

Portfolio

QA Engineer

한영신

Resume

Experience



한 영 신

QA Engineer

다양한 모바일게임 런칭 경험,
모바일 플랫폼에 대한 이해,
높은 개발 이해도를 가진 QA



[2015] 덕수상업고등학교 디지털콘텐츠과 졸업
[2018] ISTQB 자격증 취득
[2020] 더조은IT 아카데미 안드로이드 앱 개발 기초 과정 수료
[2020] 더조은IT 아카데미 iOS 앱 개발 기초 과정 수료
[2021] 한양사이버대학교 컴퓨터 공학과 졸업
[2021] 수익형 앱런칭 동아리 [Makus](#)에 참가하여 실제 앱 서비스 런칭



[2014-2021] 넥슨네트웍스 모바일 게임QA 재직
- 주요 프로젝트 : 도미네이션즈, 오버히트, 메이플스토리M
- 게임QA, 모바일 플랫폼 테스트, 마켓 검수항목, 보안 취약점 분석
- QA 일정 플래닝, 인원 분배 경험 보유
- JIRA, Confluence, Slack 기반 업무 환경 활용

QA Projects

2021.03 - 메이플스토리 모바일 버전 중국 런칭팀 참여
2019.01 ~ 2019.03 - 오버히트 글로벌 런칭 담당 메인QA
2017 ~ 2019.01 - 오버히트 국내 서비스 서브QA
2015 ~ 2019.03 - 도미네이션즈 서비스 담당 메인QA
2015 ~ 2016 - 보안취약점 테스트 업무
2014 ~ 2015 - 삼검호 국내 서비스 서브QA

Dev Projects

[iOS] [팀] 리딩피스 앱 출시
[iOS][팀] Grip앱 모의외주
[AOS][개인] Firebase를 이용한 안드로이드 게시판 앱
[Web][개인]북마크 저장소 : 개발 ~ 배포까지의 과정 경험

Experience

JIRA, Conlufne, Slak, Trello 협업툴 활용
다양한 커뮤니케이션 경험
여러부서와의 협업, 일정 조율 경험
프로젝트의 목표 달성을 위한 마인드셋
정리하고 공유하는 습관

Skill Set Summary

[Web] 클라이언트 ~ 배포까지의 경험과 프로세스에 대한 이해 보유
[AOS][iOS] 앱개발 경험 보유
[iOS] 앱 출시 경험 보유
[Dev] 클라이언트, 서버, API 활용 경험 보유
[Dev] Git에대한 이해/사용 경험 보유
[Dev] 보안취약점에 대한 이해/분석 경험 보유

QA Projects

- 메이플스토리 모바일 중국 런칭 참여
- 오버히트 글로벌 런칭 담당 메인QA
- 오버히트 국내 서비스 서브QA
- 도미네이션즈 서비스 담당 메인QA
- 보안취약점 테스트 업무
- 삼검호 국내 서비스 서브QA

메이플스토리M

Projects

자체개발

글로벌원빌드

기간 2021.03 ~ 2021.05

담당 업무

- 서비스 국가별 콘텐츠 차이점을 분류하여 업무 체계화 진행
- 서비스 국가별 QA 대응



오버히트 글로벌

Projects

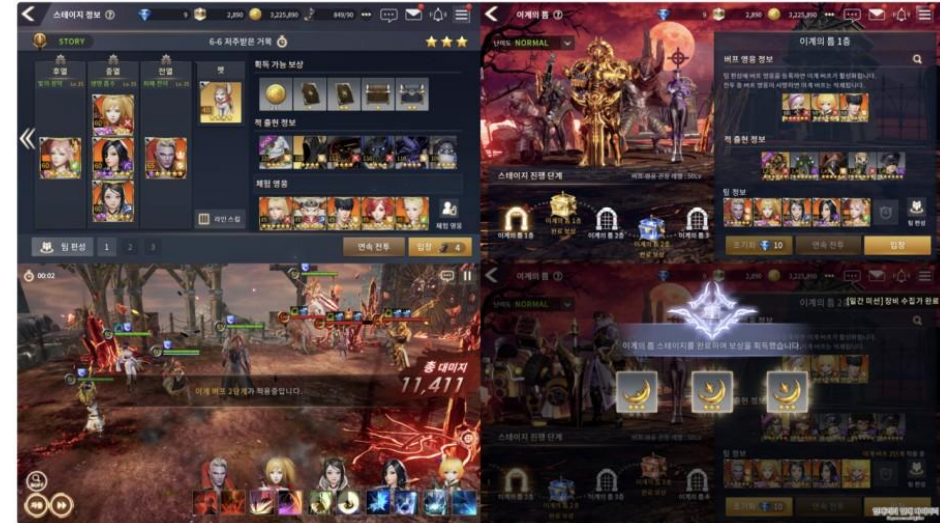
자체개발

글로벌원빌드

기간 2019.01 ~ 2019.03

프로젝트 특징

- 장르 : 수집형 MORPG
- 국내 빌드 기반 글로벌원빌드 서비스 런칭QA 리딩
- 서비스 국가 : 유럽, 북미, 아시아/태평양
- 언리얼 엔진 사용
- QA담당 인원 리딩 (3 명)



자체개발

글로벌원빌드

기간 2019.01 ~ 2019.03

담당 업무 - 1) 버그 트래킹 프로세스 관리

- 메인 담당으로 런칭에 필요한 제반사항 준비
- Bug Tracking 방법, 유관부서와의 활용 정책 수립
- Bug 처리 프로세스 수립

1. 버전 관리

1) 영향 받는 버전 생성 규칙

- 라이브 공개된 일자를 기재함
- 버전 이름은 패치(P)와 빌드 업데이트(B)를 구분함
- Hotfix 등으로 인한 무중단, 중단 패치는 별도로 생성하지 않음
- 예시) Pv1.58/181231 : 18년 12월 31일에 진행된 v1.58 데이터패치

2) 이슈 종료 규칙

- 버그 수정 확인이 완료된 경우, 수정버전을 할당함 ex) M4, M5
- 수정 원동일한 오류가 재발생한 경우 신규로 등록함
(리오픈 이슈를 종료하면 하나의 버그에 수정버전 2개가 할당됨)
- 버그 발생 대비 해결 비율 지표 측정에 활용
 - > 버그 발생 대비 해결 비율 : 스펙 제외, 개발사의 대응 지연율을 측정해 추후 개선 자료로 활용



1. BTS 프로세스

: 버그 처리 프로세스



: 재발생 버그 처리 프로세스



오버히트 글로벌

Projects

자체개발

글로벌원빌드

기간 2019.01 ~ 2019.03

담당 업무 - 2) QA 진행을 위해 필요한 기능 구현 기획

- 테스트를 위해 필요한 커맨드 기능 기획 & 요구사항 정의

■ QA 명령어 구현 요청					
기능 분류	요청 내용	요청 내용 상세	요청 사유	우선 순위	구현 예시
상점	상점	결투장 매칭 지트 수정			
		[오버히트JP에 구현된 커맨드] 입력한 날짜에 해당하는 상점 리스트 출력	@NowDeltaDays 구현시 해당 지트로 대체 가능 입력한 날짜의 소환상점, 패키지상점 불러오기 : 패키지 상점 테스트 : 가자 테스트	상	@StoreNextRenewal [상점템플릿ID] [Date] Ex) @StoreNextRenewal 1307200000 1307210000 2018-11-05 → 2018-11-05 상점 데이터 로드
결투장	결투장	[오버히트KR에 구현된 커맨드] 유평 상품 구매 인증 없이 구매 가능	패키지 상점의 보상 확인 시 실패할 뿐만 아니라 Dev에서도 확인 가능	중	Oh.ToyBuyIgnore [true/false] Ex) True시 구매인증 없이 구매 가능
		결투장 시즌 종료	@NowDeltaDays 구현시 해당 지트로 대체 가능 결투장 시즌 기간을 무시하고, 시즌 종료 결투장 기능 테스트를 위해 필요 : 타이틀 보상 테스트 : 랭킹 정산 테스트	상	ArenaEndSeason [시즌 종료 시간] Ex) @ArenaEndSeason 5 → 5분 뒤 현재 결투장 시즌을 종료하고 정산 시작
		[오버히트JP에 구현된 커맨드] 데미 계정 생성	랭킹별 보상 확인을 위해 결투장 점수를 지정하여 계정 생성	중	@CreateCurrentDummyArenaRanks [이름] [시작점수] [점수차이] [개수] Ex) @CreateCurrentDummyArenaRanks test 1000 10 100 test1 1000, test2 1010 Test10 1100으로 계정 10개 생성
		결투장 시즌 시작	@NowDeltaDays 구현시 해당 지트로 대체 가능 결투장 정산 기간을 무시하고, 새로운 시즌 시작 결투장 기능 테스트를 위해 필요 : 시즌 점수 초기화 테스트	상	ArenaStartNextSeason [새시즌 시작 시간] Ex) @ArenaStartNextSeason 5 → 5분 뒤 새로운 결투장 시즌 시작
스페셜 투기장	스페셜 투기장	스페셜 투기장 시작	@NowDeltaDays 구현시 해당 지트로 대체 가능 스페셜 투기장 시작 시간을 무시하고, 바로 기능 오픈 단순 UI ON/OFF가 아닌 랭킹 초기화 함께 진행 : 투기장 점수 초기화 테스트	상	@SpecialArenaIgnoreOpenCondition
		[오버히트JP에 구현된 커맨드] 데미 계정 생성	랭킹별 보상 확인을 위해 스페셜투기장 점수를 지정하여 계정 생성	중	@CreateCurrentDummyArenaRanks [이름] [시작점수] [점수차이] [개수] Ex) @CreateCurrentDummyArenaRanks test 1000 10 100 test1 1000, test2 1010 Test10 1100으로 계정 10개 생성
		스페셜 투기장 종료	@NowDeltaDays 구현시 해당 지트로 대체 가능 스페셜 투기장 종료 시간을 무시하고 바로 종료 단순 UI ON/OFF가 아닌 랭킹 정산, 보상 지급 함께 진행 : 타이틀 보상 테스트 : 랭킹 정산 테스트	상	@SpecialArenaIgnoreCloseCondition

오버히트 글로벌

Projects

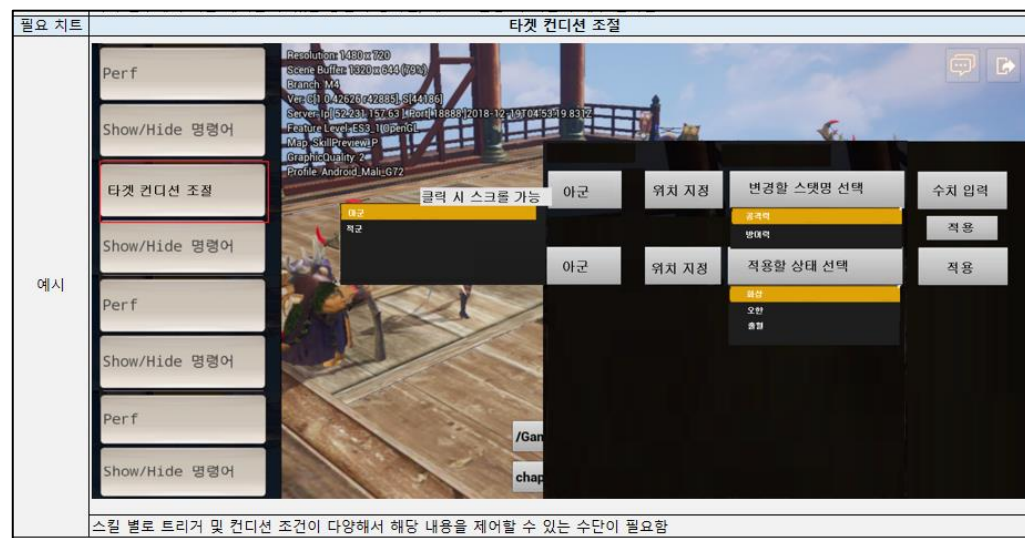
자체개발

글로벌원빌드

기간 2019.01 ~ 2019.03

담당 업무 - 2) QA 진행을 위해 필요한 기능 구현 기획

- 테스트를 위해 필요한 커맨드 기능 기획 & 요구사항 정의



Projects

금포원빌드

담당 업무 - 3) QA 일정 관리

- QA 인원 분배
- 상세 테스트 일정 관리

		2월					3월					4월					5월					6월					7월					8월					9월					10월					11월					12월					1월				
일정		26일 수	27일 목	28일 금	29일 토	30일 일	31일 월	1일 화	2일 수	3일 목	4일 금	5일 토	6일 일	7일 월	8일 화	9일 수	10일 목	11일 금	12월 토	13일 일	14일 월	15일 화	16일 수	17일 목	18일 금	19일 토	20일 일																																		
		중간 결과 공유					이진/보상/도둑					공백/도둑					MS 수당					공백/도둑					M5																																		
구분	테스트 항목																																M5																												
기능	점원기판테스트						O				O		O	O													O		O																																
기능	이후 운영지원/가동						O				O		O	O																																															
기능	테스트 가이드 활동	지침자료 테스트 가이드 작성					O				TC 검증과, 메크로 도입 검토																																																		
기능	이슈수정 확인																																																												
기능	월드 기본기능 테스트																																																												
기능	IOS 앱용 테스트																																																												
기능	안드로이드용 테스트																																																												
기능	전통 공돌리 기능																																																												
기능	클라우드																																																												
기능	영웅 지니어스																																																												
기능	가방 기본기능																																																												
기능	장비 성장																																																												
기능	채팅																																																												
기능	그리모어																																																												
기능	소셜																																																												
기능	연속 전투																																																												
기능	결투장																																																												
기능	요원면접																																																												
기능	배움터																																																												
기능	블드라이드																																																												
기능	레이드																																																												
기능	상점면접																																																												
기능	도둑																																																												
기능	미션																																																												
기능	월드																																																												
기능	전투																																																												
기능	파견																																																												
기능	불적부																																																												
기능	성령																																																												
기능	성장																																																												
기능	포피거북(L)																																																												
기능	우편함																																																												
기능	저장																																																												
기능	튜토리얼																																																												
기능	이벤트																																																												
기능	M4 수정 완료																																																												
기능	M5 주력 강화																																																												
DATA	장비 탈환식																																																												
DATA	영웅 불환식																																																												
DATA	그리모어 소셜																																																												
DATA	영웅 소셜																																																												
DATA	보상 / 연립/도둑																																																												
DATA	기타 보상 / 이진, 용역부 등																																																												
DATA	라이브 이벤트																																																												
DATA	라이브 퀘커치																																																												
DATA	번역 테스트																																																												
DATA	공백처리																																																												
DATA	튜토리얼																																																												
Windows 첫날 미션																																																													

자체개발

글로벌원빌드

기간 2019.01 ~ 2019.03

담당 업무 - 4) TestCase 강화

- 결함이 자주 발생하는 영역의 예외사항만 별도의 테스트케이스로 관리
- 타국가 빌드 / 타프로젝트 특이이슈를 취합하여 확인하고, 안정성을 높임

4. 예외사항					
4-1. 예외사항					
출처	구분	테스트 항목	기대결과	결과	비고
JP	예외사항	디바이스 백버튼 터치 시 동작이 정상인가	결과 화면에서 확인 필요	Pass	
JP		레벨업		Pass	
JP		합성		Pass	
JP		한계 돌파		Pass	
JP		스킬 레벨업		Pass	
JP		그레이드		Pass	
JP		영웅 분해		Pass	
JP		재료를 등록하지 않은 상태로 영웅성장 진행 시도 시 토스트 메시지가 노출되는가		Pass	
JP		레벨업		Pass	
JP		한계 돌파		Pass	
JP		그레이드업		Pass	
5. 타 국가 이슈					
출처	구분	테스트 항목	기대결과	결과	비고
	메이플M GB	[조율] 조율 성공 시 조율석 개수 및 메소가 바로 갱신 되지 않는 문제	업그레이드 전에서 재화 소모시 즉시 보유량 갱신되어야함	Pass	
KR	BTSOH-2162	[영웅] 코스튬을 장착한 브람스가 부활 후 시퀀스 스킬 사용 시 사라지는 현상		Pass	
KR	BTSOH-880	[영웅] 타이틀 Touch to play 연타 시, 지니고 있던 영웅이 복사되는 문제		Pass	
KR	BTSOH-2044	[인연효과 강화] 인연 효과 레벨 업을 진행한 뒤, 타 단말로 로그인하면 레벨업 내역이 초기화됨		Pass	
KR	BTSOH-600	[레벨업] 영웅/장비 레벨업 연출 중 단말 백버튼이 동작하는 현상		Pass	

오버히트

Projects

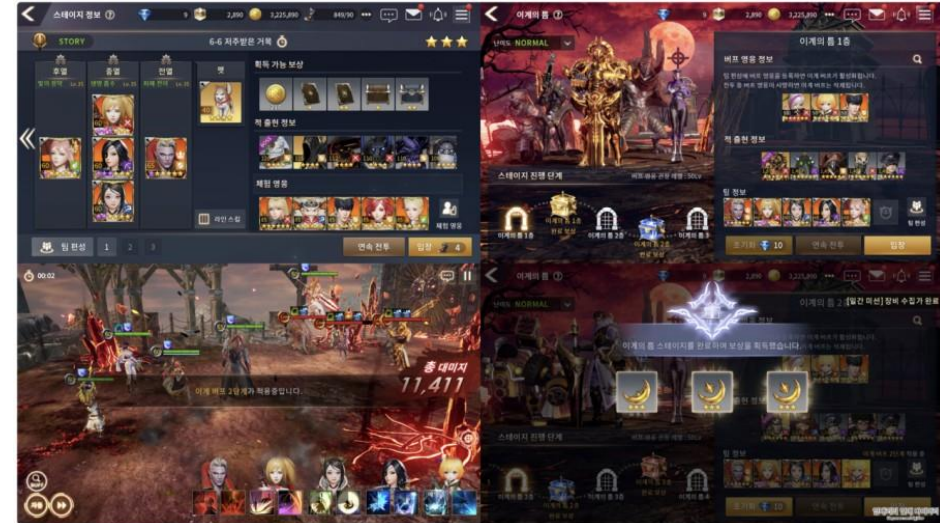
자체개발

국내서비스

기간 2017 ~ 2019.01

프로젝트 특징

- 장르 : 수집형 MORPG
- 출시 직후 양대마켓 인기순위 1위 달성
- 언리얼 엔진 사용



자체개발

국내서비스

기간 2017 ~ 2019.01

담당 업무 - 1) 개발QA 업무 진행

- 개발사 파견으로 프로토타입 ~ 런칭 후 서비스 안정화까지 다년간 리딩급 QA 담당
- 언리얼 엔진 사용 경험 보유 : 테스트 맵, 카메라 시점 변경에 활용
- XML 데이터기반 테스트 진행

자체개발

국내서비스

기간 2017 ~ 2019.01

담당 업무 - 2) 대규모 기능QA 경험

- 런칭 기준 120종의 영웅, 300개 이상의 스킬 테스트
- 다양한 스킬 조합, 예외사항, 이펙트 확인
- Bot을 이용한 대규모 100 vs 100 필드 전투 기능 테스트



자체개발

국내서비스

기간 2017 ~ 2019.01

담당 업무 - 3) 리뷰 & 포스트모템 도입

- 다양한 예외사항을 대응할 수 있도록 도입
- 업데이트 전/후 QA 리뷰회의를 통해 마일스톤별 성과 측정
- 프로젝트 개선사항 도출



오버히트_리뷰

2) 상시 확인 필요

- 아이폰X 해상도 대응

상황	아이폰x 해상도 정책에 따라, 대응 예정(4월)
문제1	현재도 아이폰x 해상도 이슈가 있으나 미수정 상태,
문제2	해상도 이슈에 따라 검수 사항이 반려될 수 있음
대응	아이폰x 단말기로 상시 테스트 및 해상도 이슈 체크 필요

- 아이폰6s+ 등 일부 아이폰 강종 현상 횡수 체크

상황	M19 업데이트 이후, 테스트 중 강종 현상이 간간히 발생
문제1	업데이트 콘텐츠 불륨이 늘어남
대응	아이폰 강종 현상 지속 체크 및 데이터화하여 개발사 전달 예정

3. 체크리스트 보강 필요

1) 이벤트 체크리스트 활용 방안

상황	이벤트의 경우, 이미지 적용 및 밸런싱이 가장 늦게 적용
문제	TC로 관리가 어려우며, QA 결과 공유시에 N/T 항목으로 전달됨
개선	기존TC에서 제외, 체크리스트를 보강/활용 예정
논외	이벤트 롤링배너의 경우, 점검 중 확인 가능하므로 점검 전 Dev에서 혹은 Live에서 적용 시점에 가장 먼저 확인 대응할 예정

2) 콘텐츠별 이슈 분류 추가 필요

상황	컨텐츠가 확장, 추가되면서 기존 이슈가 재발하는 경우가 있음(ex. OVERHIT-5899)
문제	JIRA 이슈 등록건수가 많아짐으로써, 점차 이슈 추적 및 관리가 어려움
개선	체크리스트 각 항목 하단에 콘텐츠 별 이슈 리스트업을 통해, 체크리스트를 보강하는 동시에 재발 이슈를 방지하고자 함
비고	3/9일까지 소설영역 - 한영신님, 전투영역 - 정상혁님, 그 외 영역 - 오혜진님

4. Change Doc 이슈 관리 필요

상황	변경 및 상세 기획 내용을 JIRA 코멘트로 전달 받는 경우가 존재
문제	기획서가 최신상태가 아니며 상세 내역 누락되어 테스트 자료로 활용 역부족
개선	추가로 전달받은 정보를 별도 문서로 관리하여 QA전용 기획서 제작 필요
비고	3/9일까지 이태현님

5. 갱신시점 추가 업데이트 필요

상황	업데이트 콘텐츠 불륨이 증가함에 따라, 갱신시점이 제각각임
문제	정확한 갱신시점 인지가 어려워 테스트에 정확한 결과값 확인이 어려움
개선	각 콘텐츠 별 갱신시점 갱신 문서(ver.2) 제작 예정
비고	3/9일까지 이태현님 (길드전은 정상혁님 제작 문서(ver.1) 활용)

도미네이션즈

Projects

외부개발

글로벌원빌드

기간 2015 ~ 2019.03

프로젝트 특징

- 출시 후 1년 여간 양대 마켓 순위 7~10위권 안착
- 장르 : SNG / 전략
- 아시아 권역 전체 QA담당 (일본, 한국, 대만, 동남아시아)
- QA담당 인원 리딩 (3 ~ 8명)
- 일본 / 대만 법인, 국내 운영팀, 개발사 간에 이슈 트래킹 업무 핸들링



도미네이션즈

Projects

외부개발

글로벌원빌드

기간 2015 ~ 2019.03

담당 업무 - 1) 대규모 런칭 QA 진행

- 여러 제조사, 국가의 60여개 단말기 대응 테스트 경험
- 중국, 일본 등 다양한 글로벌 기기 사용 경험
- 다수의 테스터 인원 관리 : 최대 8명
- AOS / iOS 마켓 검수 항목 확인

NO	디바이스명	O S	비고
1	갤럭시노트2	4.1.2	
2	갤럭시노트3	4.3	
3	갤럭시노트4	5.0.1	
6	갤럭시S3 LTE	4.3.0	
7	갤럭시S4	4.2.2	
8	갤럭시S5	4.4.2	
10	넥서스5	5	
11	베가 LTE-A	4.4.2	
12	베가 No.6	4.1.2	
13	베가 R3	4.1.2	
14	베가 아이언	4.4.2	
15	베가 아이언2	4.4.2	
17	올티머스 G	4.1.2	
18	올티머스 G 프로	4.1.2	
19	올티머스 G 프로2	4.4.2	
20	G2	4.4.2	
21	G3	4.4.2	
26	갤럭시 노트 엡지	4.4.4	
27	베가 시크릿 노트	4.4.2	
29	갤럭시 S6	5.0.2	
30	갤럭시 S6 엡지	5.0.2	
31	G4	5.1	
33	갤럭시 탭 프로 8.4	4.4.2	
34	갤럭시 노트 10.1	4.1.2	
35	넥서스 7	5.0.2	
36	갤럭시 탭 10.1	4.1.2	
37	Galaxy Note3 Neo	4.3	
38	Galaxy Tab Pro 8.4	4.4.2	
39	G Pad 8.3	4.4.2	
40	HTC ONE M8	4.4.3	
41	Butterfly	4.1.1	
42	Butterfly2	4.4.2	
43	Motorola Moto X	4.4.4	
44	Xperia A2	4.4.2	
45	Xperia ZL2	4.4.2	
46	Xperia Z1	4.4.4	
47	Xperia Z2	4.4.2	
48	Fujitsu ARROWS NX F-05F	4.4.2	
49	Sharp Aquos Serie SHL25	4.4.2	
50	Aquos Pad	4.4.2	
51	Nexus 6	5.0.0	
52	iPhone 5s	7.1.0	
53	iPhone 6	8.0.2	
54	iPhone 6 Plus	8.1.2	
55	iPad Mini 3 Wi-Fi	8.1.1	
56	iPad Air Wi-Fi	8.4	
57	iPad Air 2 Wi-Fi	8.3	
58	iPad Mini 2 Wi-Fi	7.1.2	

외부개발

글로벌원빌드

기간 2015 ~ 2019.03

협업 프로세스 개선 사례 - 개선 전

- 개발 여건, 한정적인 일정상 여러 서버를 보유하지 못하고, 1개의 Dev서버만 보유
- 국가별 법인, 운영팀에서 적용 필요한 내용과 QA 테스트 간의 잦은 충돌 발생

도미네이션즈

Projects

외부개발

글로벌원빌드

기간 2015 ~ 2019.03

협업 프로세스 개선 사례 - 개선 후

- 대규모QA 전 콘텐츠 적용 요청
- 일자별 테스트 영역을 모든 유관부서에 공유하여 충돌 최소화

V5.7 업데이트 테스트 플랜

1. 콘텐츠별 테스트 우선순위

콘텐츠 분류		테스트 우선순위	우선순위 선정기준
에이전시업딜		높음	: 매출직결 요소 : 오류발생시 게임진행에 지장을 주는 콘텐츠 : 오류발생시 메인기능 [전투] 진행에 지장을 주는 콘텐츠
신규유닛	기존 공장 유닛 업그레이드 추가		
	지원 헬리콥터		
	이벤트 특수 유닛 추가		
신규 건물	경제, 방어, 군사 건물	보통	: 오류발생시 메인기능 [전투] 결과에 영향을 주는 콘텐츠 : 유저에게 자주 노출되는 저순위 콘텐츠
신규 연맹	기존 연맹 업그레이드 추가		
	에티오피아		
길드 추가사항	길드 레벨		
	길드 특전스킬		
	루비		
신규 콘텐츠 LQA		낮음	: 간헐적으로 유저에게 노출되는 콘텐츠 : 오류발생시 게임/메인기능 진행에 지장을 주지않는 콘텐츠
개선사항	성채UI 개선		
	폭격기 HP 밸런스 조정		

2. 테스트플랜 (iOS검수 전 전체QA 완료 목표)

기간	QA진행 항목	투입리소스	비고
6월 13일(화)	신규기능 리뷰 및 TC작성	8H	
	테스트 : 빌드 기본기능		
6월 14일(수)	테스트 : 신규건물	8H	
	테스트 : 신규유닛		
6월 15일(목)	테스트 : 신규연맹	5H	6/15일 중으로 국문기획서 공유 기준
	테스트 : 신규연맹		
6월 16일(금)	TC작성 : 루비, 길드 추가사항, 에이전시업딜	7H	에이전시업딜 구매불가 오류 수정시 진행가능 [BTSDOMINA-973]
	테스트 : 에이전시업딜		
6월 19일(월)	신규콘텐츠 LQA	8H	
	테스트 : 길드 특전스킬		
	테스트 : 루비		
6월 20일(화)	테스트 : 개선사항	6H	
	버그수정 확인 및 리그레션 테스트		
	테스트 : 루비		
6월 21일(수) (iOS검수 제출)	검수용 최종빌드 기본기능 테스트	8H	
	버그수정 확인 및 리그레션 테스트		

* 5.5 QA 동시 진행 중이므로 투입리소스는 1일당 8시간 미만일 수 있음

* 일자별 QA진행 항목 선정 기준 : 테스트화경 구축된 내용에 콘텐츠별 테스트 우선순위 적용

외부개발

글로벌원빌드

기간 2015 ~ 2019.03

담당 업무 - 2) 리스크기반 테스트와 QA 정책 수립

- 프로젝트 서비스가 길어지면서 담당 인원 TO 감소
- 부족한 인원, 일정 대비 최적의 품질확보를 위해 리스크기반 테스트 도입
- 일정/상황별 최적의 QA 정책 수립 및 적용
- 기능별 우선순위 유관부서 전파

2) 빌드 업데이트
 2-1) 기간내 대응 가능한 경우 : 전체테스트 진행
 2-2) 기간내 대응 불가능한 경우 : 분류별 테스트 우선순위에(아래) 따라 높은 영역 우선 진행

테스트 분류	테스트	산정 기준
	우선순위	
결재	높음	: 매출직접 요소 : 오류발생시 게임진행에 지장을 주는 콘텐츠 : 오류발생시 메인기능 [전투] 진행에 지장을 주는 콘텐츠
마켓 검수테스트	높음	
계정연동	높음	
전투	높음	
상점	높음	
병력	높음	: 오류발생시 메인기능 [전투] 결과에 영향을 주는 콘텐츠 : 유저에게 자주 노출되는 차순위 콘텐츠
월드워(길드전)	보통	
기술 연구	보통	
길드	보통	: 간헐적으로 유저에게 노출되는 콘텐츠 : 오류발생시 게임/메인기능 진행에 지장을 주지않는 콘텐츠
우편함	낮음	
랭킹 시스템	낮음	
퀘스트	낮음	
도전과제	낮음	
번역	낮음	



Microsoft Excel
워크시트

외부개발

글로벌원빌드

기간 2015 ~ 2019.03

담당 업무 - 3) 국가별 결제 테스트

- 한 개 빌드로 여러 국가별 IAP 상품을 관리하면서 이슈 발생
- 이슈 방지를 위해 국가별, 통화별 결제 테스트 대응
- PID 파일을 미리 확보하여 내용 검증 진행

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
No	변경 버전	상품명 (KR)	상품명 (ENG)	상품명 (JP)	상품명 (TW)	PID - Google	PID - Apple	상품명 (EN)	상품명 (KR)
361	5.7	상품 구매 티어 17 타입 C	Sale Purchase Tier 17 Type C	商品購入Tier17タイプC	商品購買 17 級類型 C	com.nexon.dominations.asia.g.iap234c	com.nexon.dominations.asia.iap234c	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
362	5.7	상품 구매 티어 17 타입 D	Sale Purchase Tier 17 Type D	商品購入Tier17タイプD	商品購買 17 級類型 D	com.nexon.dominations.asia.g.iap234d	com.nexon.dominations.asia.iap234d	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
363	5.7	상품 구매 티어 17 타입 E	Sale Purchase Tier 17 Type E	商品購入Tier17タイプE	商品購買 17 級類型 E	com.nexon.dominations.asia.g.iap234e	com.nexon.dominations.asia.iap234e	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
364	5.7	상품 구매 티어 17 타입 F	Sale Purchase Tier 17 Type F	商品購入Tier17タイプF	商品購買 17 級類型 F	com.nexon.dominations.asia.g.iap234f	com.nexon.dominations.asia.iap234f	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
365	5.7	상품 구매 티어 17 타입 G	Sale Purchase Tier 17 Type G	商品購入Tier17タイプG	商品購買 17 級類型 G	com.nexon.dominations.asia.g.iap234g	com.nexon.dominations.asia.iap234g	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
366	5.7	상품 구매 티어 17 타입 H	Sale Purchase Tier 17 Type H	商品購入Tier17タイプH	商品購買 17 級類型 H	com.nexon.dominations.asia.g.iap234h	com.nexon.dominations.asia.iap234h	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
367	5.7	상품 구매 티어 17 타입 I	Sale Purchase Tier 17 Type I	商品購入Tier17タイプI	商品購買 17 級類型 I	com.nexon.dominations.asia.g.iap234i	com.nexon.dominations.asia.iap234i	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
368	5.7	상품 구매 티어 18	Sale Purchase Tier 18	商品購入Tier18	商品購買 18	com.nexon.dominations.asia.g.iap235	com.nexon.dominations.asia.iap235	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
369	5.7	상품 구매 티어 18 타입 A	Sale Purchase Tier 18 Type A	商品購入Tier18タイプA	商品購買 18 級類型 A	com.nexon.dominations.asia.g.iap235a	com.nexon.dominations.asia.iap235a	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
370	5.7	상품 구매 티어 18 타입 B	Sale Purchase Tier 18 Type B	商品購入Tier18タイプB	商品購買 18 級類型 B	com.nexon.dominations.asia.g.iap235b	com.nexon.dominations.asia.iap235b	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
371	5.7	상품 구매 티어 18 타입 C	Sale Purchase Tier 18 Type C	商品購入Tier18タイプC	商品購買 18 級類型 C	com.nexon.dominations.asia.g.iap235c	com.nexon.dominations.asia.iap235c	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
372	5.7	상품 구매 티어 18 타입 D	Sale Purchase Tier 18 Type D	商品購入Tier18タイプD	商品購買 18 級類型 D	com.nexon.dominations.asia.g.iap235d	com.nexon.dominations.asia.iap235d	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
373	5.7	상품 구매 티어 18 타입 E	Sale Purchase Tier 18 Type E	商品購入Tier18タイプE	商品購買 18 級類型 E	com.nexon.dominations.asia.g.iap235e	com.nexon.dominations.asia.iap235e	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
374	5.7	상품 구매 티어 18 타입 F	Sale Purchase Tier 18 Type F	商品購入Tier18タイプF	商品購買 18 級類型 F	com.nexon.dominations.asia.g.iap235f	com.nexon.dominations.asia.iap235f	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
375	5.7	상품 구매 티어 18 타입 G	Sale Purchase Tier 18 Type G	商品購入Tier18タイプG	商品購買 18 級類型 G	com.nexon.dominations.asia.g.iap235g	com.nexon.dominations.asia.iap235g	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
376	5.7	상품 구매 티어 18 타입 H	Sale Purchase Tier 18 Type H	商品購入Tier18タイプH	商品購買 18 級類型 H	com.nexon.dominations.asia.g.iap235h	com.nexon.dominations.asia.iap235h	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
377	5.7	상품 구매 티어 18 타입 I	Sale Purchase Tier 18 Type I	商品購入Tier18タイプI	商品購買 18 級類型 I	com.nexon.dominations.asia.g.iap235i	com.nexon.dominations.asia.iap235i	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
378	5.7	상품 구매 티어 19	Sale Purchase Tier 19	商品購入Tier19	商品購買 19	com.nexon.dominations.asia.g.iap236	com.nexon.dominations.asia.iap236	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
379	5.7	상품 구매 티어 19 타입 A	Sale Purchase Tier 19 Type A	商品購入Tier19タイプA	商品購買 19 級類型 A	com.nexon.dominations.asia.g.iap236a	com.nexon.dominations.asia.iap236a	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
380	5.7	상품 구매 티어 19 타입 B	Sale Purchase Tier 19 Type B	商品購入Tier19タイプB	商品購買 19 級類型 B	com.nexon.dominations.asia.g.iap236b	com.nexon.dominations.asia.iap236b	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
381	5.7	상품 구매 티어 19 타입 C	Sale Purchase Tier 19 Type C	商品購入Tier19タイプC	商品購買 19 級類型 C	com.nexon.dominations.asia.g.iap236c	com.nexon.dominations.asia.iap236c	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
382	5.7	상품 구매 티어 19 타입 D	Sale Purchase Tier 19 Type D	商品購入Tier19タイプD	商品購買 19 級類型 D	com.nexon.dominations.asia.g.iap236d	com.nexon.dominations.asia.iap236d	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
383	5.7	상품 구매 티어 19 타입 E	Sale Purchase Tier 19 Type E	商品購入Tier19タイプE	商品購買 19 級類型 E	com.nexon.dominations.asia.g.iap236e	com.nexon.dominations.asia.iap236e	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
384	5.7	상품 구매 티어 19 타입 F	Sale Purchase Tier 19 Type F	商品購入Tier19タイプF	商品購買 19 級類型 F	com.nexon.dominations.asia.g.iap236f	com.nexon.dominations.asia.iap236f	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
385	5.7	상품 구매 티어 19 타입 G	Sale Purchase Tier 19 Type G	商品購入Tier19タイプG	商品購買 19 級類型 G	com.nexon.dominations.asia.g.iap236g	com.nexon.dominations.asia.iap236g	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
386	5.7	상품 구매 티어 19 타입 H	Sale Purchase Tier 19 Type H	商品購入Tier19タイプH	商品購買 19 級類型 H	com.nexon.dominations.asia.g.iap236h	com.nexon.dominations.asia.iap236h	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
387	5.7	상품 구매 티어 19 타입 I	Sale Purchase Tier 19 Type I	商品購入Tier19タイプI	商品購買 19 級類型 I	com.nexon.dominations.asia.g.iap236i	com.nexon.dominations.asia.iap236i	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
388	5.7	상품 구매 티어 23	Sale Purchase Tier 23	商品購入Tier23	商品購買 23	com.nexon.dominations.asia.g.iap237	com.nexon.dominations.asia.iap237	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
389	5.7	상품 구매 티어 23 타입 A	Sale Purchase Tier 23 Type A	商品購入Tier23タイプA	商品購買 23 級類型 A	com.nexon.dominations.asia.g.iap237a	com.nexon.dominations.asia.iap237a	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
390	5.7	상품 구매 티어 23 타입 B	Sale Purchase Tier 23 Type B	商品購入Tier23タイプB	商品購買 23 級類型 B	com.nexon.dominations.asia.g.iap237b	com.nexon.dominations.asia.iap237b	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
391	5.7	상품 구매 티어 23 타입 C	Sale Purchase Tier 23 Type C	商品購入Tier23タイプC	商品購買 23 級類型 C	com.nexon.dominations.asia.g.iap237c	com.nexon.dominations.asia.iap237c	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)
392	5.7	상품 구매 티어 23 타입 D	Sale Purchase Tier 23 Type D	商品購入Tier23タイプD	商品購買 23 級類型 D	com.nexon.dominations.asia.g.iap237d	com.nexon.dominations.asia.iap237d	Event Package Products (Consumable)	특수효과 unlock (소모성)

보안검수(CQA)

Projects

자체개발

비정기 업무

기간 2015 ~ 2016

프로젝트 특징

- 신규 프로젝트 런칭시, 보안 취약점 검증 업무 - Critical Area QA 진행
- 상시로 상용 해킹/크래킹 툴의 악용 가능 여부 검증 업무 진행
- 클라이언트 / 서버 단의 취약점 분석

목차 - 테스트 시도 내용

1. 메모리 변조

- 메모리 검색 툴 사용 가능 여부 확인
- 게임에 영향을 줄 수 있는 요소 검색과 조작 가능 여부 확인
- 게임에 영향을 줄 수 있는 요소 확인

2. 코드 변조

- Apk 디컴파일
- Apk 소스코드 수정 후 게임 실행 여부 확인

3. BlueStacks를 이용한 어뷰징 요소 확인

- PC구동 및 중복 접속 가능 여부 확인
- 중복접속을 악용한 어뷰징 요소 확인

4. 프리덤을 이용한 결제우회

보안검수(CQA)

Projects

자체개발

비정기 업무

기간 2015 ~ 2016

담당 내용

- 클라이언트 사이드 취약점 검증 업무
 - 메모리 번조, 스피드해킹, 루팅, 탈옥, 앱 리패키징, 디컴파일
- 서버 사이드 취약점 검증 업무
 - WireShark를 이용한 네트워크 패킷 난독화 여부 검증
- 모바일 플랫폼, 보안 환경에 대한 높은 이해도를 보유하게 됨



CQA 검수 보고서 샘플_한영

```
20: Public Sub EnableSkillCondition(ByVal condition As UnitSkillCondition, ByVal onChangeStateCallback As Action(Of UnitSkillCondition, Boolean))
21:     If (Me.effectiveConditions.ContainsKey(condition)) Then
22:         Return
23:     End If
24:     Dim conditionDatum As SkillActiveStrategyComponent.ConditionData = New SkillActiveStrategyComponent.ConditionData() With
25:     {
26:         .onChangeState = onChangeStateCallback
27:     }
28:     Me.effectiveConditions.Add(condition, conditionDatum)
29:     Me.OnEnableSkillCondition(condition)
30: End Sub
31:
32: Protected Function IsSatisfyCompareValue(ByVal value As Single, ByVal condition As UnitSkillCondition) As Boolean
33:     Dim [single] As Single = Single.Parse(condition.compareValue)
34:     Select Case condition.compareHow
35:     Case UnitSkillCompareHow.GreaterThanOrEquals
36:         Return value >= [single]
37:     Case UnitSkillCompareHow.LessThanOrEquals
38:         Return value <= [single]
39:     Case UnitSkillCompareHow.Equals
40:         Return value = [single]
41:     Case UnitSkillCompareHow.NotEquals
42:         Return value <> [single]
43:     End Select
44:     Return False
45: End Function
46:
47: Protected Function IsSatisfyCompareValue(ByVal value As Integer, ByVal condition As UnitSkillCondition) As Boolean
48:     Dim num As Integer = Integer.Parse(condition.compareValue)
49:     Select Case condition.compareHow
50:     Case UnitSkillCompareHow.GreaterThanOrEquals
51:         Return value >= num
52:     Case UnitSkillCompareHow.LessThanOrEquals
53:         Return value <= num
54:     Case UnitSkillCompareHow.Equals
55:         Return value = num
56:     Case UnitSkillCompareHow.NotEquals
57:         Return value <> num
```

삼검호

Projects

외부개발

국내서비스

기간 2014 ~ 2015

프로젝트 특징

- 구글플레이 마켓 인기 차트 4위 진입
- 장르 : 무협 MMORPG
- 글로벌 타겟으로 한 다양한 시스템 보유 : 결혼, 탈 것, VIP 등

담당 내용

- 원스토어, 네이버스토어 마켓 검수 & 런칭 경험
- 라이브 이슈 관리 업무 진행
- 특이 시스템 QA 경험 : 결혼, 탈 것



Dev Projects

- [iOS] [팀] 리딩피스 앱 출시
- [iOS][팀] Grip앱 모의외주
- [AOS][개인] Firebase를 이용한 안드로이드 게시판 앱
- [Web][개인]북마크 저장소 : 개발 ~ 배포까지의 과정 경험

2021.03

iOS Project

리딩피스

독서 커뮤니티, 챌린지 앱

팀프로젝트

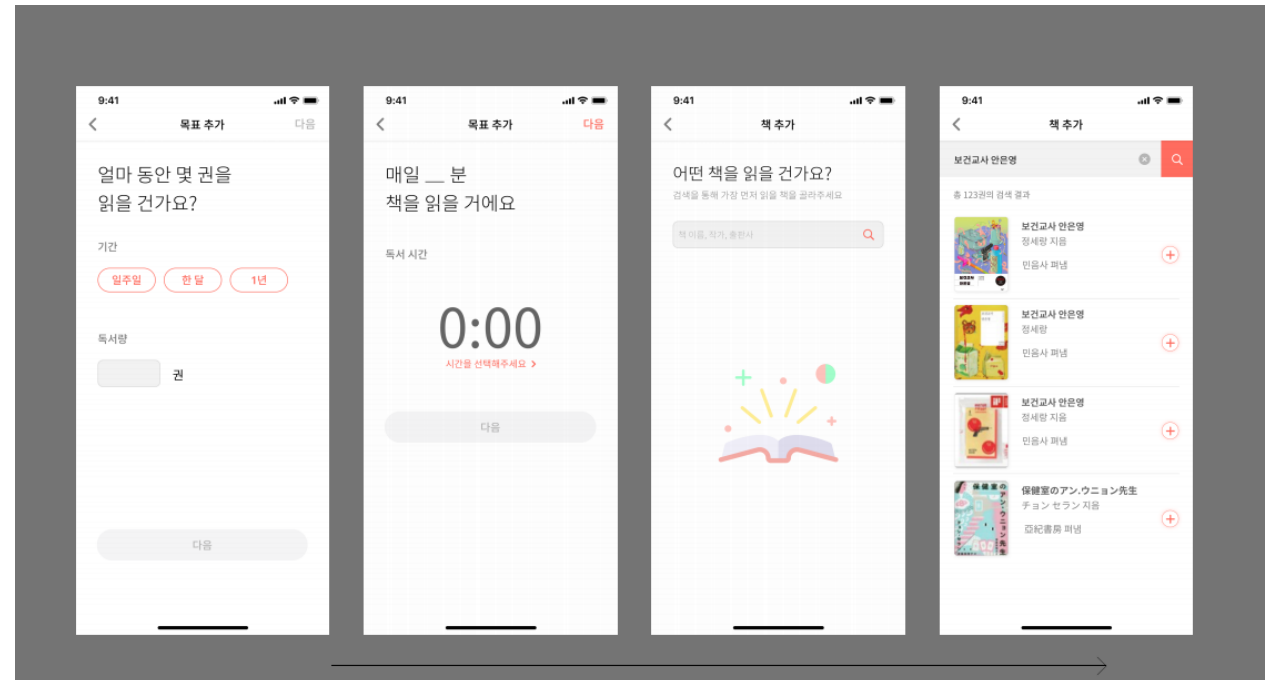
클라이언트 개발

기간 2021.02 - 2021.03

Skills

제네릭을 활용한 API통신, iOS 개발 프로세스 전반

기여도 목표 설정, 책 추가, 타이머 기능 개발

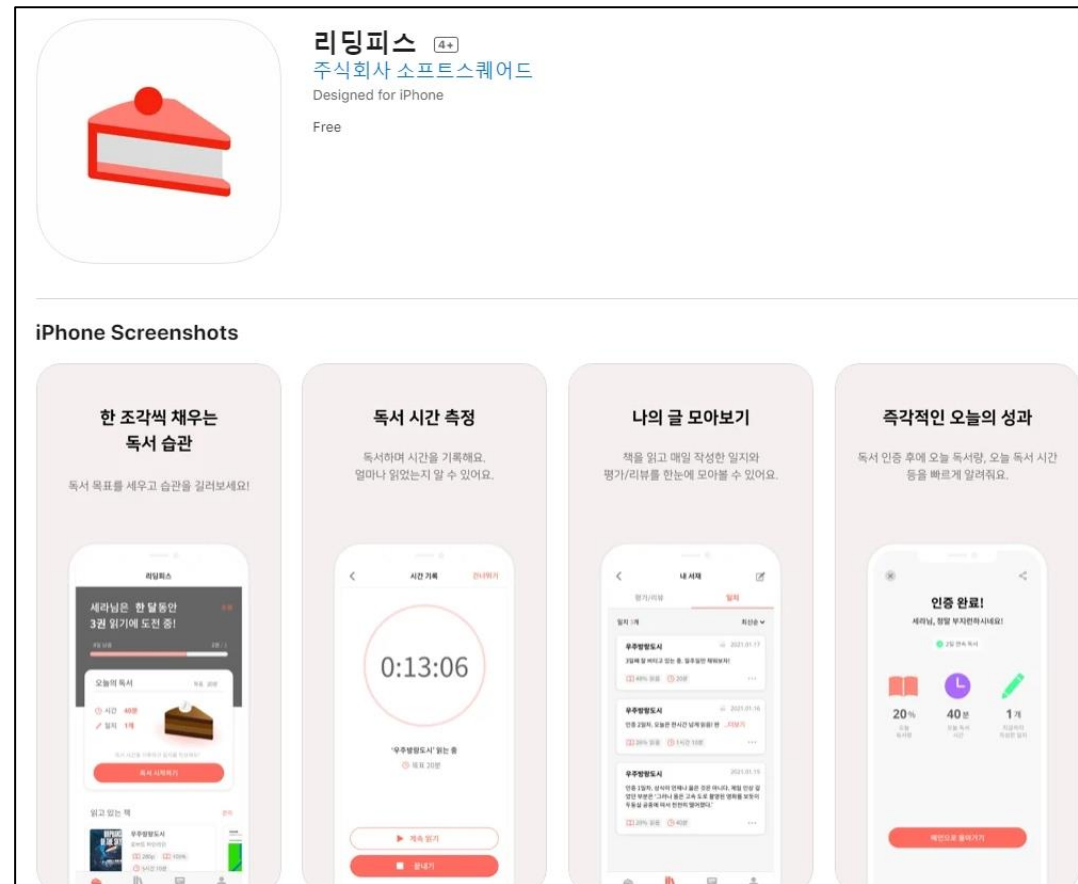


리딩피스

Projects

: 팀원들과 실제 앱 출시를 진행하면서 S/W개발과 협업 프로세스 숙지

: 앱 런칭에 필요한 제반사항 숙지 (Signing, TestFlight, 빌드 버전/타겟 등)



리딩피스

Projects

: Git 기반 협업 프로세스 이해 (branch, merge)

: 디자이너와의 협업 프로세스 이해 (제플린, 피그마)

: 서버개발자와의 협업 프로세스 이해 (PostMan API 테스트)

9:41

목표 추가

다음

얼마 동안 몇 권을 읽을 건가요?

기간

일주일

한 달

1년

독서량

3

권

완료

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

←

목표 추가 API

Method

POST

Header

Key

Mandatory

Value

Default

Description

x-access-token

Y

사용자 토큰

Params

Key

Mandatory

Value

Default

Description

Body

Name

Type

Mandatory

Example

Default

Description

period

Char(1)

Y

목표 기간 (일주일D, 한달M, 일년Y)

amount

Int

Y

목표 독서량

time

Int

Y

목표 독서 시간

Response Parameters

Name

Type

Mandatory

Example

Default

Description

isSuccess

Boolean

Y

TRUE

요청 성공 여부

code

Int

Y

1000

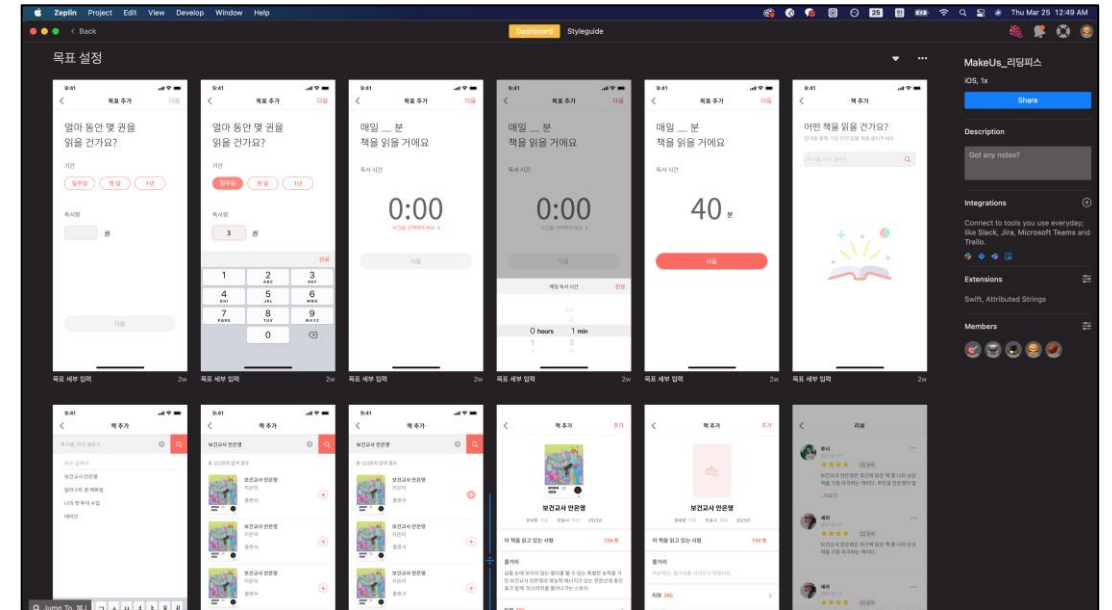
응답 코드

message

String

Y

응답 메시지



2021.02

iOS Project

Grip

개인방송, 쇼핑몰 앱 클론 코딩

팀프로젝트

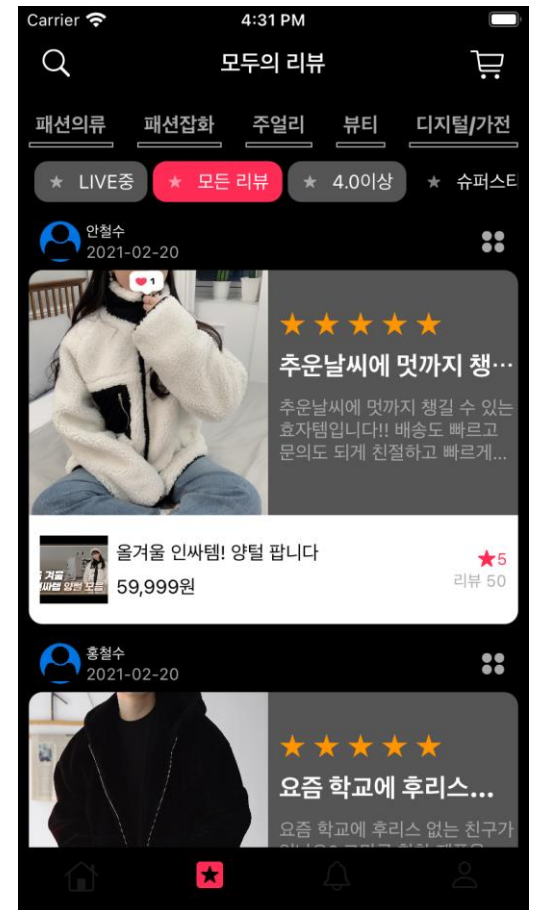
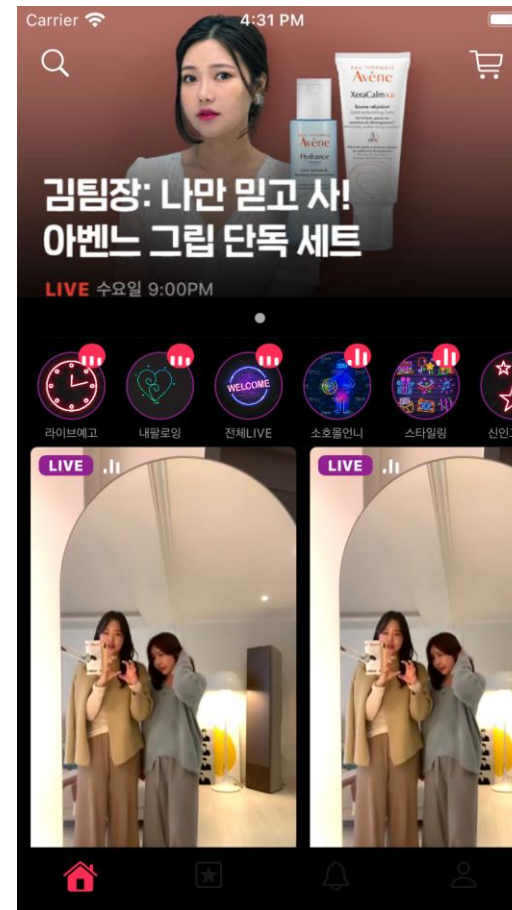
클라이언트 개발

기간 2021.02

Skills

Xib기반 화면설계, 간략화된 Viper 패턴, protocol 기반 데이터 전달

기여도 클라이언트 전체 개발



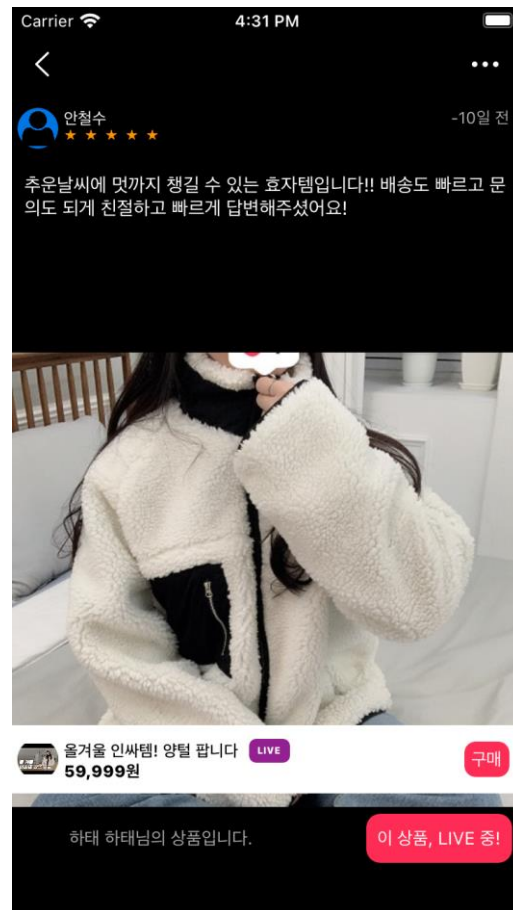
Grip

Projects

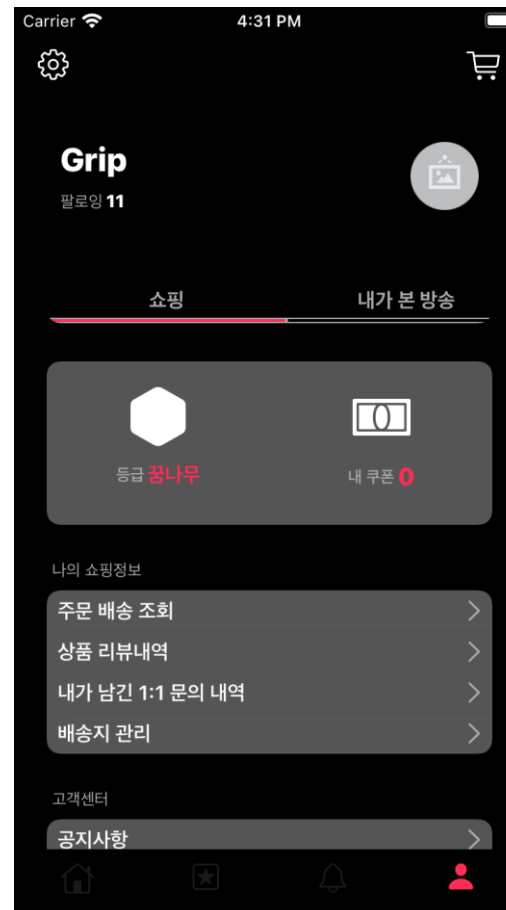
: 개인 홈쇼핑 방송 플랫폼 앱을 클론하여 만든 앱 [\[시연영상\]](#)



카테고리별 영상 제공



리뷰 상세



My Page



쿠폰 리스트

2020.09 – 2020.11

AOS Project

성장 다이어리

거리측정기와 블루투스를 결합한 다이어리앱

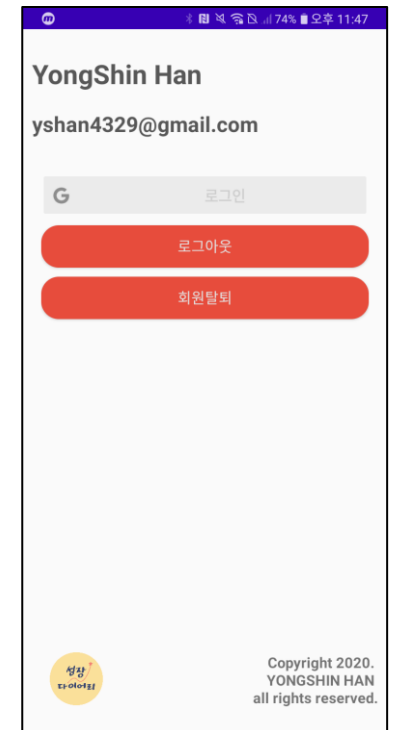
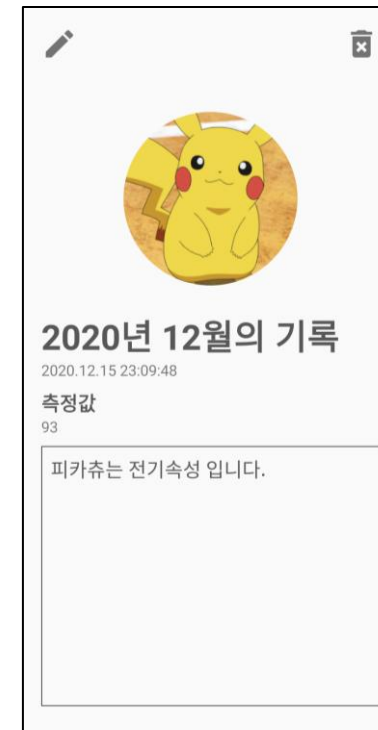
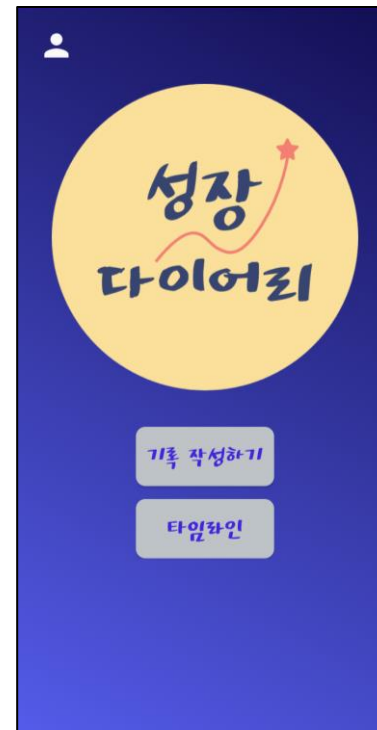
개인 프로젝트

전체 개발

기간 2020.09 – 2020.11

Skills

Kotlin, Arduino, Bluetooth, FireStroe, Firebase Auth



성장 다이어리

Projects

iOS와 같은 양대 모바일 환경인 AOS 개발환경을 이해하기 위해 진행

- CRUD에 필요한 화면 설계, 안드로이드 프로젝트 구조, 생명주기, 기본적인 데이터 통신에 대한 이해도 보유

YongShin Han의 타임라인		
2020.12.15	키카 큰 치코리타의 진화형	27cm
2020.12.15	파리의 에펠탑	31cm
2020.12.15	뮤	21cm
2020.12.15	리자몽	0cm
2020.12.15	꼬부기	17cm
2020.12.15	자유의 여신상의 키	13cm
2020.12.15	치코리타의 성장기	0cm

게시글 목록(시간순)

제목

피카츄

내용

피카츄는 전기속성 입니다.

측정 결과

93




작성


측정하기

갤러리

게시글 작성

✓ 

게시글 수정



제목

피카츄


내용

피카츄는 전기속성 입니다.

측정값

101

기록 수정 화면



삭제 안내

정말 삭제하시겠습니까?

취소

네

피카츄는 전기속성 입니다.

기록 삭제 확인 팝업

2019.12

Web Project

북마크 저장소

다시보고 싶은 페이지를 기록하는 사이트

개인 프로젝트

전체 개발

기간 2019.12

Skills

웹기술 전반에 대한 이해(HTML, CSS, JS, Django Web Sever)
PythonAnyWhere를 이용한 배포

Djang Bookmark				
Add Bookmark				
#	Site	URL	Modify	Delete
1	패스트캠퍼스	https://www.fastcampus.co.kr/dev_online_pyweb/	Modify	Delete
2	웹개발 책정보	https://book.naver.com/bookdb/book_detail.nhn?bid=14571780	Modify	Delete
3	RealM 공식문서	https://realm.io/docs/swift/latest/#sorting	Modify	Delete
4	트렌드코리아 2020	https://book.naver.com/bookdb/book_detail.nhn?bid=15557797	Modify	Delete
5	C++프로그래밍 책	https://book.naver.com/bookdb/book_detail.nhn?bid=6271757	Modify	Delete
6	네이버 e-book	https://series.naver.com/ebook/recommendList.nhn	Modify	Delete
Previous 1 2 Next				

Experience & Personality

- 다양한 협업툴 / 커뮤니케이션 채널 경험
- 여러 부서와의 협업, 일정 조율 경험
- 업무 마인드셋
- 정리하고 공유하는 습관

개요

- 여러 프로젝트, 유관부서, 관계사와 협업하면서 다양한 협업툴 활용
- JIRA, Slack, Confluence, 구글 스프레드 시트, 캘린더
- 업무 프로세스, 일정 공유에 협업툴 적극적으로 활용

주요 내용

- 개발 진행 상황 공유
- 프로젝트 일정 공유
- 유관부서 협업 / 미팅 내용 정리

.1 1) 도입 배경

오버히트 국내와 시스템이 유사한 오버히트 재팬, 글로벌이 런칭함에 따라

상호간에 이미 테스트했던 내용들의 노하우와 특이이슈를 공유하기 위해 협업 프로세스를 도입함

2018 년 8 월 13 일에 국내, 재팬 담당 인원 회의에서 아래와 같이 협업 프로세스를 결정함

협업 활동 내용	협업 프로세스	공유 채널
공통 가이드 작성	국내, 재팬에서 공통으로 활용할 수 있는 테스트 가이드 작성	QA위키
유사 콘텐츠 추가시 TC 공유	타국가에서 유사한 내용이 먼저 추가된 경우 QA때 사용한 TC자료 공유	메일
각 프로젝트별 특이 이슈 공유	타국가에서 유사한 내용을 먼저 QA하던 중 발생했던 특이이슈, 예외상황 리스트 공유	메일 QA위키

↓

↙

본 페이지는 국내, 재팬, 글로벌의 협업 내역을 기록할 예정임

↓

회의록 첨부파일(아웃룩 메일)

이름	버전	발행됨
M22 결투장연승보너스.docx	3	2018-11-22 14:48
M25 주간명예의전당 구현요청서.docx	2	2018-11-22 14:48
M26 길드전배치률변경 구현요청서.docx	2	2018-11-22 14:48
M26 선택판매UI개선.docx	2	2018-11-22 14:48
OVERHIT 국내 특이이슈 참고용.xlsx	3	2018-10-11 14:43

[프로젝트 히스토리 누적 Confluence]

커뮤니케이션 채널 경험

Experience

개요

- 국내, 중국, 미국 소재의 다양한 관계사, 유관부서와의 커뮤니케이션 경험 보유
- 간단한 업무 메신저, 문서 리딩 수준의 영어 회화 가능

[미국개발사와 일정 공유시 사용한 스프레드시트]

Title	Type	Day it Goes Live	Date Live	Needed on QA tool by	Passed QA on BHG QA	Currently Active on QA	Passed by NXK
Medi Chest/NTG_TM	Traveling Merchant	Friday	1 September		Passed		N/A
Attack_Helicopter	Sale	Friday	1 Septemeber		Passed		Pass
5GE: Marcus Aurelius	Config Event	Sunday	3 September		Passed		Pass
Republic_Rifleman	Sale	Sunday	3 September		Passed		Pass
Demolition_Chest	Sale	Monday	4 September		Passed		N/A
Flamethrower_Army	Sale	Tuesday	5 September		Passed		Pass
Atomic_Rush	Config Event	Tuesday	5 September		Passed		Fail
Pathfinder_Army	Sale	Wednesday	6 September		Passed		Pass
Medi_Chest_Multi	Sale	Thursday	7 September		Passed		N/A
Medi_Chest_Single	Sale	Thursday	7 September		Passed		N/A
Elephant Chest/NTG_TM	Traveling Merchant	Friday	8 September		Passed		
Voltiguer_Army	Sale	Friday	8 September		Passed		Pass
ARL44_Single	Sale	Saturday	9 September		Passed		Pass
ARL44_Multi	Sale	Saturday	9 September		Passed		Pass
Ninja_Dojo	Sale	Sunday	10 September		Passed		Pass
Guns_Of_Sultan	Event	Monday	11 September		Passed		Pass
TroopChest_Single	Sale	Monday	11 September		Passed		
TroopChest_Multi	Sale	Monday	11 September		Passed		
Spoils of War	Config Event	Tuesday	12 September		Passed		
Elephant Chest_Single	Sale	Tuesday	12 September		Passed		
Elephant Chest_Multi	Sale	Tuesday	12 September		Passed		
Veteran_SMG	Sale	Wednesday	13 September		Passed		Pass
Bundeswher_3	Sale	Thursday	14 September		Passed		Pass

긍정적인 마인드

- 한정적인 업무 자원/일정에서 현재의 상황을 불평하기보다는 긍정적으로 생각하며, 항상 최선의 대응 방법을 고민함
- 동시에 여러 프로젝트를 리딩할 때 협업의 중요성을 깨닫고, 업무 노하우 누적/공유를 적극적으로 진행하여 성과를 냄

주요 내용

- 2015년 우수 신입사원상 수상
 - 입사 1년만에 담당한 프로젝트의 원활한 QA 리딩과 서비스 런칭
- 2017년 우수사원상 수상
 - 오버히트 / 도미네이션즈 두개 프로젝트 동시 리딩
- 프로젝트 리딩 중에도 신입사원 교육과 멘토링 병행

주요 내용

- 담당자 변경/부재 시 발생할 수 있는 테스트 퀄리티 저하를 막기 위해 노하우 정리 TF 진행
- 팀 내 프로젝트인원별 담당, 부담당 업무 배정
- 엑셀, Confluence를 통해 상시 진행되는 업무 가이드 정리 주도

모바일QA4팀

작성자 : 양용진 [g@p], 최근 변경 : 정상혁 [n@e] - 11월 02, 2018

팀 공통 자료

1.Learn To Lead

미션 수행 결과

2.업무 자료

[공통] 이벤트QA 체크리스트

CPQ 테스트 가이드

QA위키 활성화TF

서비스 종료 CheckList

일본 법령 CheckList

참고 사이트

팀원 발표 자료

3.주간 업무 보고

4.KPI

5.테스트케이스

프로젝트별 자료

1.오버히트 공통

1. QA 프로세스
2. 테스트 환경
3. 비기능 테스트
4. 오버히트 협업

2.오버히트 국내

1. QA 프로세스
2. 테스트 환경
3. 테스트 가이드
4. 리뷰 회의
5. 공동 테스트 설계
6. 이슈 관리
7. 참고 문서

3.오버히트 재팬

1. QA 업무 기본 가이드
2. 테스트 가이드
3. 계정 관리
4. 일정 관리

① 작성 방법

- 담당자 : @ 해시태그 기능을 이용해서 이름 입력
- 최종 갱신일 : 가장 최근에 페이지를 갱신한 날짜
- 갱신 시점 : 페이지 갱신 필요 시점
- 비고 : 담당자 변경, 페이지 삭제 등의 특이사항 발생시 비고란에 기입

분류1	분류2	분류3	담당자	최종 갱신일	갱신 시점
0. 공통	1) 일정		@ 우유통 [melona]	2018.11.14	패치 일정이 정해졌을 시
1. QA 프로세스	1) JIRA 사용법		@ 이태현 [xogus]	2018.08.27	JIRA 기능 업데이트시
	2) 개발JIRA 사용법		@ 이태현 [xogus]	2018.06.03	버그리포팅 프로세스 변경시
	3) 버그리포팅 가이드		@ 이태현 [xogus]		
	4) 이슈 처리 규칙		@ 오혜진 [enoughoh]	2018.09.18	규칙 개정시
2. 테스트 환경	1) 테스트 계정		@ 이태현 [xogus]		테스트 계정 정보 변동시
		테스트 계정 사용법	@ 이태현 [xogus]		테스트 계정 정보 변동시
	2) 점검 세팅		@ 오혜진 [enoughoh]		지정 단말기, 계정 변경시
	3) 테스트용 팁 & 치트		담당자 전체		신규 Tip, 치트 추가시
3. 테스트 가이드	1) 콘텐츠 테스트	각종 버프	@ 이태현 [xogus]		신규 버프 추가시

주요 내용

- 조직 단위의 업무 퍼포먼스 향상을 위한 가이드 다수 제작
- 신입 사원 교육 자료 제작, 과제 피드백, 멘토링 업무 수행
- 외부 개발사와의 협업을 주제로 사내 컨퍼런스도 참여

[직접 작성한 신입사원 교육 자료 예시]

1. 버그리포팅 작성 방법

2) 요약 작성

1. 제목만으로 버그를 파악할 수 있도록 작성

- **Bad** : 특정 재현스텝에서 A캐릭터가 스킬을 사용하지 않는 현상
 - **Good** : A캐릭터가 석화 상태에서 해제되더라도 스킬을 사용하지 않음
- 특정 재현스텝이 어떤 것인지 간략하게라도 언급해주는 것이 좋음

2. 제목의 맨앞은 []를 이용해서 헤더를 설정해야 함

헤더는 주로 해당 버그가 발생하는 기능을 지칭함

Ex) 길드전 입장 안내문구에 오타가 있는 경우의 제목 : [길드전] 입장 안내에 오타 노출

모바일QA 공통으로 사용되는 헤더는 아래 참조

헤더	해당 내용	비고
[단말대응]	특정 단말에서만 발생하는 경우	보통 헤더뒤에 단말기명을 기재함 [단말대응] LG G5 그래픽 깨짐 오류
[iOS검수]	앱스토어 검수 항목에 위반되는 경우	
[결제]	결제 상품에서 발생한 모든 버그	
[구글피쳐드]	구글피쳐드 검수 항목에 위반되는 경우	

3. 모호한 표현 사용 금지

- **Bad** : A캐릭터 외형이 이상함
 - **Good** : 특정 스테이지에서 A캐릭터 외형 깨짐
- 주관적인 단어 선택은 지양하고, 객관적인 표현 사용

[사내 컨퍼런스 자료]

1 국내 개발과의 차이점

2 커뮤니케이션

3 시차

4 문화적 차이 극복하기



H.P [010-2234-5619](tel:010-2234-5619)

E-MAIL yshan4329@gmail.com

감사합니다