



人事（労務・制度）メンバー | 英語or韓国語を活かす | 給与計算、社会保険の手続き経験者

ワークライフバランス◎ | プライム上場 | グローバルなエンターテインメントカンパニー

Job Information

Hiring Company

NEXON Co., Ltd.

Job ID

1521291

Industry

Gaming

Company Type

Large Company (more than 300 employees)

Non-Japanese Ratio

Majority Japanese

Job Type

Permanent Full-time

Location

Tokyo - 23 Wards, Minato-ku

Train Description

Nanboku Line, Roppongi Itchome Station

Salary

5 million yen ~ 7.5 million yen

Work Hours

10 : 00 ~ 19 : 00 (休憩時間1時間)

Refreshed

March 19th, 2025 02:00

General Requirements

Minimum Experience Level

Over 3 years

Career Level

Mid Career

Minimum English Level

Daily Conversation

Minimum Japanese Level

Native

Other Language

Korean - Daily Conversation

Minimum Education Level

Bachelor's Degree

Visa Status

Permission to work in Japan required

Job Description

【募集要項 本ポジションの魅力】

- > 英語をいかせるか：英語・韓国語スキルが活かせる環境
- > 働き方：フレックスタイム制あり、六本木オフィス勤務
- > 業務内容：給与計算・社保手続き、人事制度設計・改定・運用
- > 会社の特色：東証プライム上場、世界有数のオンラインゲーム企業

人事（労務・制度）メンバー**概要**

東証プライム上場、時価総額約1.7兆円（2025年2月時点）である、世界有数のオンラインゲーム企業の人事メンバーとして、労務を中心とした様々な業務に関わっていただきます。

当社の日本法人における給与計算・社会保険などの労務業務や従業員データ作成などの労務業務からスタート頂き、ご自身の実績と志向によって、将来的には人事施策の提案・改定・運用や評価関連業務など、多岐に渡り幅広い経験を積んで頂くことが可能です。

具体的な業務内容

▽給与計算、社会保険の手続き

▽勤怠管理

▽社内諸規程・就業規則（人事関連）の整備・運用

▽会社全体の就業管理、労務管理体系の整備・運用

▽人員集計、法令手続き（発生ベース）

▽各種人事施策の提案・改定・運用業務

（人事制度、勤務制度、産育休関連制度、表彰制度等のNexon独自制度の導入・見直し・設計、エンゲージメント向上施策）

▽その他人事関連実務

<雇用形態> 正社員 ※試用期間満了後はフレックスタイム制あり

<想定年収> 520万～750万円 *年齢・経験等を考慮の上決定

└給与改定：年2回

└賞与：年2回

<交通費> 1ヶ月5万円を上限として支給

<勤務地> 東京都港区六本木1-4-5 アークヒルズサウスタワー6F（本社）

└勤務地最寄駅：東京メトロ南北線／六本木一丁目駅

<休日・休暇>

・土曜日、日曜日、祝日

・有給休暇は試用期間（3ヶ月）終了後、規定に基づき付与

・リフレッシュ休暇（5日/年）は年度内であればいつでも取得可能

・GW、年末年始、慶弔、出産、育児等

・永年勤続特別休暇

<社会保険> 社会保険完備

Required Skills**必須経験・スキル**

・給与計算、社会保険の手続き経験 3年以上

・各種人事施策に関する企画や改定、運用のご経験

歓迎経験・スキル

・人事に関する上場企業関連業務経験

・海外勤務者や海外転籍者、海外子会社の人事、給与・税務計算、社会保険対応のご経験

・英語/韓国語

求める人物像

・柔軟性と正確性、スピードの双方を意識して業務に取り組む方

・周囲への気配り、配慮をしながら業務を進められる方

・業務に対して当事者意識をもって取り組み、自らの成長を目指すことができる向上心のある方。

・目の前の物事に対する課題を考え、解決のための行動に繋げられる方

Company Description