

# DNA 탐험 설문지

## 기본 정보

- 이름: 서민주
- 직무 (예: 게임 기획 / 프로그래머 / 아티스트 / QA 등): 프로그래머
- 사용 툴 / 엔진 / 기술 스택: Unity2D, AdobePhotoShop, AdobeIllustration, Audacity, Adobe PremierePro
- 게임 업계 경력 (있다면): 없음
- 평소 사용하는 닉네임(게임 ID): 야브노셈
- 나를 간단하게 소개해 주세요.

개발자와 디자이너 그 중간에 있는 사람. 어쩌면 두 직군 간의 연결고리가 될 수도 있는 사람.

## 성격 & 협업 스타일

### 1. 당신의 MBTI는 무엇인가요?

INFP

### 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?

완성도, 끈기, 노력

### 4. 팀으로 협업할 때 중요하게 생각하는 것은?

소통, 결과물

### 5. 이상적인 팀 문화를 한 문장으로 표현한다면?

아이디어나 피드백, 소통이 원활해야 하며 결과물이 잘 나오는 팀.

## 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
- ☒ ~~연리얼~~ / 유닛타 등 게임 엔진 활용
- ☐ 네트워크/멀티플레이
- ☐ 게임 AI
- ☐ 게임 사운드
- ☐ 게임 시나리오/서사
- ☐ 기타 ( )

### 2. 최근에 플레이한 인상 깊은 게임은? 왜 인상 깊었나요?

Mazm의 “검은 고양이”. 멀티 엔딩도 없고 그저 정해진 결과만 있는 버튼을 선택하는 걸로 플레이 방식이 매우 단순하여 지루하게 느껴질 수 있지만, 그 단점을 보완할 수 있는 만큼의 다음 이야기가 궁금해지는 훌륭한 스토리텔링과 몰입감 있는 음악으로 인해 이 게임의 스토리와 각각의 인물에 몰입할 수 있었다.

### 3. 어릴 적 혹은 인생 게임은?

블랙 서바이벌, 대항해시대4, 문명5

#### 4. 내가 만든다면 꼭 넣고 싶은 게임 요소는?

매력적인 스토리, 스토리 외 즐길 수 있는 요소

#### 5. 개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은?

코딩 능력(코딩 테스트의 문제를 이해하고 해결할 수 있는 능력), 어떤 것이든 간에 하나를 주면 그것을 활용하고 만들어낼 수 있는 능력

#### 6. 코딩 또는 아트 작업할 때 듣는 음악은?

핸드폰에 저장한 음악, [PLAYLIST]듣자마자 새드엔딩 소설 한편 읽은 기분 드는 분위기 끝장 bgm모음(Apocalypse, Sad, Emotional)

#### 7. 나의 개발 스타일을 동물에 비유하면?

닿을 수 없는 별을 바라보면서 빠르게 나아가는 듯하면서도 제자리에서 벗어나지 못하는 미련한 따라쟁이 거북이

## 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?

문명5, 대항해시대4

#### 2. 게임 속에서 현실로 가져오고 싶은 아이템 하나는?

없다.

#### 3. 시간과 돈이 무제한이라면 만들어보고 싶은 게임 아이디어는?

블랙 서바이벌 같은 게임. 이유: 만들 계획이 있고 멀티 플레이 방법만 안다면 혼자서 만들 수 있을 것 같아서.

#### 4. 다른 직군으로도 해보고 싶은 역할이 있다면? (이유도!)

개발자 → QA. 이유: 기획은 하고 싶은 게임만 생각나서 기획자로서는 안 될 것 같다. 아트는 재능이 없고 손도 느려서 지금도 손목이 안 좋는데 악영향을 줄 것 같다. QA는 개발자를 못하는 것을 고려했어서 개발자를 포기하면 꼼꼼한 성격이 조금 있으니 이 직군을 해보고 싶다.

#### 5. 게임 외 취미/특기

진돌 유튜브 감상, 잠자기

#### 6. 내가 의외로 잘하는 것 / 숨은 능력은?

없다.

#### 7. 내가 존경하는 게임 개발자나 스튜디오가 있다면?

답변: Mazm, 이유: 내가 게임 개발자를 희망하게 된 이유를 준 곳이다.

---

### ✨ 가치관 & 협업 마인드

#### 1. 당신에게 중요한 가치 3가지는?

신뢰, 창의성, 결과물이 잘 나올 수 있는가

#### 2. 팀원들이 나를 이렇게 기억했으면 좋겠다!

일 열심히 하는 사람, 팀에 민폐는 되지 않는 사람, 개발은 못해도 열심히는 하는구나..., 제 역할을 한 사람...

#### 3. 협업 중에 가장 중요하다고 생각하는 말 한마디는?

이건 어때요?

#### 4. 회의 중 자주 하는 말 or 버릇은?

내가 생각하기엔..., ~같은데?, 옹?

---

### 🔥 마지막 질문!

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

사이버펑크 장르에서 살아남기 위해 노력하는 사람들.

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

집에 가서 아무런 걱정 없이 8시간 이상 푹 자고 싶다. 건강하고 행복하자. 취업하자.