



DNA 탐험 설문지



기본 정보

- 이름: 이형근
- 직무 (예: 게임 기획 / 프로그래머 / 아티스트 / QA 등): 프로그래머
- 사용 툴 / 엔진 / 기술 스택: 유니티/파이썬, 파이토치, 텐서플로우
- 게임 업계 경력 (있다면): -
- 평소 사용하는 닉네임(게임 ID): kencoer/나무나무/낭뭉낭뭉
- 나를 간단하게 소개해 주세요.

안녕하세요, 도메인 이것 저것 가리는 것 없이 잘 집어먹습니다!



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?

신중함, 과감함, 보험

4. 팀으로 협업할 때 중요하게 생각하는 것은?

각자 능력에 맞는 업무 분배, 자유로운 피드백, 자유로운 의사소통

5. 이상적인 팀 문화를 한 문장으로 표현한다면?

알잘딱(알아서 잘 딱 깔끔하고 센스있게)

개발자 DNA

1. 관심 있는 게임 개발 분야는? (중복 선택 가능)

☒ 게임 아트 (2D/3D)

☒ 캐릭터/배경 애니메이션

☐ 인디 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?

마비노기 모바일/ 흑평으로 기대가 없었지만 막상 해보니 생각보다 만듦새가 좋았다. 여러 부분에서 고민을 한 흔적들이 보여 플레이하는 동안 게임에서 진정성이 느껴졌다.

3. 어릴 적 혹은 인생 게임은?

트리오브세이비어

4. 내가 만든다면 꼭 넣고 싶은 게임 요소는?

수집을 목표로하는 루팅/파밍 시스템

5. 개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은?

아트 리소스 제작

6. 코딩 또는 아트 작업할 때 듣는 음악은?

J-Pop

7. 나의 개발 스타일을 동물에 비유하면?

나비처럼 설계해서 벌처럼 구현한다

취향 & 재미 요소

1. 나의 플레이 성향은? (중복 선택 가능)

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

1. 밤새 몰입해서 했던 게임은?

엘든링, 로아, 트오세, 디비전 등 너무 많은데...

2. 게임 속에서 현실로 가져오고 싶은 아이템 하나는?

스타시티즌-폴라리스(우주선)

3. 시간과 돈이 무제한이라면 만들어보고 싶은 게임 아이디어는?

SF/판타지 배경의 전세계 단일 서버 MMO GTA멀티플레이

4. 다른 직군으로도 해보고 싶은 역할이 있다면? (이유도!)

프로그래머→아트(프로그래밍으로 게임 로직 만드는 것도 재밌지만, 직접 게임 오브젝트를 만드는 것도 재밌을 것 같다)

5. 게임 외 취미/특기

일렉기타 연주, 프라모델 제작, 캠핑, 에어소프트

6. 내가 의외로 잘하는 것 / 숨은 능력은?

몸 쓰는 일 잘해요

7. 내가 존경하는 게임 개발자나 스튜디오가 있다면?

✨ 가치관 & 협업 마인드

1. 당신에게 중요한 가치 3가지는?

도전 정신, 최선을 다하기, 근성

2. 팀원들이 나를 이렇게 기억했으면 좋겠다!

없으면 안되는 필요한 사람

3. 협업 중에 가장 중요하다고 생각하는 말 한마디는?

괜찮아, 할 수 있어

4. 회의 중 자주 하는 말 or 버릇은?

이거에 대해서 어떻게 생각해?

마지막 질문!

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

각자 좋아하는 게임 콘셉트로 찍고 싶다.

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

잘 부탁 드립니다 파이팅!
