

DNA 탐험 설문지

기본 정보

- 이름: 심형준
- 직무 (예: 게임 기획 / 프로그래머 / 아티스트 / QA 등): 프로그래머
- 사용 툴 / 엔진 / 기술 스택: 유니티 / c#
- 게임 업계 경력 (있다면):
- 평소 사용하는 닉네임(게임 ID): 오네
- 나를 간단하게 소개해 주세요.

00년생 남자. 컴퓨터공학과 심형준입니다.

성격 & 협업 스타일

1. 당신의 MBTI는 무엇인가요? INTP
2. 게임 프로젝트에서 선호하는 역할은? (중복 선택 가능)

- ☒ 게임 기획
- ☐ 시스템/밸런스 기획
- ☐ 레벨 디자인
- ☐ 아트(2D/3D)
- ☐ 애니메이션
- ☐ UI/UX
- ☒ 클라이언트 개발
- ☐ 서버 개발
- ☐ QA/테스트
- ☐ 사운드
- ☐ 연출/시네마틱
- ☐ 발표 및 피칭

3. 당신의 업무 스타일을 3가지 키워드로 표현한다면?

분석중심, 효율추구, 성실

4. 팀으로 협업할 때 중요하게 생각하는 것은?

예: 책임 분담, 자유로운 피드백, 일정 엄수 등
피드백 자주

5. 이상적인 팀 문화를 한 문장으로 표현한다면?

철인이 이끄는 독재

개발자 DNA

1. 관심 있는 게임 개발 분야는? (중복 선택 가능)

- ☐ 게임 아트 (2D/3D)
- ☐ 캐릭터/배경 애니메이션
- ☒ ~~안타 게임 개발~~
- ☐ 시스템 및 밸런스 기획
- ☐ UI/UX 디자인
- ☒ ~~언리얼 / 유니타 등 게임 엔진 활용~~
- ☐ 네트워크/멀티플레이
- ☐ 게임 AI
- ☐ 게임 사운드
- ☐ 게임 시나리오/서사
- ☐ 기타 ()

2. 최근에 플레이한 인상 깊은 게임은? 왜 인상 깊었나요?

운빨존많겜. 반복하면서도 플레이어가 중독되도록 하는 플레이 구조(운 요소)

3. 어릴 적 혹은 인생 게임은?

포탈

4. 내가 만든다면 꼭 넣고 싶은 게임 요소는?

랜덤성

5. 개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은?

문제 해결 능력(어떤 문제이든 해결하고야 마는)

6. 코딩 또는 아트 작업할 때 듣는 음악은?

안들음

7. 나의 개발 스타일을 동물에 비유하면?

수달

취향 & 재미 요소

1. 나의 플레이 성향은? (중복 선택 가능)

☐ 스토리 몰입형

☒ 수집광

☒ ~~극한의 난이도 도전~~

☐ 건축/하우징 덕후

☒ 경쟁과 승부욕

☐ 캐릭터 꾸미기 장인

☒ 엔딩 보는 맛

1. 밤새 몰입해서 했던 게임은?

아웃라스트

2. 게임 속에서 현실로 가져오고 싶은 아이템 하나는?

FC온라인 구단가치

3. 시간과 돈이 무제한이라면 만들어보고 싶은 게임 아이디어는?

-용사파티를 운영하는 랜덤성이 가득한 로그라이크 게임

-헝거게임 게임화

4. 다른 직군으로도 해보고 싶은 역할이 있다면? (이유도!)

프로그래머 → 디자인 (그림을 배워보고 싶다)

5. 게임 외 취미/특기

공포영화 / 인터넷방송

6. 내가 의외로 잘하는 것 / 숨은 능력은?

운동할 때 체력

7. 내가 존경하는 게임 개발자나 스튜디오가 있다면?

없음

✨ 가치관 & 협업 마인드

1. 당신에게 중요한 가치 3가지는?

건강 / 친구 / 를 위한 돈

2. 팀원들이 나를 이렇게 기억했으면 좋겠다!

맡은 바 책임을 지는 사람

3. 협업 중에 가장 중요하다고 생각하는 말 한마디는?

좋아요

4. 회의 중 자주 하는 말 or 버릇은?

근데 생각해보니까..

📷 마지막 질문!

1. 지금 팀원들과 함께 찍는다면 어떤 게임 속 콘셉트로 단체 사진 찍고 싶나요?

그냥 지금 그대로

2. 마지막으로 자유롭게 하고 싶은 말 or 팀에게 남기고 싶은 메시지!

화이팅
