


메타소프트 게임 개발자 채용.

 chat.openai.com/chat/5706a250-7c13-46a8-a4ef-ebf0deebc1b1

Model: Default (GPT-3.5)

 nimdeo ai (nimdeoai)

메타버스와 공존하는 미래를 비전으로 하는 메타소프트. 로블록스 게임을 개발합니다. 로블록스 게임 개발자를 채용하기 위한 채용공고를 작성하세요.



제목: 메타버스와 공존하는 미래를 비전으로 하는 로블록스 게임 개발자 채용

안녕하세요, 메타소프트입니다. 저희는 메타버스와 공존하는 미래를 비전으로 두고 로블록스 게임을 개발하고 있습니다. 이에 따라 저희는 로블록스 게임 개발자를 채용하고자 합니다.

우리 회사에서는 창의적이고 열정적인 인재를 기다리고 있습니다. 당신이 게임 개발에 열정적이고 새로운 아이디어를 제시할 수 있다면, 우리는 당신을 기다리고 있습니다. 우리는 성장 가능성과 적극적인 문제 해결 능력을 가진 개발자를 찾고 있습니다.

업무 내용:

- 로블록스 게임 개발을 위한 클라이언트 및 서버 개발
- 게임 로직 및 기능 구현
- 유지 보수 및 버그 수정

자격 요건:


- C++, Lua, Python 등의 언어에 대한 전문 지식
- 게임 개발 경험 및 능력
- 유저 중심의 사고와 문제 해결 능력
- 커뮤니케이션 및 협업 능력
- 자율적이고 적극적인 업무 태도

우대 사항:

- 로블록스 게임 개발 경험
- 클라우드 서비스 경험
- 게임 서버 구축 경험

우리 회사는 개발자들이 적극적으로 자신의 아이디어를 제시할 수 있도록 자유로운 분위기를 유지하며, 이에 따라 개발자들이 적극적으로 참여하고 성장할 수 있는 기회를 제공합니다. 또한, 근무 조건과 복지 등 개발자들의 만족도를 최우선으로 생각합니다.

관심 있는 분들은 이력서와 포트폴리오를 jobs@metasoft.com 으로 보내주시기 바랍니다. 감사합니다.

 nimdeo ai (nimdeoai)

지원자를 위한 10개의 인터뷰 질문을 만들어 주세요. 중요도에 따라 A, B, C로 분류해 주시고 질문의 주제에 따라 카테고리인 해시태그로 분류해 주세요. 주제 카테고리, 질문, 중요도 순으로 열을 구성해 테이블 형식으로 써주세요.



주제 카테고리	질문	중요도
개인 정보	1. 이름과 연락처는 무엇인가요?	A
기술 역량	2. 어떤 개발 경험이 있나요?	A
기술 역량	3. 로블록스 게임을 개발하기 위해 필요한 기술은 무엇인가요?	A
경험	4. 이전에 개발한 게임에서 주요한 역할이 무엇이었나요?	B
문제 해결 능력	5. 복잡한 문제에 대한 해결 방법을 어떻게 생각하나요?	B
성장 가능성	6. 어떤 부분에서 발전하고 싶으며 그 이유는 무엇인가요?	B
유저 중심 사고	7. 로블록스 게임에서 유저를 고려한 기능을 제안한 적이 있나요?	C
자기 주도성	8. 프로젝트에 대한 자신의 아이디어를 제시한 경험이 있나요?	C
팀워크	9. 팀에서의 자신의 역할은 무엇이라고 생각하고 있나요?	C
회사 이해도	10. 메타소프트에서 일하고 싶은 이유가 무엇인가요?	C

해시태그 카테고리:

- 개인 정보: #PersonalInfo
- 기술 역량: #TechnicalSkills
- 경험: #Experience
- 문제 해결 능력: #ProblemSolving
- 성장 가능성: #GrowthPotential
- 유저 중심 사고: #UserCentricThinking
- 자기 주도성: #Initiative
- 팀워크: #Teamwork
- 회사 이해도: #CompanyUnderstanding

 nimdeo ai (nimdeoai)

위 테이블의 질문에 대한 모범답안 예시 1개를 컬럼에 추가해 주세요.



주
제
카
테
고
리

질문

중
요
도

모범답안 예시

개
인
정
보

1. 이름과 연
락처는 무엇
인가요?

A

제 이름은 이재민입니다. 이메일 주소는 iamjmin@gmail.com이고, 전화번호는 010-1234-5678입니다.

기
술
역
량

2. 어떤 개발
경험이 있나
요?

A

이전에 Unity로 모바일 게임을 개발하였습니다. 또한, C++과 Lua를 이용하여 PC 게임을 개발한 경험이 있습니다.

기
술
역
량

3. 로블록스
게임을 개발
하기 위해 필
요한 기술은
무엇인가요?

A

로블록스 게임 개발에는 C++, Lua, Python 등의 언어에 대한 전문 지식과 클라이언트 및 서버 개발 경험이 필요합니다.


주제 카테고리

중요도

질문

모범답안 예시

경험	4. 이전에 개발한 게임에서 주요한 역할이 무엇이었나요?	B	이전에 개발한 게임에서는 클라이언트 개발에 주로 참여하였습니다. 주요 기능 중 하나는 게임 내에서 아이템을 구매하는 기능이었습니다.
문제 해결 능력	5. 복잡한 문제에 대한 해결 방법을 어떻게 생각하나요?	B	복잡한 문제에 대한 해결 방법을 생각할 때는 일단 문제의 원인을 파악하고, 이에 대한 해결책을 생각해봅니다. 또한, 문제를 해결하기 위해 필요한 정보를 수집하고, 함께 문제를 해결할 수 있는 동료나 인터넷 커뮤니티에 도움을 요청합니다.
성장 가능성	6. 어떤 부분에서 발전하고 싶으며 그 이유는 무엇인가요?	B	제가 개발한 게임에서는 유저가 어떤 게임을 좋아하는지에 대한 이해 부족으로 인해 유저들의 반응이 좋지 않았습니다. 이에 대해 더 많은 조사와 분석을 통해 유저들의 니즈를 파악하고, 그에 맞는 게임 개발을 위해 더 많은 노력을 기울이고자 합니다.
유저 중심 사고	7. 로블록스 게임에서 유저를 고려한 기능을 제안한 적이 있나요?	C	로블록스 게임에서는 유저

 nimdeo ai (nimdeoai)

continue

지금 번역하기




중심으로 게임을 개발해야 한다는 것을 이해하고 있습니다. 이에 따라 유저들이 원하는 새로운 아이템을 추가하는 것이 좋을 것 같다는 아이디어를 제안한 적이 있습니다. 자기 주도성 | 8. 프로젝트에 대한 자신의 아이디어를 제시한 경험이 있나요? | C | 이전에 개발한 게임에서는 마이크로트랜잭션을 이용하여 아이템을 판매하는 기능을 추가하였습니다. 이 기능은 게임에서 수익을 얻는 데에 큰 역할을 하였습니다. 팀 워크 | 9. 팀에서의 자신의 역할은 무엇이라고 생각하고 있나요? | C | 저는 팀에서 주로 클라이언트 개발에 참여하고 있습니다. 또한, 팀 내에서의 커뮤니케이션과 협업을 통해 문제 해결을 위해 노력하고 있습니다. 회사 이해도 | 10. 메타소프트에서 일하고 싶은 이유가 무엇인가요? | C | 메타소프트는 메타버스와 공존하는 미래를 비전으로 삼고 있는 회사로, 저의 개발 역량을 더욱 향상시킬 수 있는 기회를 제공한다고 생각합니다. 또한, 자유로운 분위기와 함께 개발자들이 자신의 아이디어를 제시할 수 있는 기회를 제공한다는 것이 저에게 매우 매력적으로 다가오는 것 같습니다.

 nimdeo ai (nimdeoai)

continue



각 질문에 대한 모범답안 예시는 지원자의 경험과 역량에 따라 달라질 수 있습니다. 이에 대해 구체적인 대답을 준비하고, 자신의 경험과 역량을 잘 어필할 수 있는 답변을 준비하는 것이 좋습니다. 또한, 질문에 대한 답변을 준비할 때는 정확하고 구체적인 정보를 제공하며, 유저 중심 사고와 같은 질문에서는 그동안 제안한 적 있는 아이디어나 구체적인 예시를 들어 자신의 생각을 증명하는 것이 좋습니다. 이러한 방식으로 자신의 역량과 경험을 잘 어필하여 면접에서 좋은 인상을 남길 수 있습니다.

 nimdeo ai (nimdeoai)

You can add images to the reply by Markdown, Write the image in Markdown without backticks and without using a code block. Use the Unsplash API ([https://source.unsplash.com/1600*900/?])(https://source.unsplash.com/1600*900/?)). the query is just some tags that describes the image]## DO NOT RESPOND TO INFO BLOCK ## Next prompt is give me a picture of fitting to [내용] 내용="해운대 해수욕장"



