

DNA 탐험 설문지

📅 날짜	@2025년 4월 17일
# 회차	0
🔔 공지	<숙제>

기본 정보

- 이름: 박수현
- 직무 (예: 게임 기획 / 프로그래머 / 아티스트 / QA 등): 게임 클라이언트 프로그래머
- 사용 툴 / 엔진 / 기술 스택: Unity, C#, Python
- 게임 업계 경력 (있다면):
- 평소 사용하는 닉네임(게임 ID): 썬야
- 나를 간단하게 소개해 주세요.

LASS GO!

성격 & 협업 스타일

1. 당신의 MBTI는 무엇인가요? ENTJ
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/사네마틱

☒ 발표 및 파칭

3. 당신의 업무 스타일을 3가지 키워드로 표현한다면?

생각하는 사람

4. 팀으로 협업할 때 중요하게 생각하는 것은?

동화성

5. 이상적인 팀 문화를 한 문장으로 표현한다면?

사공이 많아도 배는 바다로 간다.

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/멀티플레이어

☒ 게임 AI

☒ 게임 사운드

☒ 게임 시나리오/서사

☐ 기타 ()

2. 최근에 플레이한 인상 깊은 게임은? 왜 인상 깊었나요?

프로젝트 잔상

3. 어릴 적 혹은 인생 게임은?

예: 테일즈런너, 메탈슬러그 등

4. 내가 만든다면 꼭 넣고 싶은 게임 요소는?

이스터 에그

5. 개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은?

개발 설계 역량

6. 코딩 또는 아트 작업할 때 듣는 음악은?

인기 팝송 TOP 100

7. 나의 개발 스타일을 동물에 비유하면?

거북이랑 토끼랑 왔다갔다 하는.

취향 & 재미 요소

1. 나의 플레이 성향은? (중복 선택 가능)

- ☒ 스토리 몰입형
- ☐ 수집광
- ☐ 극한의 난이도 도전
- ☒ 권축/하우징 덕후
- ☒ 경쟁과 승부욕
- ☒ 캐릭터 꾸미기 장안
- ☐ 엔딩 보는 맛

1. 밤새 몰입해서 했던 게임은?

테일즈런너

2. 게임 속에서 현실로 가져오고 싶은 아이템 하나는?

텔레포트

3. 시간과 돈이 무제한이라면 만들어보고 싶은 게임 아이디어는?

4. 다른 직군으로도 해보고 싶은 역할이 있다면? (이유도!)

클라이언트 개발자 → 기획자. 기획도 재미있어서. 설계를 잘하고 싶은 욕심이 있다.

5. 게임 외 취미/특기

보드게임, 뜨개질, 독서

6. 내가 의외로 잘하는 것 / 숨은 능력은?

비밀

7. 내가 존경하는 게임 개발자나 스튜디오가 있다면?

데브 시스터즈

✨ 가치관 & 협업 마인드

1. 당신에게 중요한 가치 3가지는?

창의성, 책임감, 열정

2. 팀원들이 나를 이렇게 기억했으면 좋겠다!

든든한 사람

3. 협업 중에 가장 중요하다고 생각하는 말 한마디는?

"이건 왜 이렇게 하셨나요?"

4. 회의 중 자주 하는 말 or 버릇은?

"근데 혹시...", "갑자기 생각났는데..."

📷 마지막 질문!

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

슈퍼마리오

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

안녕하세요 반가워여