

# DNA 탐험 설문지

## 기본 정보

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

안녕하세요, 프로그래머 이상진입니다. Unity와 C#을 중심으로 게임 개발을 하고 있으며, Aesprite로 간단한 도트 작업도 다룹니다. 저는 체계적인 개발과 디테일을 중요하게 생각합니다. 꾸준히 배우고 성장하는 개발자가 되기 위해 노력하고 있습니다!

## 성격 & 협업 스타일

1. 당신의 MBTI는 무엇인가요? ISTJ
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/사네마타
- ☐ 발표 및 피칭

### 3. 당신의 업무 스타일을 3가지 키워드로 표현한다면?

- **계획적** – 시작 전에 전체 구조를 설계하고 로드맵을 세우는 걸 선호합니다.
- **디테일 중심** – 작은 기능 하나도 완성도 있게 구현하려 노력합니다.
- **지속적 개선** – 늘 "이건 더 나아질 수 있을까?"라는 시선으로 작업합니다.

### 4. 팀으로 협업할 때 중요하게 생각하는 것은?

- **책임 분담** – 각자의 역할을 명확히 하고, 그 안에서 신뢰하며 움직이는 걸 중요하게 생각합니다.
- **자유로운 피드백** – 서로의 의견을 솔직하게 주고받는 팀이 더 강하다고 믿습니다.
- **문서화** – 소통을 돕고 유지보수에 유리하도록 정보를 잘 정리해두는 걸 좋아합니다.

### 5. 이상적인 팀 문화를 한 문장으로 표현한다면?

서로의 강점을 존중하며, 책임 있게 몰입하고 자유롭게 소통하는 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 / 유니타 등 게임 엔진 활용~~
- ☐ 네트워크/멀티플레이
- ☒ ~~게임 아트~~
- ☐ 게임 사운드
- ☒ ~~게임 시나리오/서사~~
- ☐ 기타 ( )

### 2. 최근에 플레이한 인상 깊은 게임은? 왜 인상 깊었나요?

abiotic factor

겉모습은 2000년대 초반 게임인데 내부는 콘텐츠로 꽉차있고, 유기적으로 연결된 지역

들이 마음에 들었습니다. 그리고 다크소울1의 중심 지역처럼, 모든 지역의 숏컷이 결과적으로 중심지를 향하게 하는 레벨 디자인이 좋았습니다.

3. 어릴 적 혹은 인생 게임은?

다크소울 3

4. 내가 만든다면 꼭 넣고 싶은 게임 요소는?

패링

5. 개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은?

절차적 맵 생성 알고리즘

6. 코딩 또는 아트 작업할 때 듣는 음악은?

없음

7. 나의 개발 스타일을 동물에 비유하면?

기초 설계부터 다지는 비버

---

## 취향 & 재미 요소

1. 나의 플레이 성향은? (중복 선택 가능)

☒ 스토라 몰입형

☐ 수집광

☒ 극한의 난이도 도전

☐ 건축/하우징 덕후

☐ 경쟁과 승부욕

☐ 캐릭터 꾸미기 장인

☐ 엔딩 보는 맛

1. 밤새 몰입해서 했던 게임은?

Software .inc

2. 게임 속에서 현실로 가져오고 싶은 아이템 하나는?

고든 프리맨의 HEV 보호복

3. 시간과 돈이 무제한이라면 만들어보고 싶은 게임 아이디어는?

블러드본의 정신적 후속작

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

프로그래머 → 아티스트

그림을 잘 그린다면 아티스트가 되어서 아름다운 배경이나 캐릭터들을 만들어보고 싶습니다.

#### 5. 게임 외 취미/특기

보드게임, 애니메이션, 영화 시청

#### 6. 내가 의외로 잘하는 것 / 숨은 능력은?

효율적인 시간 관리

#### 7. 내가 존경하는 게임 개발자나 스튜디오가 있다면?

게이브 뉴웰, 프롬 소프트웨어

---

### ✨ 가치관 & 협업 마인드

#### 1. 당신에게 중요한 가치 3가지는?

- **명확함** – 목표나 방향성이 분명해야 효율적으로 움직일 수 있다고 생각합니다.
- **책임감** – 맡은 일은 끝까지 책임지고 마무리하는 걸 중요하게 여깁니다.
- **성장** – 어제보다 나은 개발자가 되고 싶다는 마음으로 항상 배우려고 합니다.

#### 2. 팀원들이 나를 이렇게 기억했으면 좋겠다!

정리 잘하는 사람. 맡기면 확실히 해내는 사람.

#### 3. 협업 중에 가장 중요하다고 생각하는 말 한마디는?

어떻게 생각해?

#### 4. 회의 중 자주 하는 말 or 버릇은?

그거 괜찮은데, 이걸 어때요?

---

### 📷 마지막 질문!

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

도트 RPG 캐릭터

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

화이팅