

끊임없이 배우며 발전하는 QA 강영훈입니다.

강영훈 남자 26세 / 1998년생

이메일 totohoon4@naver.com

휴대폰 01044622064

주소 대구 북구 대현동



희망 근무조건

고용 형태	정규직, 계약직, 인턴
연봉	회사 내규에 따름
근무지	대구>대구전지역, 서울>서울전지역, 경기>경기전지역

지원분야

지원분야	QA·테스터
키워드	QA, 게임테스터
게임 분야	온라인PC게임, 모바일게임, 콘솔게임 RPG, Casual, SNG, Simulation, Arcade

학력 대학교졸업예정

2017.03~2025.12	계명대
졸업예정	주전공 컴퓨터공학과 (주전공) 학점 3.03 / 4.5
2017.03~2025.12	계명대
졸업예정	주전공 게임소프트웨어전공 (부전공) 학점 3.03 / 4.5

경력 총 0 년 5 개월

2024.05 ~ 2024.09	컴투스 WZ-QA팀 / 사원 / 3000~3500만원
0년 5개월	

담당업무 [제노니아: 크로노브레이크 - 한국 업데이트 및 대만 런칭 QA 프로젝트]
한국 서비스 업데이트 QA 및 대만 현지화 버전 런칭 QA 프로젝트 참여 (2024.05~09)

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
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
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
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

보유역량

보유기술

1. Git : GitHub Desktop 기반 사용 경험 보유. VSCode 및 Git Bash를 통한 명령어 기반 Git 사용 가능
2. JIRA : 메인 QA 관리 도구로 사용하며 이슈 등록 및 관리 경험 보유
3. Google Sheet / Drive : 테스트 결과 정리 및 실시간 협업에 활용 경험 보유

자격증

2022.12

ISTQB Certified Tester Foundation Level (ISTQB CTFL)
ISTQB

교육이수 및 수상내역

교육이수

2024.01~2024.02

QA 캠퍼스 5기
컴투스

게임 분석 보고서, 버그 조사/리포트, 테스트케이스, 정적 테스트, 콘텐츠 테스트 리포트, 밸런스 테스트, 형상 관리 등 8주 동안 디테일한 실무 스킬을 교육받았습니다.

2022.12~2022.12

실무 중심의 테스트 기초 교육
(주)STA테스팅컨설팅

테스트에서 확인해야 하는 기초적인 방식(문자 깨짐, 화면 넘침, 보고 방법 등) 교육받았습니다.

포트폴리오 및 파일



QA 포트폴리오
2025.06.30 · 1.91MB



포트폴리오 깃허브 링크
2024.10.11

자기소개서

<끊임없이 배우며 발전하는 QA>

어릴 때부터 게임을 즐기며 자라왔고 언젠가 직접 재밌는 게임을 만들고 싶었습니다. 하지만 대학교에 진학한 뒤 제가 진정으로 좋아하는 건 직접 게임을 개발하는 것보다는, 게임을 플레이하고 그 구조와 재미를 분석하는 일이라는 걸 깨닫게 되었습니다.

재미있게 느낀 게임의 매력을 다른 사람도 느낄 수 있도록 효율적인 뉴비 가이드를 제작해 공유하는 등, 제가 좋아하는 게임을 많은 사람이 좋아하게 만드는 과정에서 큰 보람을 느꼈습니다.

그러던 중 게임 업계에 종사하는 지인을 통해 QA라는 직무를 알게 되었고, 이에 대해 알아갈수록 지금까지 자연스럽게 해왔던 일들이 QA 직무의 본질과 연결되어 있다는 점에서 QA를 직업으로 삼고 싶다는 확신을 가지게 되었습니다.

그렇게 QA가 되기 위해 채용 공고를 우선으로 확인했고 우대사항이던 ISTQB CTFL 자격증을 목표로 정한 뒤 3주 만에 취득하였습니다. 이후 실무 경험을 보완하기 위해 (주)STA테스팅컨설팅에서 주최한 '실무 중심의 테스트 기초 교육'과 컴투스에서 주최한 '컴투스QA 캠퍼스 5기'를 수료하며 역량을 높였습니다.

또한 2024년 5월부터 약 4개월간 '제노니아: 크로노브레이크' 대만 서버 론칭 QA 프로젝트에 참여하며 실제 테스트 업무를 수행하였습니다. 메인/서브 퀘스트와 이벤트 콘텐츠의 텍스트 검수, 번역 오류 및 UI 깨짐 확인, 확률형 콘텐츠 수치 검증, JIRA 기반 이슈 등록, 기획 문서 대비 결과 확인 및 반복 테스트 등을 진행하며, QA 업무의 흐름과 JIRA 기반 리포트 작성, Google Sheet와 네이버 워크를 활용한 협업 도구 운용을 실무를 통해 익혔습니다.

그런 과정을 거치며 이번 개발 QA 모집에 지원하게 되었고, 트릭컬 리바이브에 진심인 에피드 게임즈에서 함께 배우고 성장하며 제 역량을 온전히 발휘해보고 싶습니다.

입사 후에는 말로만 의지를 드러내는 게 아니라 실제 역량을 성장하기 위해 단계별 목표를 설정하고 실행할 예정입니다.

단기 목표로는 사내 환경과 툴에 빠르게 적응해 실무 역량을 쌓고, 중기 목표로는 ISTQB MAT 자격증을 취득해 모바일 테스트 체계에 대한 전문성을 강화할 예정입니다.

장기 목표로는 일본어를 습득해 글로벌 서비스 QA에 기여하고, Python을 활용한 테스트 자동화를 통해 단순 반복 업무를 넘어선 효율 중심의 QA가 될 수 있도록 준비해 나가겠습니다.

<주도적으로 소통하는 QA>

UI/UX 프로그래밍 수업에서 마이크로디그리 엑스포에 게임 UX 실험 논문 포스터를 제출하며, 성향이 다른 사람과 협업해 프로젝트를 완수한 경험이 있습니다.

개발 담당 2명과 분석 및 기획 담당 2명으로 역할을 나누어 진행한 프로젝트에서 저는 개발자가 제시한 간단한 아이디어를 기반으로 실험 설계안을 구체화하고 전체 일정 조정, 발표 자료 제작, 실험 결과 정리 및 포스터 제작 등 전반적인 업무를 맡았습니다.

진행 과정에서 개발 인원끼리만 논문 주제를 변경하고 공유하지 않거나, 먼저 묻지 않으면 개발 상황을 공유하지 않는 등 정보 전달에 소극적인 태도로 인해 프로젝트 진행에 차질이 생기기도 했습니다.

이에 저는 변경된 주제에 맞춰 실험 설계를 다시 구성하고, 지연된 개발 상황을 먼저 파악해 전체 일정을 재조정한 뒤 팀원들과 지속적으로 공유하는 등 능동적으로 조율했습니다.

특히 개발 인원이 제시한 방향성과 교수님의 피드백을 바탕으로 실험 목표와 절차를 정리하고, 이를 논문 포스터로 구성한 경험은 개발 리뷰 내용을

기본으로 문서를 작성하는 실무 역량을 기르는 데 큰 도움이 되었습니다.
또한 이러한 경험을 통해 협업 과정에서 발생할 수 있는 정보 단절을 예방하는 주도적 소통 역량, 그리고 문제를 구조적으로 파악하고 일정을 조율해
공동의 목표를 완수하는 커뮤니케이션 능력을 키울 수 있었습니다.

<서브컬처에 진심인 노력형 QA>

플레이 내역 요약 (2024년 10월 8일 작성 내역 기준)

- 1. 교주 65레벨, 침략 순한맛 월드 20 / 매운맛 월드 17
- 2. 6순수 (전투력 526,619)
: 에르핀, 다야, 헤일리, 나리아, 가비아, 비비
- 3. 4순수 2광기 (전투력 561,226)
: 에르핀, 다야, 헤일리, 리누아, 디아나, 비비

1주년 방송을 계기로 시작하여 단순한 플레이에 그치지 않고 짧은 시간 안에 전체 콘텐츠를 밀도 있게 경험하고자 노력했습니다.
리세마라로 획득한 리누아와 헤일리를 기반으로 4순수 2광기 덱으로 방향을 정해 효율적인 성장 루트를 설계하였습니다. 이후 약 한 달간 선택권,
클론 팩토리 등을 전략적으로 활용해 빠르게 '차원대충돌' 같은 보스 레이드 콘텐츠에 진입하였습니다.

현재 지원 자격 중 하나인 '1년 이상 플레이 경험' 및 '교주 레벨 100 이상' 조건은 형식적으로는 충족하지 못합니다.
하지만 짧은 시간 안에 콘텐츠 구조를 분석하기 위해 접근 전략을 수립하는 경험은 QA 업무에도 유효하며, 빠른 적응력과 서브컬처 게임에 대한
이해도를 바탕으로 실질적인 기여가 가능하다고 생각합니다.

또한 다른 서브컬처 게임인 블루아카이브를 플레이하며 총력전, 대결전, 제약해제결전 등 다양한 콘텐츠에서 중상위권 이상 성과를 유지해왔습니다.
현재 루나틱 출시 전 기준으로 총력전, 대결전은 토먼트를 메인으로 인세인을 병행하여 플래티넘에서 골드 상위권을 유지, 계정 레벨 90 달성,
제약해제결전 99층/74층 클리어, 종합전술시험 평균 135~140코인 달성하고 있습니다.

게임 플레이 외에도 최신 및 과거 밈, 서브컬처 IP 요소에 민감하게 반응할 수 있도록 노력하고 있으며, 이러한 인사이트를 바탕으로 부족한 트릭컬
리바이브 플레이 경험을 보완해 나가겠습니다.

취업 우대사항

병역
군필
2018.01 ~ 2019.12 공군 병장 제대

위 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 강영훈

이 이력서는 2025년 07월 01일(화)에 최종 업데이트된 이력서 입니다. 위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.
잡코리아(유)는 구직자가 등록한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며, 첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.



본 정보는 취업활동을 위해 등록한 이력서 정보이며 게임잡은 기재된 내용에 대한 오류와 사용자가 신뢰하여 취한 조치에 대한 책임을 지지 않습니다. 누구든 본
정보를 게임잡의 동의없이 재배포 할 수 없으며 본 정보를 출력 및 복사하더라도 채용목적 이외의 용도로 사용할 수 없습니다. 아울러 본 정보를 출력 및 복사한
경우의 개인정보보호에 대한 책임은 출력 및 복사한 당사자에게 있으며 정보통신부 고시 제2005-18호(개인정보의 기술적·관리적 보호조치 기준)에 따라 개인
정보가 담긴 이력서 등을 불법유통 및 배포하게 되면 법에 따라 책임지게 됨을 양지하시기 바랍니다.