NDC 후기

13학번 OB 박찬수

2025-07-12

발표자 소개

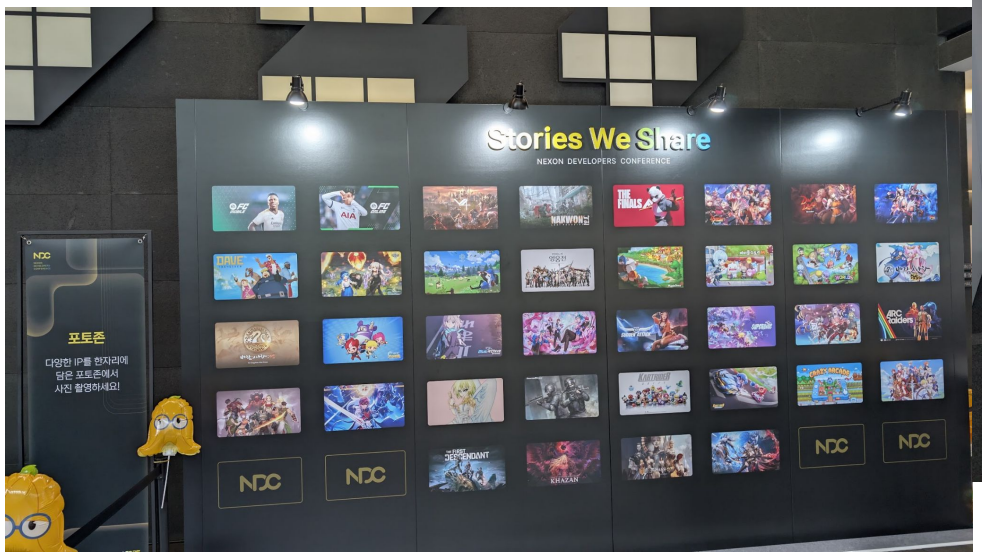
- 찰스 (CharleSE) | 박찬수, OB, 13학번
- 하라는 게임개발은 안 하고 ML(a.k.a 미신)하는 사람
- 12년째 UPnL에 와서 뭔가를 하는 늙은이
- TRPG / ORPG 합시다
- 다들 딱지겜 합시다

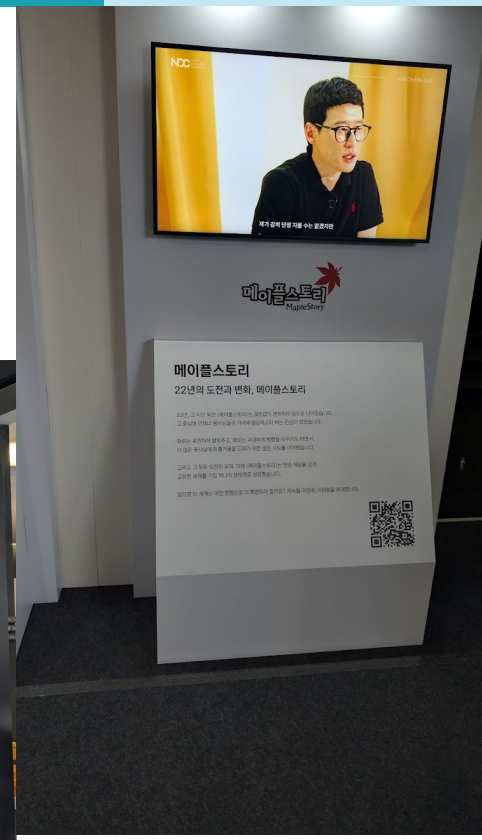
NDC 첫 참가

- 2019년에 갈 기회가 있었는데 회사에서 "우리 업무랑 상관없는 데니까 안 가는 게 좋지 않을까요" 듣고 안 감
- 그러고 코로나 터져서 2024년까지 오프라인 NDC가 안 열릴 줄 몰랐지...
- 그래서 이번에는 어떻게든 가려고 회사에 미리 허락맡음
  - 조만간 회사에서는 세션 하나 공유해야 합니다

주요 콘텐츠들

- IP zone
  - 각 게임의 디렉터들께서 나와서 담화를 진행하는 영상

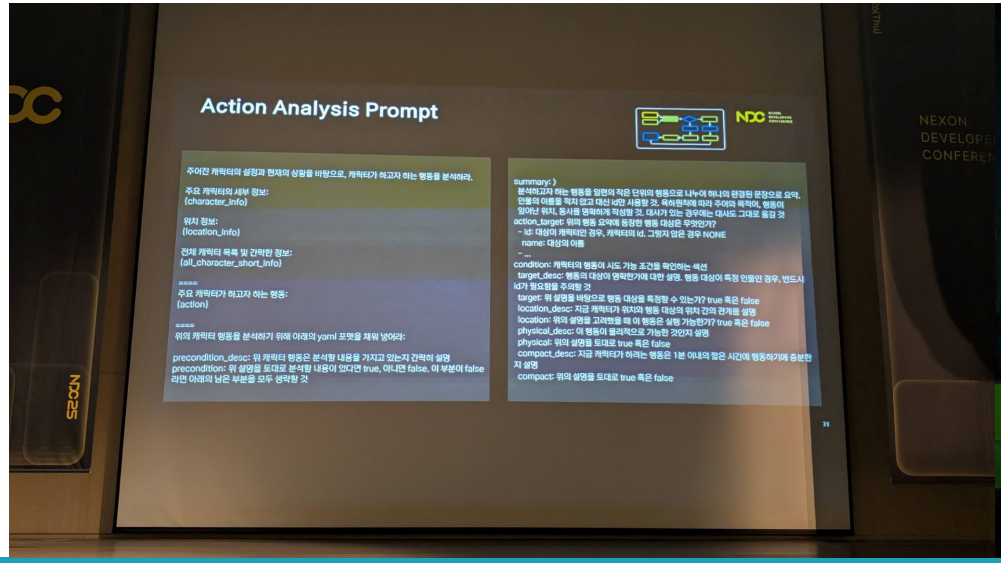




- Photozone
  - 주요 넥슨 게임들의 사진
- BGM관
  - NECORD는 NDC에서 내보인 플레이리스트를 올려라

주요 콘텐츠들

- 각종 발표
  - NDC에서는 버튜버가 발표를 해요
  - 이 시대의 참리더 대 코 토 입니다
  - LLM이 의도된 I/O를 하게 만들기 위한 눈물나는 노력
  - 등등



느낀 점들 - negative

- 역시 인공지능이 트렌드긴 하다
  - 모델을 직접 개발하기보다는 어떻게 사용하고 있는지에 좀 더 초점이 맞춰짐
- 생각보다 기술적 난이도가 높거나 자세한 발표가 적었다
  - 발표 시간이 짧아서 (30분 + QnA 10분이 표준인데 그보다 짧은 발표들도 다수)
- 슬라이드가 너무 많고 슉슉 넘어가.. 천천히 넘겨줘...
- 경기창조경제혁신센터와 넥슨 간 거리가 생각보다 멀다
- 오프라인 교류를 새로 하기 빡세다 (원래 알던 사람들만 다시 만날 수 있을 듯)

느낀 점들 - positive

- 50개의 세션끼리 서로 겹치는 게 별로 없었다
  - 게임 개발에 사용되는 인적/물적 리소스가 역시 다른 업계보다 다양하긴 하다
- 발표에 막힘이 거의 없다
  - 두루뭉술한 이야기가 별로 없다 - 이것도 난이도 조절이 되어서인가?
  - 현업자들도 영감을 얻겠지만 학생 분들께서 들으면 동기부여가 더 많이 될 것

Q&A / EOD