

경력기술서

강영훈

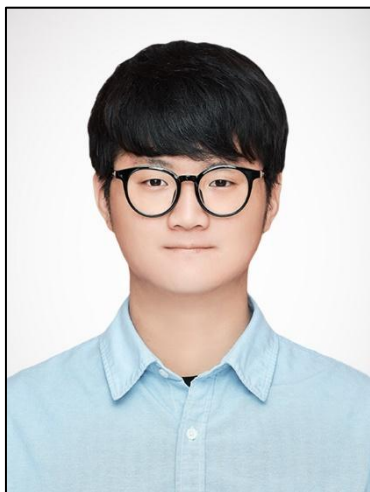
totohoon4@naver.com

010 4462 2064

목차

1. 자기소개 (3p)
2. 경력사항 (4~5p)
3. 2025 MD EXPO 게임 UX 실험 포스터 (6p)
4. 자격증 및 수료증 (7p)

1. 자기소개



끊임없이
배우며
발전하는 QA
강영훈 입니다.

이름 : 강영훈 (Kang Yeong Hun)

이메일 : totohoon4@naver.com

전화번호 : 010 4462 2064

거주지 : 대구광역시 북구 대현동

경력 : 경력 (4개월)

자격증 : ISTQB CTFL

프로젝트

- 2025 MD EXPO 게임 UX 포스터 제출
(근사치 랭킹 UI의 몰입 유도과 인식 변화)

- 2024.05. ~ 2024.09. 컴투스,
제노니아: 크로노브레이크 TW 런칭

- 2024.01.04. ~ 2024.02.26. 컴투스,
'QA캠퍼스 5기' 수료

- 2022.12.07. (주)STA테스팅컨설팅,
'실무 중심의 테스트 기초 교육' 수료

스킬

버그 리포트	<div><div></div></div>	95
테스트케이스	<div><div></div></div>	95
문서 작성	<div><div></div></div>	90
JIRA	<div><div></div></div>	90
Excel	<div><div></div></div>	85
커뮤니케이션	<div><div></div></div>	90



포트폴리오 Github 링크
https://github.com/Karkang/YeongHun_portfolio

2. 경력사항



- 회사명/부서 컴투스/QA실 WZ-QA팀
- 직책 QA/테스터
- 근무기간 2024.05 ~ 2024.09
- 주요 업무 한국 업데이트/대만 런칭 스펙 QA
 - 한국 업데이트/대만 런칭 스펙 QA 및 이슈 대응
 - 게임 내 전체 데이터/확률과 기획서 비교 검증
 - 부적합 공통화 리스트/기본 구동 체크리스트 확인
- 프로젝트 제노니아: 크로노브레이크 TW
 - JIRA, Google Sheet/Drive
- 퇴직 사유 대학 졸업을 위해 퇴직하였습니다.

2. 경력사항

근무기간	직위	담당업무	최종연봉(만원)
근무처	직책	상세	이직사유
2024.05 ~ 2024.09	직원	<p>[제노니아: 크로노브레이크 - 한국 업데이트 및 대만 런칭 QA 프로젝트]</p> <p>1. 한국 업데이트 QA : 신규 콘텐츠(라카 폐허, 시련의 전당 5층, 공성전, 그림자 전장 시즌3) 및 UI 개선, 이벤트 던전 등 기능 검증 및 이슈 리포트 작성 → 신규 요소의 정상 작동 여부 및 과거 이슈 재발 방지 검토</p> <p>2. 대만 런칭 QA : 메인/서브 퀘스트, 튜토리얼, 전체 메뉴, 이벤트 콘텐츠에 대해 텍스트 표현 및 사용자 이해도 관점의 검수 → 번역 누락, 길이 오류, 깨짐 현상 등 시각적, 기능적 오류 확인</p>	3,010 (만원)
	팀원	<p>3. 확률 콘텐츠 검증 : 페어리, 코스튬, 일반/실링 소환, 합성, 성장, 아이템 제작, 각인, 강화, 개화 등 → 기획서 기준 수치와 실제 적용 데이터 간 일치 여부 확인 및 반복 테스트 수행</p> <p>4. 기타 주요 업무 : 부적합 공통화 리스트 및 기본 구동 체크리스트 기반 점검 JIRA를 활용한 이슈 등록 및 관리, Google Sheet 기반 테스트 결과 정리 및 협업 진행</p>	대학 졸업을 위해 퇴직
컴투스			

3. 2025 MD EXPO 게임 UX 실험 포스터

MD 실험미디어기술(중급)
UI/UX프로그래밍

근사치 랭킹 UI의 몰입 유도과 인식 변화

팀원 (팀명) | 강영훈 이명준 허동윤 도지윤 (EGG) 지도교수 | 이종호

01 개요

- 랭킹 시스템은 경쟁 심리와 반복 플레이 유도하는 UI 요소
- 본 연구는 실제 점수보다 약간 높은 가상의 점수를 제공하는 근사치 기반 랭킹 UI가 사용자 몰입도와 시스템 인식에 미치는 영향 분석
- 42명의 실험 데이터를 바탕으로 정량/정성 분석을 수행한 결과, 게임 성과에는 유의미한 차이가 없었으나, 조작 그룹에서는 몰입도는 높고 신뢰도는 낮은 비대칭 반응 보임
- 조작 여부를 사후에 인지한 사용자들이 경험을 재해석했을 가능성 시사, 근사치 UI가 상반된 사용자 반응을 유발할 수 있는 심리적 설계 요소로 작용

02 배경 및 목적

- 랭킹 시스템은 사용자의 경쟁 심리/점수 기대감을 자극해 반복 플레이 유도. 다만 기존 랭킹 UI는 최상위 점수와의 심리적 거리감으로 일부 사용자에게 허탈감/흥미 저하 유발
- 본 연구는 실제 점수보다 약간 높은 가상 점수를 제시하는 근사치 기반 랭킹 UI 통해, 심리적 거리감을 완화하고 몰입도 향상 가능성을 실험적 검토
- 목적
 - 1. 근사치 기반 UI가 사용자 몰입도/행동 변화에 주는 영향 파악
 - 2. 신뢰도 응답/점수 분포/반복 플레이 여부 간 상관관계 분석
 - 3. UX 설계/게임 인터페이스에 활용 가능한 데이터 기반 랭킹 모델 제안

03 내용

- 대상: 게임 이해도 보유한 사용자 42명 (13:29)
- 게임: 근사치 기반 가상 랭킹이 게임 종료 시 출력되는 투척형 캐주얼 아케이드 게임
- 설문 항목: 플레이 횟수 및 최고 점수, 공정성 인식, 랭킹 시스템 신뢰도, 몰입도 영향 (4점 척도)
- 데이터 처리: 점수/횟수 기반 분류, 이분산 T-검정, 평균 및 표준편차 비교

04 결과

- 점수/가공 점수에 대한 t-검정 결과, 조작/비조작 그룹 간 통계적 유의한 차이 없음 ($p > 0.05$)
→ 근사치 기반 랭킹 UI는 게임 중 성과 자체에는 영향을 미치지 않음
- 그러나 전체 응답자의 85.7%는 '랭킹이 몰입도에 영향을 주었다'고 응답. 조작 그룹에서는 몰입도는 높고 신뢰도는 낮은 비대칭 반응 관찰
→ 실험 종료 후 조작 여부 안내 시, 사용자가 경험 재해석/조작이라는 틀로 회상 가능성 시사
→ 근사치 UI가 직접적인 몰입 효과보다는, 사후 인지가 사용자 반응에 영향 준 사례로 해석 가능

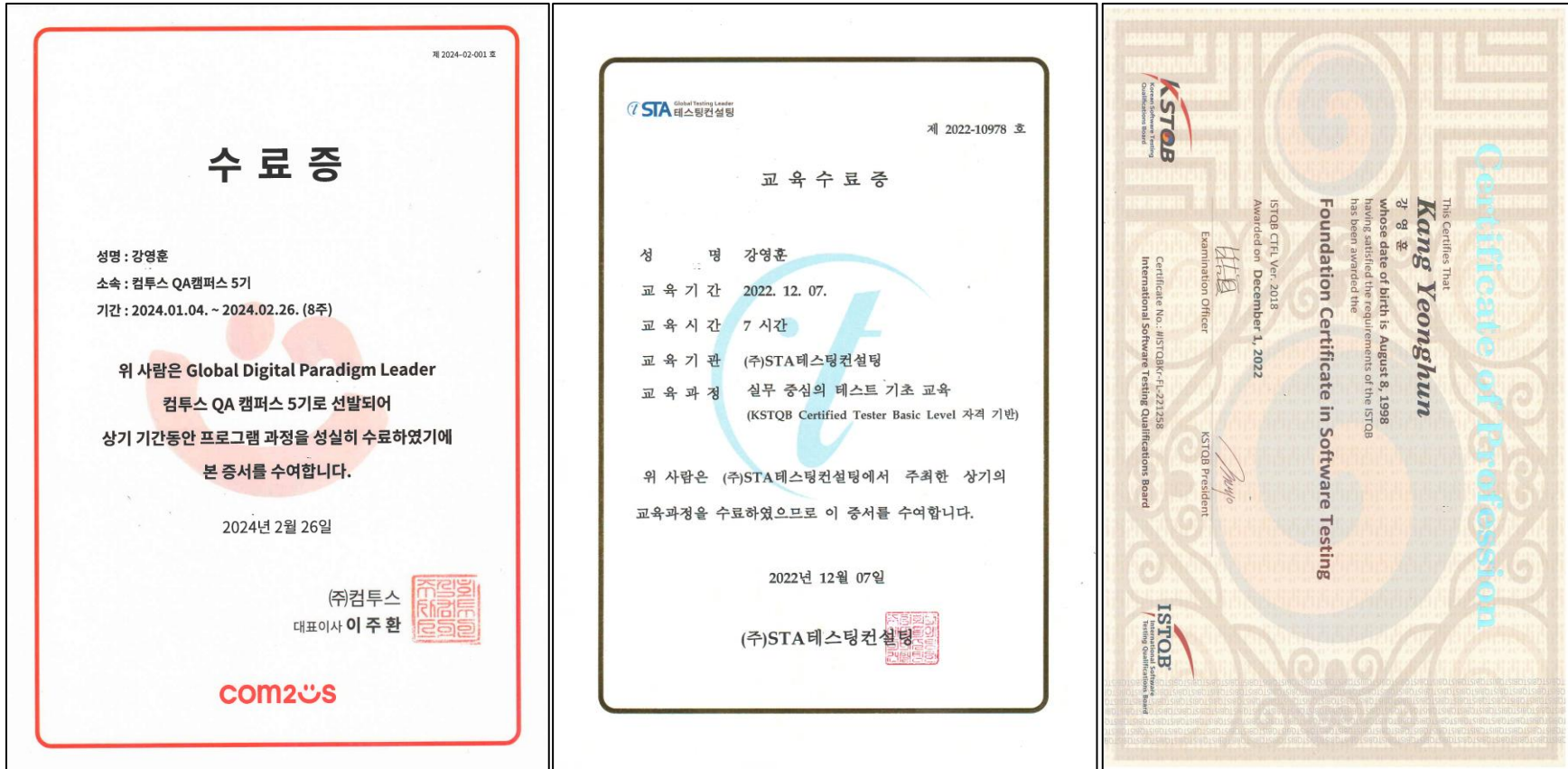
조작 그룹 (가상 점수 제공)		비조작 그룹 (실제 점수 제공)	
변수	평균	변수	평균
최고 점수	113.2	최고 점수	113.2
가장 몰입	2.1	가장 몰입	2.1
재플레이	2.1	재플레이	2.1
1차지 단속 경험	0.053467918	1차지 단속 경험	0.053467918
1차지 단속 경험	0.053467918	1차지 단속 경험	0.053467918
1차지 단속 경험	0.053467918	1차지 단속 경험	0.053467918

사실 이번에 저의 주제는 '조작된 랭킹에 대한 심리'라는 주제를 가지고 게임 테스트를 진행하였습니다. A그룹(조작된 점수)은 조작된 점수인 100점, B그룹(실제 점수)은 조작된 점수인 100점을 적용하였습니다. B 그룹은 조작된 점수인 100점을 적용하였습니다. B 그룹은 조작된 점수인 100점을 적용하였습니다. B 그룹은 조작된 점수인 100점을 적용하였습니다.

2025년 1학기 마이크로디그리 EXPO

- 주제 : 근사치 랭킹 UI의 몰입 유도과 인식 변화
- 내용
 - 실제 점수보다 약간 높은 가상 점수를 조작 그룹에 제공 후 실험 진행
 - 실험 종료 후 조작 여부 안내 및 설문 수집
 - 조작과 비조작 그룹의 점수 및 설문 비교 (42명, Android(조작)/Desktop(비조작) 분리 실험)
- 결과
 - 게임 점수 자체에는 유의미한 차이 없음 ($p > 0.05$)
 - 응답자 85.7%, 랭킹이 몰입에 영향을 주었다고 응답 (조작 그룹의 몰입도 높고, 신뢰도 낮은 비대칭 반응)
 - 실험 종료 후 안내된 조작 여부가 사용자에게 플레이 경험을 재해석하게 만들
- 시사점 : 근사치 UI의 직접적인 효과보다는, 사후 인지를 통해 사용자 반응을 재구성하게 만드는 심리적 설계 요소가 작용할 가능성을 시사함

4. 자격증 및 수료증



컴투스 QA캠퍼스 5기 수료증

실무 중심의 테스트 기초 교육 수료증

ISTQB Foundation Level 자격증

- ISTQB CTFL Mobile Application Testing 자격증과 외국어 시험을 준비하는 등,
- 끊임없이 배우며 발전하는 QA가 되기 위해 노력 중입니다.