

Mobile(iOS/Android) & Web Service QA (경력)



김승연 1991년 (31세) | 여 | 구직중

✉ zknycat@naver.com

☎ 010-6631-7247

☎ 010-6631-7247

🏠 (13834) 경기 과천시 별양로

학력사항 대학교(4년) 졸업	경력사항 경력 5년 6개월	희망연봉 면접 후 결정	희망근무지/근무형태 서울 강남구 정규직	포트폴리오 -
---------------------------	--------------------------	------------------------	------------------------------------	-------------------

학력 최종학력 | 대학교 4년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2010.03 ~ 2014.02	졸업	국립 한국교통대학교 (충북)	컴퓨터공학과	-
2007.03 ~ 2009.02	졸업	한일여자고등학교	이과계열	-

경력 총 5년 6개월

근무기간	회사명	부서/직급/직책	지역/직종	연봉
2018.08 ~ 2020.07 (2년)	아프리카TV	대리	IT-인터넷 > 웹마스터QA-테스터	-
	[담당업무] Mobile App(android, iOS), PC Web(cross browsing) 개발 QA			
2017.06 ~ 2018.04 (11개월)	크래프톤 (블루홀 스튜디오)	사원	IT-인터넷 > 게임Game	-
	[담당업무] PC MMORPG 제작 지원			
2016.07 ~ 2017.06 (1년)	넥슨 레드	사원	IT-인터넷 > 게임Game	-
	[담당업무] 삼국지를품다2pk, AXE Mobile Game (android, iOS) 개발 QA			
2014.12 ~ 2016.06 (1년 7개월)	스마일게이트 메가포트	사원	IT-인터넷 > 게임Game	-
	[담당업무] 바니팡, 거신전기, 모두의 불금 Mobile Game (android, iOS) 퍼블리싱 QA			

경력기술서

[회사 주요 이력]

1. 아프리카TV

2018. 08 ~ 2020. 07 / 2년

LIVE 서비스 QA

- 주요업무 : Mobile App(android, iOS), PC Web(cross browsing)

- 프로젝트 : 아프리카TV 앱, 아프리카TV 웹

2. 블루홀 스튜디오

2017. 06 ~ 2018. 04 / 11개월

컨텐츠 제작

- 주요업무 : PC MMORPG

- 프로젝트 : Air(현 엘리온)

3. 넥슨 레드 (엔도어즈)

2016. 07 ~ 2017. 06 / 1년

게임 개발 QA

- 주요업무 : Mobile App (android, iOS)

- 프로젝트 : 삼국지를품다2pk, AXE

4. 스마일게이트메가포트

2014. 12 ~ 2016. 05 / 1년 6개월

게임 퍼블리싱 QA

- 주요업무 : Mobile App (android, iOS)

- 프로젝트 : 바니팡, 거신전기, 모두의 불금

[보유 기술 이력]

가. QA 관련 보유 Skill

① 레퍼런스 분석 및 TestCase 설계

② 테스트 계획 및 스케줄 관리

③ 결함 분석 및 오류 보고서 작성

④ QA 단계별 산출물 작성 및 관리

⑤ 서비스 배포 관리

⑥ BTS 관리 (Jira, Mantis, Redmind)

나. 사용 가능한 개발 언어

① JAVA (Android) - Basic

② HTML5 - Basic

③ JavaScript - Basic

④ CSS3 - Basic

다. 사용 가능한 툴

① Git Hub (Git)

② Android Studio

③ Fiddler

④ 웹 편집툴 (Brackets, Atom 등)

⑤ OA (ppt, excel, word 등)

⑥ BTS (JIRA, mantis, redmind)

라. 경험

① Firebase를 사용한 협업 경험

② Google Play Store 런칭 경험

③ AppStore 런칭 경험

④ Unity Unreal4 엔진 툴 이용하여 게임 컨텐츠 제작 경험

⑤ Fiddler를 이용한 웹 로그 분석 및 데이터 조작

⑥ 깃허브를 통한 협업

자기소개서

[QA 그 이상을 이루기 위한 도전]

다양한 장르의 게임과 플랫폼 서비스를 경험하면서 QA 업무 이상의 일을 해낼 때마다 성취감을 느끼며 본격적으로 직무를 확장해보고 싶다는 생각이 들었습니다.

2014년 스마일게이트 메가포트 근무 시절 프로젝트 사정으로 혼자 QA를 하며 한개의 프로젝트를 오픈부터 서비스 종료까지 맡았던 경험이 있습니다. 테스트와 리딩을 동시에 해야했던 상황이지만 당황하지 않고 업무를 차근차근 진행해나가면서 모바일 게임의 런칭 과정을 익히는 일에 집중했습니다. 사업 부서와 QA 일정을 조율하고 개발사에 결과를 공유하며 사측 아젠다를 협의하였으며, 점검 및 업데이트 일정 조율을 하는 과정을 거쳤습니다. 필요에 따라 개발사로 외근을 한 적도 있습니다. 이 과정을 첫 입사 후 1년이 되지 않은 시점에 경험하였지만 매 업데이트 때마다 즐겁게 플레이해주는 유저들을 보며 새벽 및 주말 출근도 마다하지 않을 정도로 성취감과 보람을 느꼈습니다. 갖은 경험을 토대로 한개의 프로젝트를 마무리하고 나니 서비스 과정이 전체적으로 이해가 되기 시작했으며 다음에 맡을 프로젝트는 지금보다 더욱 훌륭한 서비스로 만들 수 있을 것이라는 자신감이 생겼습니다.

넥슨 레드에서 개발 QA 업무를 진행하던 시절 빌드의 브랜치를 관리하고 배포하며 개발 과정을 이해하게 되었는데 이 때 유연한 업무 적응 능력이 저의 강점이라는 것을 본격적으로 깨닫게 되었습니다. 이러한 강점을 극대화 하기 위해서 능동적으로 배움을 찾아다니고 공부하기 시작하였으며 그 결과 Fun QA, 게임 제작 지원, 등 본격적으로 다양한 업무를 경험해볼 수 있는 기회를 얻게 되었습니다.

아프리카TV에 근무하던 시절 업무 중 실시간 버그 대응이 필요한 업무가 생겼습니다. 이 업무를 효율적으로 수행하기 위해 파이썬으로 텔레그램 API를 활용하여 버그리포트가 업데이트 될 때마다 알려주는 알림봇을 제작하여 실무에 도입하였고 운영 부서에도 공유해주었습니다. 그 결과 업무를 더욱 빠르고 효율적으로 처리할 수 있게되어 QA팀은 물론 운영 부서의 업무 성과를 끌어올리는데 기여한 경험이 있습니다. 이를 계기로 입사 후 1년이 지난 시점에 회사에서 인정받아 특별승진까지 할 수 있었습니다.

이렇듯 다양한 경험이 쌓여가면서 서비스의 수명을 책임지는 것은 직무를 가리지 않는 구성원의 열정과 주인의식이라는 나름의 철학도 가지게 되었습니다.

[힘들었던 시기를 극복해낸 경험]

중학교 시절부터 지역 아동 보호소 홈페이지를 제작해주는 등 웹을 이용해 무언가를 만들고 꾸미는 것을 좋아하였으며 이를 계기로 컴퓨터공학과에 진학하고자 다짐했습니다. 그러나 진학 후 상황은 원하던대로 흘러가지 않았습니다. 임베디드 및 하드웨어 중심의 교육과정에 적응하지 못하여 졸업 작품이 매우 걱정스럽게 되었던 것입니다.

평소 소프트웨어만 집중적으로 공부했던 저는 하드웨어 및 임베디드 기술을 적용하여 출품해야했던 졸업 작품전에 자신이 없었습니다. 그러나 절망적인 상황에도 문제를 해결하기 위해 깊게 고민하는 성격 덕분에 길을 발견하게 되었습니다. 안드로이드 앱으로 제어하는 로봇을 만들 생각이었는데 구글 맵 API를 이용하여 자이로 센서로 로봇을 제어할 수 있는 앱은 제가 만들고, 로봇에 위치 센서를 부착하여 제어하는 부분은 하드웨어에 강했던 동료의 도움을 받아 무사히 졸업 작품전을 치를 수 있게 된 것입니다. 평소 소프트웨어에 부정적이던 교수님들도 칭찬을 아끼지 않았고 당시 안드로이드 출시 후 얼마되지 않은 시점이라 안드로이드에 대한 질문도 많이 받게 된 경험이 있습니다. 이처럼 문제 해결을 위해 깊게 고민하고, 혼자 힘으로 해결할 수 없는 부분은 빠르게 인정하여 도움을 받아 해결해나가는 성격은 어려움을 직면할 때마다 많은 도움이 되었습니다.

[중요하게 생각하는 가치 및 포부]

QA 업무를 수행함에 있어 가장 중요하게 생각하는 첫번째 가치는 주인의식입니다.

고등학교 시절 아르바이트로 근무했던 피자집 사장님은 열탕 소독한 식기의 물자국을 마른 수건으로 닦는 일을 중요하게 생각하셨습니다. 당시 이렇게 사소한 일에 몰두하는 사장님을 이해할 수 없었습니다. 하루는 홀서빙 업무가 너무 바빠서 마른 수건으로 물자국 닦는 일을 소홀히 한 적이 있습니다. 그날 한 손님이 식기의 물자국을 보고 제대로 씻지 않은 것으로 오해하여 컴플레인을 걸어왔습니다. 사장님은 그날 저를 조용히 불러 어떠한 일이든 주인의식이 없으면 업무의 디테일함을 행길 수 없다는 중요한 교훈을 주었습니다.

회사에서의 업무도 이와 다르지 않다고 생각합니다. 주인의식이 없으면 디테일한 부분을 놓치게 되고 결국 걸잡을 수 없이 일이 커진 후에야 후회하는 일이 생기므로 업무 시작 전 항상 주인의식을 되뇌이곤 합니다.

가장 중요하게 생각하는 두번째 가치는 진정성입니다.

그 어떤 직군보다 신뢰가 우선인 QA에게 진정성이란, 여객기를 조종하는 파일럿에 대한 승객의 신뢰와 같다고 생각합니다. 즉 승객이 파일럿에 대한 믿음이 없다면 비행 내 불안할 것이며 조금의 흔들림에도 공포스러울 것입니다. 이와 같은 맥락으로 QA에게 진정성이 없다면 책임자들은 불안할 것이며 자그마한 버그에도 민감하게 반응하는 것이 당연한 결과라는 것을 그간의 경력을 바탕으로 깨닫게 되었습니다.

저는 주인의식과 진정성을 완벽하게 갖춘 사람이라고 생각하지 않지만 완벽에 가깝도록 늘 갈고 닦으며 발전해 나가고 있다고 생각합니다.

그리고 언제나 QA 그 이상의 업무를 할 수 있는 준비가 되어있습니다.