

# DNA 탐험 설문지

## 기본 정보

- 이름: 박진혁
- 직무 (예: 게임 기획 / 프로그래머 / 아티스트 / QA 등): 프로그래머
- 사용 툴 / 엔진 / 기술 스택: Visual Studio, VSCode / Unity / C++, C#
- 게임 업계 경력 (있다면): 없음
- 평소 사용하는 닉네임(게임 ID): 도지마의용
- 나를 간단하게 소개해 주세요.

## 성격 & 협업 스타일

1. 당신의 MBTI는 무엇인가요? ENTP
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?

계획적, 확장성, 피드백

4. 팀으로 협업할 때 중요하게 생각하는 것은?

자유로운 피드백, 철저한 구조 설계

5. 이상적인 팀 문화를 한 문장으로 표현한다면?

함께 있지 않아도 결과물을 만들어낼 수 있는 팀

## 개발자 DNA

1. 관심 있는 게임 개발 분야는? (중복 선택 가능)

☐ 게임 아트 (2D/3D)

☐ 캐릭터/배경 애니메이션

☒ ~~완다 게임 개발~~

☐ 시스템 및 밸런스 기획

☒ ~~UI/UX 디자인~~

☒ ~~언리얼 / 유니티 등 게임 엔진 활용~~

☐ 네트워크/멀티플레이

☐ 게임 AI

☐ 게임 사운드

☒ ~~게임 시나리오/서사~~

☐ 기타 ( )

2. 최근에 플레이한 인상 깊은 게임은? 왜 인상 깊었나요?

소녀전선2 망명, 훌륭한 캐릭터 모델링

3. 어릴 적 혹은 인생 게임은?

블루아카이브

4. 내가 만든다면 꼭 넣고 싶은 게임 요소는?

몰입할 수 있는 스토리

5. 개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은?

최대한 간결하고 독립적으로 설계해서 어떤 시스템이 추가되더라도 쉽게 확장하기

6. 코딩 또는 아트 작업할 때 듣는 음악은?

JPOP

7. 나의 개발 스타일을 동물에 비유하면?

치타는 웃고있다

---

## 취향 & 재미 요소

1. 나의 플레이 성향은? (중복 선택 가능)

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

1. 밤새 몰입해서 했던 게임은?

젠레스 존 제로

2. 게임 속에서 현실로 가져오고 싶은 아이템 하나는?

포탈건

3. 시간과 돈이 무제한이라면 만들어보고 싶은 게임 아이디어는?

미소녀 수집형 서브컬처 액션 RPG

4. 다른 직군으로도 해보고 싶은 역할이 있다면? (이유도!)

프로그래머 → 기획자 : 내가 생각하는 세계관을 구현하는게 재밌어보임

5. 게임 외 취미/특기

스케이트보드

6. 내가 의외로 잘하는 것 / 숨은 능력은?

마술

7. 내가 존경하는 게임 개발자나 스튜디오가 있다면?

## ✨ 가치관 & 협업 마인드

1. 당신에게 중요한 가치 3가지는?

독립성, 창의성, 확장성

2. 팀원들이 나를 이렇게 기억했으면 좋겠다!

설계 잘하는 사람

3. 협업 중에 가장 중요하다고 생각하는 말 한마디는?

일단 해보죠 뭐

4. 회의 중 자주 하는 말 or 버릇은?

다 돼요

---

## 📷 마지막 질문!

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

레프트4데드2

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

뉴페이스와 팀을 해보고 싶어요

---