기에서 이미 MR, XR의 시대로 접어들었으며 콘텐츠 제작과 소비에 있어 새로움이라는 키워드만으로 받아들여지는 단계는 아닙니다. 그런데도 아직 시장에서 성공적인 콘텐츠를 찾기 쉽지 않으며, 콘텐츠로서 자리를 확고히 잡고 있지는 못합니다. 융합적인 접근보다 콘텐츠 제작에 있어 분야별 전문성을 중심으로 제작되어 콘텐츠의 파급력과 영향력이 부족하다고 생각합니다. 그래서 기술에 집중된 콘텐츠 전문가가 아닌, 기술을 기반으로 하여 여러 분야와 융합하여, 성공적인 실감형 콘텐츠를 기획하고, 제작하며, 활용할 수 있도록 업무능력을 갖추고 EBS의 인재가 되어, 사내의 훌륭한 분들과 어깨를 나란히 할 수 있기를 꿈꾸며 더욱더 열심히 노력하겠습니다. 감사합니다.



자기소개

안녕하세요. 2021년 2월자로 융합기술본부 영상기술부에 배치받은 신입사원 김기섭입니다. 저는 현재 시스템 관리 및 서버 운영 업무를 담당하고 있습니다. 원활한 스튜디오 프로그램 제작 및 안정적인 영상 신호 송출을 위해서 각 부조정실 및 회선 조정실의 시스템을 관리 및 개선하는 역할을 수행하고 있고, 더불어 파일 기반의 녹화 시스템 운영 또한 지원하고 있습니다.

입사에 도움이 된 경험

국비교육으로 네트워크 관리자 양성 교육을 받았던 경험이 크게 도움이 되었습니다. 대학 재학 중에는 네트워크와 관련된 전공수업이 없어서 네트워크 부분에 대한 지식을 키우고자 4개월 동안 교육을 받은 적이 있었습니다. 직접 스위치와 라우터를 세팅하여 소규모 네트워크를 구축해보고, 리눅스 서버가



지 다뤄왔던 경험을 통해 IT 인프라에 관한 기초지식을 익힐 수 있었습니다. 네트워크 국비교육 경험 덕에 필기시험뿐만 아니라, 실제 실무에서도 많은 도움을 얻고 있다고 생각합니다.

이전 직장보다 방송기술직을 택한 이유

대학교 재학 당시 영상 동아리 활동을 하면서 방송국에 대한 꿈을 키워나갔습니다. 통신 및 전자 전공을 배우면서 방송국에 기여할 수 있는 직무를 고민하였고 그때부터 방송기술직을 희망하게 되었습니다. 하지만 제가 취업준비를 할 당시에는 대다수 방송국이 채용이 이루어지지 않았고, 다른 분야의 기업에 취업하였습니다. 하지만 저의 꿈이었던 방송기술직에 대한 열망이 남아있었고, 더 늦기 전에 도전하자는 마음으로 방송기술직을 택하게 되었습니다.

직장을 다니며 도움이 되었던 공부법과 노력

아무래도 소홀해졌던 전공 지식을 다시 끌어올리는 것에 가장 큰 중점을 두었던 것 같습니다. 단지 문제를 풀기 위한 공부가 아니라 왜 이러한 개념들이 중요한지 충분히 이해하는 과정이

필요하다고 생각했고, 인터넷에서 제공하는 대학 온라인강의를 통해 전자회로, 통신이론과 같은 과목들을 다시 수강했습니다. 온라인강의뿐만 아니라 유튜브에도 전공과 관련된 좋은 콘텐츠들이 많이 있어서 참고하면서 공부했었습니다. 이해를 중점으로 했던 공부 과정들이 결론적으로 실제 시험에서도 큰 도움이 됐던 것 같습니다.

입사 과정 중 기억에 남는 것

필기의 경우에는 확실히 IT 분야에 대한 대비도 필요하다는 것을 느꼈습니다. 전자기기학, 회로, 통신 문제들뿐만 아니라 APT 공격, 각종 언어를 사용한 코딩 문제, 네트워크까지 IT 분야들 또한 광범위하게 출제되었습니다. 직무가 'IT/방송기술'로 명시되어 있다 보니 IT 관련 지식 또한 꾸준히 익혀야 할 것 같습니다. 논술에서 가장 기억에 남았던 것이라면 자신의 인생 도서 50권 중 1권에 대해 무작위로 논술하는 것이었습니다. 직무 지식뿐만 아니라 독서를 기반으로 다방면의 관점에서 관심을 가지고 생각하는 인원을 찾으려고 하는 논술 방식이 인상 깊게 다가왔던 것 같습니다.

나만의 취미

예전부터 음악 쪽에 관심이 많아서, 음악감상을 주로 하고 악기 연주 또한 소소하게 취미로 하고 있습니다. 악기 중에서도 기타를 좋아해서 기타 연습을 많이 하고 있습니다. 전문가처럼 잘 치지는 못하지만 목표로 하는 곡들을 완곡하는 과정에서 큰 즐거움을 느끼고 스트레스를 해소하고 있습니다.

방송기술인으로서 목표

제 역할을 충분히 해낼 수 있는 방송기술인이 되고 싶습니다. 하나의 프로그램을 성공적으로 시청자들에게 제공하기 위해 수많은 사람과의 협업이 이루어집니다. 이러한 과정에서 제가 맡은 역할을 제대로 수행하지 못한다면 협업이 원활하게 되지 않을 것이고, 결과물 또한 좋지 않을 것입니다. 그렇기 때문에 방송기술 엔지니어로서 제 역할을 하기 위해서 전문성과 직무 이해도를 꾸준히 향상해 나가겠습니다. 궁극적으로는 전문성을 토대로 어떠한 기술 서비스라도 지원 가능한 EBS 엔지니어로 발돋움하는 것이 저의 꿈입니다.



저의 꿈이었던

방송기술직에 대한

열망이 남아있었고,

더 늦기 전에 도전하자

마음으로 방송기술직을 택하게

되었습니다.



자기소개

안녕하세요. 저는 21년 2월부로 근무를 시작한 EBS 방송기술 신입 유문식입니다. 현재 융합기술본부 TV 스튜디오 음향 엔지니어로서 역량을 키우고 있습니다. 대학부터 방송기술 관련 학과를 재학하며 방송국을 꿈꿔왔기에 이렇게 근무하게 되어 정말 영광입니다.

입사에 도움이 된 경험

지난 모든 경험이 도움 되었습니다. 그중 이전 직장에서 배운 네트워크 및 서버 구축/운영능력을 비롯한 넓게 배운 IT 역량이 시야를 틔우는 데 큰 도움이 되었습니다.

이전 직장보다 방송기술직을 택한 이유

전 직장에서도 즐겁게 근무했지만, 방송기술직에 대한 꿈을



포기하지 못했습니다. 방송국 채용 문이 열리지 않고 문턱 또한 높아 보여 도전하지 못했지만, 아쉬움이 있었고, 꿈을 이루기 위해 준비하게 됐습니다.

직장을 다니며 도움이 되었던 공부법과 노력

틈틈이 시간을 내서 전공 및 상식을 공부했습니다. 그리고 <방송과기술> 잡지를 보며 방송기술 이슈에 관하여 관심을 가졌습니다. 처음에는 무슨 말인지 이해가 안 됐지만, 꾸준히 구독을 하다 보니 하나씩 이해가 되었고 입사 후에도 방송시스템을 이해하는 데 도움이 되고 있습니다. 특히, 공채 공모가 발표되고 나서는 간단히 전공 및 상식을 훑고 논술을 적는 연습도 했습니다.

그리고 EBS 입사를 위해 공부를 하며, 방송기술이 많이 변화하고 있다는 생각이 들었습니다. 변화하는 시대에 맞는 지식을 갖추기 위해 프로그래밍 공부 및 빅데이터 관련 자격증도 취득했던 점은 남다른 노력이었던 것 같습니다.

입사 과정 중 기억에 남는 것

컴퓨터공학 및 IT 분야의 문제가 필기시험의 많은 부분을 차지

한 점이 기억에 남습니다. 기존에 나오던 통신/전자 위주의 출제 경향과 달라진 것을 보고, 방송기술자가 지식을 쌓아야 할 분야가 더 확장된 것을 한 번 더 느꼈습니다. 인생으로서 50선을 선정하는 것도 인상에 남았지만, 최종면접에서 방송기술 지식과 트렌드에 대해 관심이 있는지 확인하셨던 점도 크게 기억에 남습니다. 전공책 속 지식뿐만 아니라, 변화하는 기술과 트렌드에 대한 지식을 축적하는 것이 중요하다고 생각했습니다.

나만의 취미

아직 꾸준히 즐기는 취미는 없습니다. 하지만 불안정한 시기로 인해 소홀했던 사람들과 좋은 시간을 보내며 즐겁게 시간을 보내고 있습니다.

방송기술인으로서 목표

스스로 업무를 즐기는 방송기술인이 되고 싶습니다. 제 업무를 즐긴다면 직무역량을 키우기 위해 능동적으로 노력할 것이고, 협업이 중요한 방송에서도 많은 분과 함께 즐겁게 업무를 하며 시너지를 만들어 낼 수 있을 것입니다. 주변 사람들에게 도움이 되는 긍정적인 EBS 방송기술인이 되겠습니다.



자기소개

안녕하십니까, IT 콘텐츠관리부로 배치받아 근무하고 있는 신입사원 박규덕이라고 합니다. 현재 사내 ERP 시스템 운영업무를 맡고 있습니다. 저는 컴퓨터공학 쪽을 공부했습니다.

입사에 도움이 된 경험

EBS에 입사하기 전, 인턴을 했었는데 당시 웹사이트를 직접 개발해보는 경험을 쌓았습니다. 더불어 대학생 시절, 모바일 애플리케이션을 직접 개발해보기도 했습니다. 이처럼 웹 또는 모바일 애플리케이션을 직접 개발해보면서, 소프트웨어 분야를 깊게 이해하는 데에 도움이 많이 되었습니다.

이전 직장보다 방송기술직을 택한 이유

EBS의 인터넷 교육 사업에 관심이 있어서 지원하게 되었습니다. EBS는 국내에서 인터넷 교육 사업을 하는 큰 회사 중 하나

입니다. 이러한 EBS에서 인터넷 교육 서비스를 발전시키며, 궁극적으로 우리나라 발전에 기여하고 싶어 지원하게 되었습니다.

직장을 다니며 도움이 되었던 공부법과 노력

컴퓨터공학 분야의 이론을 주로 공부했습니다. 정보처리기사 및 정보보안기사 내용을 중심으로 준비를 했었고, 프로그래밍 및 데이터베이스와 관련한 지식도 쌓으려고 노력했습니다. 더불어 AI(인공지능)나 블록체인 등 신기술에 대한 정보들도 인터넷을 통해서 학습했습니다.

입사 과정 중 기억에 남는 것

채용 프로세스 중 논술전형이 존재하기 때문에, 글 쓰는 연습을 한다면 많은 도움이 될 것으로 생각합니다. 더불어 현재 EBS가 방송기술 및 IT 쪽으로 하고 있는 일에 대해서 미리 조사한다면, 논술 답안을 작성할 때 훨씬 수월하게 써 내려갈 수 있을 거 같습니다.

나만의 취미

운전하는 것을 좋아해서, 좋아하는 노래와 함께 드라이브를 하면서 스트레스를 해소하는 편입니다.

방송기술인으로서 목표

교육이라는 서비스의 발전을 통해서, 기쁨 한 방울 나지 않는 우리나라의 성장에 기여하는 방송기술인이 되고 싶습니다. 📺