

(주)쓰리디오토메이션

채용 공고문

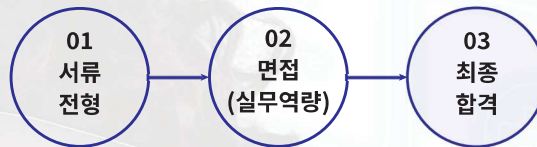


현실을 넘어 가상을 현실로,
고객 만족을 넘어 고객이 행복하도록
쓰리디오토메이션과 함께 걸어갈 인재를 찾습니다.

근무조건

- **근무형태**: 현장실습 과정 진행 후 정식 채용예정
- **근무일시**: 주 5일(월~금)
- **근무지역**: 대구광역시 북구 호암로 51, 벤처오피스 213호

전형 절차



접수기간 및 방법

접수기간	상시 모집 ※ 서류전형 단계에서는 면접 대상자에게만 결과를 통보 해드리는 점 양해 부탁드립니다.	실습 기간
접수방법	<div></div>	1. 방학과정: 방학중 1~2개월(단기 4주, 중기 8주 과정) 실습
이력서 양식	자유양식	2. 학기과정: 학기중 3~4개월(장기 12주, 장기 16주 과정) 실습
제출서류	이력서, 자기소개서 제출 (희망 연봉 명시 필수) 직무 관련 포트폴리오 필수 첨부 (SW개발 관련)	3. 방학/학기 연계과정: 방학과정+ 학기과정 연속하여 5~6개월(최소 장기 20주 이상 과정) 실습

모집부분 및 상세내용

- 모집부분 -

자동화 설비 설계
디자인팀 0명

- 상세내용 -

『자동화 설비 설계』

지원자격

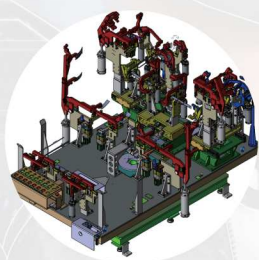
- **학력**: 대졸 이상 (4년)/졸업예정자
- **나이**: 신입 - 만 24세~ 34세 [청년일자리도약장려금 대상자 우대]
- **경력**: 무관
- **급여**: 면접 시 협의 [회사 내규 기반 협상]
- **역량**: 집중력, 추진력, 분석력, 논리력이 뛰어나신 분
커뮤니케이션 및 협업에 문제가 없으신 분
설계 Tool 숙련자 (CATIA/CAD 등 숙련자)

우대사항

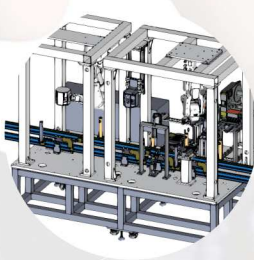
- 직무 관련 분야 전공자 [기계설계, 기계공학과 등]
- 직무 관련 자격증 보유자 [일반기계기사 등]
- 관련 직무 경험자 [기계설계/생산기술 경력 (3년이상)]
- 공압 설비 설계 및 구조해석 가능자
- 요소 부품 선정(베어링, 기어, 모터 등) 가능자

과업내용

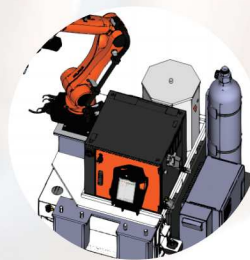
- 자동차 차체 치구 상세 설계(JIG, GRIPPER 등)
- 자동화 설비 요소 설계(전용기, 기타 자동화 설비)
- 자동화 설비 컨셉 설계(3D 레이아웃 구성품의 컨셉 설계)
- 3D프린팅 설계(형상/적층가공 설계)



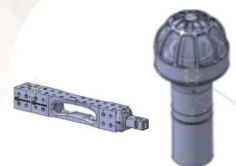
자동차 차체 치구 설계



자동화 설비 요소 설계



자동화 설비 컨셉 설계



3D프린팅 설계

모집부분 및 상세내용

- 모집부분 -

프로그래머
디지털플랫폼팀 0명

- 상세내용 -

『웹(Web) 개발』

지원자격

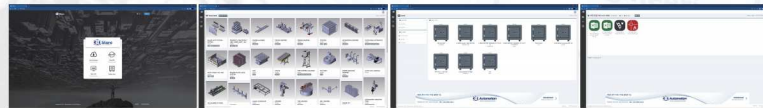
- 경력 : 무관
- 급여 : 면접 시 협의 [회사 내규 기반 협상]
- 역량 : 집중력, 추진력, 분석력, 논리력이 뛰어나신 분
커뮤니케이션 및 협업에 문제가 없으신 분
웹 개발 숙련자 (ASP.Net Core / HTML / JS / CSS 등 숙련자)

우대사항

- 직무 관련 분야 전공자 [컴퓨터/시스템공학 등]
- 직무 관련 자격증 보유자 [정보처리기사 등]
- 관련 직무 경험자 [공공/상용 웹 개발/유지보수 경력 (3년이상)]

진행 중인 프로젝트

[3DStore] (디딤돌 정부과제 진행 중)
3D CAD Data를 공유, 판매하고 Vault에 보관하는 플랫폼



『Unity 개발』

과업내용

- 진행 중인 프로젝트 내 HTML5, CSS, JS 를 사용하여 UI 개발 (프론트엔드)
- 사내 디자이너와 협업하여 웹디자인 개발
- 필요 시 서버 (NT) 및 WAS (IIS 10) 관리

지원자격

- 경력 : 무관
- 급여 : 면접 시 협의 [회사 내규 기반 협상]
- 역량 : 집중력, 추진력, 분석력, 논리력이 뛰어나신 분
커뮤니케이션 및 협업에 문제가 없으신 분
콘텐츠 개발 숙련자 (C#/Unity 숙련자)

우대사항

- 직무 관련 분야 전공자 [컴퓨터/시스템공학 등]
- 직무 관련 자격증 보유자 [정보처리기사 등]
- 관련 직무 경험자 [상용 게임 및 Unity 개발/유지보수 경력 (3년이상)]

진행 중인 프로젝트

[3DMetazone] (DIP 정부과제 완료 및 23년 정부지원 예정)
제조라인을 가상에서 경험할 수 있는 제조 메타버스



과업내용

- 진행 중인 프로젝트 내 Unity 시스템 개발 : (Photon PUN, Scene, UI, Event 등)
- 필요 시 Blender 간단 수정 작업