



안녕하세요!
다양한 경험으로
빠르게 녹아드는 QA
조하림입니다

INDEX

01 About Me

- 자기소개
- 프로젝트 경력
- 툴 활용 역량

02 QA Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트

03 Game Experience

- 실제 게임 버그 신고
- 게임 행사 참여 경험
- 게임 플레이 경험

04 Goals

- 목표 & 포부

ABOUT ME

자기소개

프로젝트 경력

툴 활용 역량

CONTACT

hk91019@gmail.com

010-2813-5249



About me

- 자기소개
- 프로젝트 경력
- 툴 활용 역량



QA
Experience



Game
Experience



Goals

7년간의 현장 경험으로, 함께 일하고 싶은 QA를 증명해왔습니다.

이름 조하림 (Cho Harim)

학력 서울사이버대학교 컴퓨터공학과 (재학 중) 4.09 / 4.5
양영디지털고등학교 정보통신과

경력 정규직

nGle 서비스QA팀 2017.12 ~ 2024.04 QA / 대리





About me

- 자기소개
- [프로젝트 경력](#)
- 툴 활용 역량



QA
Experience



Game
Experience



Goals

프로젝트 QA 경력

🎮 게임



📝 비게임





About me

- 자기소개
- 프로젝트 경력
- 툴 활용 역량



QA
Experience



Game
Experience



Goals

툴 활용 역량



문서



Google Docs

Lv. 7



Google Sheets

Lv. 8



PowerPoint

Lv. 7



Word

Lv. 7



Excel

Lv. 7



기타 업무 도구



Slack

Lv. 5



Works

Lv. 5



ChatGPT

Lv. 7



Jira

Lv. 7



Confluence

Lv. 7



Notion

Lv. 6



TestRail

Lv. 6



Adobe Photoshop

Lv. 7



Adobe Premiere

Lv. 5

QA EXPERIENCE

QA 프로세스

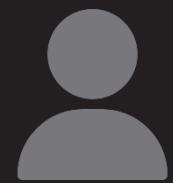
대표 프로젝트 수행 사례

작성 문서 및 산출물

협업 도구 실사용 경험

클라이언트 성능 테스트

실무 프로젝트 수행 경험과 함께,
직접 작성한 테스트 문서와 도구 활용 사례를 담았습니다.



About me



QA
Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트



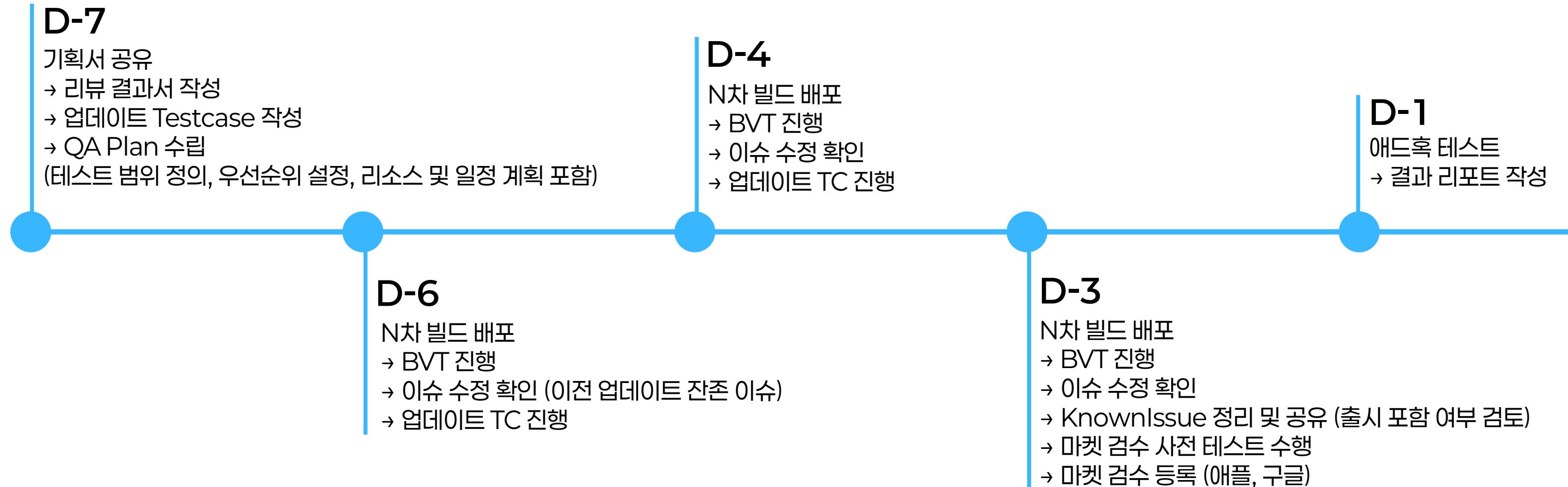
Game
Experience

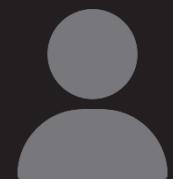


Goals

QA 프로세스 (게임)

▣ 실제 프렌즈레이싱 프로젝트 진행 시, 경험했던 프로세스입니다.





About me



QA

Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트



Game
Experience



Goals

QA 프로세스 (웹/비게임)

▣ 실제 네이버 쇼핑라이브 프로젝트 진행 시, 경험했던 프로세스입니다.

[1단계] 기획 검토 및 테스트 준비

기획 확정

개발사 기획팀 - 기획 확정

기획 리뷰

Figma 기획서 URL 공유
 → Zoom 회의를 통한 기획 리뷰
 → 추가 논의 사항 : Works
 메시지로 수시 취합

TC 공유

개발사 내부 QA 리드가 작성한
 TC 공유 받음
 (보안 이슈)

[2단계] 테스트 수행

1차 TEST

QA 서버 (웹 상시 배포)
 → 이슈 수정 확인 (이전 배포 잔존 이슈)
 → 업데이트 TC 진행 (TestRail)
 → 이슈 관리 도구: 내부 OSS 사용

2차 TEST

QA2 서버 (웹 상시 배포)
 → 이슈 수정 확인
 → 변경된 기능 범위 중심으로 TC
 재검토 및 교차 확인

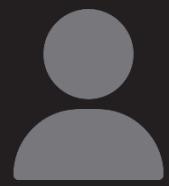
3차 TEST

라이브 환경 유사 서버 (beta서버)
 에서 사전 확인
 → 실제 라이브 서버에는 영향 없음

[3단계] 운영 배포

라이브 패치

무점검 배포
 → 실제 사용자 시나리오 기반 BVT 진행

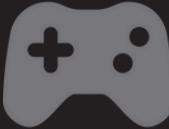


About me



QA
Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트



Game
Experience



Goals

대표 프로젝트 수행 사례



프렌즈레이싱 듀오

개발사: SONNORI

장르: 레이싱

플랫폼: Android / iOS

(One Store 선 출시 후 Google Play 및 App Store 출시)

주요 특징

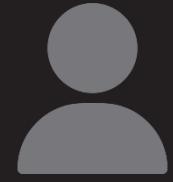
- 개발사 & 퍼블리셔 ↔ 아웃소싱 관계
- 카카오게임즈 퍼블리싱 환경 대응
- JIRA를 활용한 이슈 관리 및 대응
- One Store → 구글/앱스토어 순차 릴리즈 구조 경험
- 고사양 멀티플레이 가능 테스트 경험
- 메일 기반 비동기 커뮤니케이션 경험

수행 업무

- 시나리오 기반의 체계적 테스트 프로세스 구축
- 퍼블리셔와의 공유를 위한 명확한 커뮤니케이션 기반 확보
- 타 팀 지원 인원 2명 포함 TE 인력 관리 및 실무 가이드 주도

- 1차 릴리즈 기준 크리티컬 이슈 '0건' 유지
- One Store, Google Play, App Store 기준 모두 통과

▣ 실제 문서 일부는 다음 슬라이드에 첨부되어 있습니다.

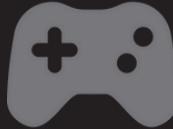


About me



QA Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트



Game Experience

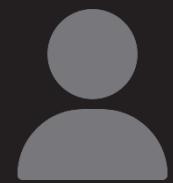


Goals

Testcase : Sanity

■ 실제 프로젝트(프렌즈레이싱 듀오) 수행 중 작성한 주요 기능 / UI 중심의 Sanity 테스트 점검 시트를 일부 발췌한 문서입니다.

| No. | 대분류 | 중분류 | 소분류 | 테스트 조건 | 실행 순서 | 기대 결과 | Result (AOS) | BTS | Comment | |
|---------|------|--------|---------------|--|--|---|---------------------------------|------|------------------------------|--|
| FRD_001 | 디바이스 | 설치 | 신규 | 앱 미설치 | 앱 설치 시도 | 설치 완료 | Pass | | | |
| FRD_002 | | | | | 홈 화면 확인 | 최신 앱 아이콘 정상 노출 | Pass | | | |
| FRD_003 | | | 기존 | 1. 이전 버전 게임 설치 2. 최신 버전 빌드 보유 | 앱 메뉴 확인 | 최신 앱 아이콘 정상 노출 | Pass | | | |
| FRD_004 | | | | | 앱 설치 시도 | 기존 버전에서 업데이트 진행 | Pass | | | |
| FRD_005 | | 실행 | 기존 | | 앱 설치 시도 | 정상 실행 | Pass | | | |
| FRD_006 | | | | | 앱 설치 완료 | 정상 실행 다음의 순서로 노출 1) 카카오 게임 2) 프렌즈레이싱 듀오 메인로비 | Pass | | | |
| FRD_007 | | | 액 실행 | 액 아이콘 선택하여 게임 실행 | 액 아이콘 선택하여 게임 실행 | 정상 실행 | Pass | | | |
| FRD_008 | | | | | 접근 권한 | 사용 권한 관련 안내팝업 노출 확인 | 프렌즈레이싱 듀오에 사용될 필요 권한 노출 | Pass | | |
| FRD_009 | | | | | 약관 | 약관 안내팝업 노출 확인 | N/A | | 관련 부서 확인 중 | |
| FRD_010 | 로그인 | 로그인 화면 | 메신저 계정 | 메신저 앱 설치 상태 | 메신저 계정으로 로그인 버튼 터치 | 앱에 로그인된 계정으로 로그인 | Pass | | | |
| FRD_011 | | | | | 게스트 계정 | 게스트 유저 안내 팝업 노출 | Pass | | | |
| FRD_012 | | 닉네임 | 생성 | 1. 계정 최초 로그인 2. 중복되지 않은 닉네임 입력 | 입력의 닉네임 입력 | 해당 닉네임으로 계정 생성 | Pass | | | |
| FRD_013 | | | | | (예: Test001 ...) | 메인 로비로 이동 | Pass | | | |
| FRD_014 | 튜토리얼 | 시나리오 | 시나리오 | 앱 설치 후, 최초 실행 | 튜토리얼 모든 시나리오 진행 | 진행 내용에 오탈자 미존재 정상 진행 가능 | N/A | | 금번 테스트 미포함 | |
| FRD_015 | | | | | | | N/A | | 금번 테스트 미포함 | |
| FRD_016 | | 운영률 | 긴급 공지 | 운영률 > 긴급공지 > 클라이언트 종료 설정 | 긴급 공지 팝업 확인 | 공지 팝업 확인 후 게임 종료 | Pass | | | |
| FRD_017 | | | | | | | N/A | | 관련 부서 확인 중 | |
| FRD_018 | | | 클라이언트 업데이트 관리 | 운영률 > 클라이언트 버전관리 > 권장 버전 설정 변경 | 점검 팝업 확인 | 점검 팝업 확인 후 메인 로비로 진입 | N/A | | | |
| FRD_019 | | | | | 게임 실행 | 업데이트(필수) 안내 팝업 노출 | Pass | | | |
| FRD_020 | | 메인 로비 | 닉네임 | 1. 닉네임 생성 완료 2. 메신저 프로필 사용 등의 O 3. 메인로비 진입 | 운영률 > 푸시 발송 | 푸시 수신 확인 | N/A | | 관련 부서 확인 중 | |
| FRD_021 | | | | | 좌측 상단 닉네임 확인 | 설정한 닉네임 노출 | Pass | | | |
| FRD_022 | | | | | 좌측 상단 프로필 이미지 확인 | 메신저 프로필 이미지 노출 | Pass | | | |
| FRD_023 | | | 내 정보 | 메인로비 진입 | 내 프로필 터치 | 사용자 정보 팝업 노출 | Pass | | | |
| FRD_024 | | | | | 1. 사용자 정보 팝업 노출 2. 획득 가능한 레벨업 보상 존재 | 레벨업 보상 수령 시도 | 정상 획득됨 | Pass | | |
| FRD_025 | | | 이벤트 | 이동 | [이벤트] 버튼 터치 | 이벤트 팝업 노출 | Pass | | | |
| FRD_026 | | | | | 1. 이벤트 팝업 노출 2. 출석 보상 미수령 | 금일 출석 보상 터치 | 정상 획득됨 도장 마크 찍듯이 체크 표시 연출 출력 | Pass | | |
| FRD_027 | | | 옵션 | 이동 | [옵션] 버튼 터치 | 옵션 팝업 노출 | Pass | | | |
| FRD_028 | | | | | [자고] 버튼 터치 | 자고 페이지로 이동 | Pass | | | |
| FRD_029 | | | 차고 | 차고 메뉴 | 차고 진입 | 차고 내부 상세 메뉴 확인 | N/A | | 다음의 탭 노출 - 카트 / 레이서 / 엠블럼 | |
| FRD_030 | | | | | 파츠 노출 확인 | 작용 중인 카트 / 레이서 / 엠블럼 노출 | Pass | | | |
| FRD_031 | | | 카트 | 1. 차고 - 카트 탭 진입 2. 퍼스트 탭 선택 | 세컨드 탭 터치 | 세컨드 탭으로 변경 | Pass | | | |
| FRD_032 | | | | | 세컨드 탭 턴 | 세컨드 파츠 노출 | Pass | | | |
| FRD_033 | | | 레이서 | 1. 차고 - 카트 탭 진입 2. 미장착 카트 선택 | [비교] 버튼 터치 | 장착 카트와 미장착 카트의 상세정보 노출 | Pass | | | |
| FRD_034 | | | | | 세컨드 탭 터치 | 세컨드 탭으로 변경 | Pass | | | |
| FRD_035 | | | 레이서 | 1. 차고 - 레이서 탭 진입 2. 퍼스트 탭 선택 | [비교] 버튼 터치 | 세컨드 파츠 노출 | Pass | | | |
| FRD_036 | | | | | 장착 레이서와 미장착 레이서의 상세정보 노출 | Pass | | | | |
| FRD_037 | | | 엠블럼 | 차고 진입 | [비교] 버튼 터치 | 보유 중인 엠블럼 목록 노출 | Pass | | | |
| FRD_038 | | | | | 엠블럼 탭 터치 | 강화되어 카트 능력치 상승 | Pass | | | |
| FRD_039 | | | 강화 | 1. 차고 - 레이서 탭 진입 2. 레이서 A 선택 3. 레이서 A 계약서 보유 | [레밸업] 버튼 터치 | 강화되어 레이서 능력치 상승 | Pass | | | |



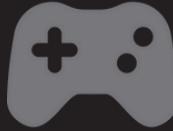
About me



QA

Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트



Game Experience

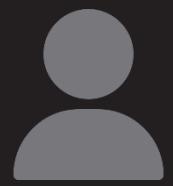


Goals

Testcase : Full Function

■ 실제 프로젝트(프렌즈레이싱 듀오) 수행 중 작성한 기능별 Full Function 테스트 점검 시트의 일부 발췌본입니다.

| No. | 대분류 | 중분류 | 소분류 | 테스트 조건 | 실행 순서 | 기대 결과 | Result (AOS) | BTS | QA Comment |
|---------|---------|--------------|--|--|--|---|--------------|-----|------------|
| FRD_001 | 7.1 인게임 | 7.1.1 경기 인트로 | 7.1.1.1 경기 로딩 완료 | 게임 로딩 완료 | 좌측 상단 UI 확인 | 현재 플레이하는 리그와 게임모드 노출 | Pass | | |
| FRD_002 | | | | | 좌측 하단 UI 확인 | 트랙명 노출 | Pass | | |
| FRD_003 | | | | | | 다음과 같은 문구 노출 '유저 기다리는중...' | Pass | | |
| FRD_004 | | | | | | 로딩 아이콘 노출 | Pass | | |
| FRD_005 | | | | | | 하단에 제커클래그 연출 출력 | Pass | | |
| FRD_006 | | | 7.1.1.2 게임시작 연출 | 1. 게임 로딩 완료 2. 게임 시즌 진행 중 | 게임 중앙 UI 확인 | 현재 시즌에 맞는 후원사 정보 노출 | Pass | | |
| FRD_007 | | | | 1. 게임 로딩 완료 2. 프리 시즌 진행 중 | 게임 중앙 UI 확인 | 다음과 같은 문구가 노출 'FREE SEASON' 후원사 정보 미노출 | Pass | | |
| FRD_008 | | | 7.1.1.3 경기시작 연출 | 인트로 종료 | 스타트 라인 연출 확인 | 설정한 카트/캐릭터가 스타트 라인에 대기 | Pass | | |
| FRD_009 | | | | 스타트 라인에서 카트 대기 중 | 신호등 확인 | 신호등의 빨간 불이 하나씩 켜지는 연출 출력 | Pass | | |
| FRD_010 | | | | 스타트 라인에서 카트 대기 중 | 신호등 확인 | 신호등이 모두 녹색불로 변경 경기 정상 시작 | Pass | | |
| FRD_011 | | | 7.1.1.4 스타트 터보 | 스타트 라인에서 카트 대기 중 | RPM 게이지 확인 | 구간 별로 나뉘어진 RPM 게이지 노출 | Pass | | |
| FRD_012 | | | | | [터보 스타트] 버튼 확인 | RPM 게이지 아래 버튼 노출 | Pass | | |
| FRD_013 | | | | | [터보 스타트] 버튼 터치 | 게이지 바늘이 좌에서 우로 이동 | Pass | | |
| FRD_014 | | | | 스타트 터보 1단 (흰색 게이지) | 1. [터보 스타트] 버튼 길게 터치 2. 연출 효과 확인 | 다음의 연출 출력 타이어에서 먼지가 조금씩 발생 | Pass | | |
| FRD_015 | | | | | 발동 효과 확인 | 스타트 터보 미발동 | Pass | | |
| FRD_016 | | | | 스타트 터보 2단 (노란색 게이지) 2. 게이지 20% 이상 70% 미만 | 1. [터보 스타트] 버튼 길게 터치 2. 연출 효과 확인 | 다음의 연출 출력 타이어에서 먼지가 조금씩 발생 | Pass | | |
| FRD_017 | | | | | 발동 효과 확인 | 출발 후, 0.5~0.7초 동안 부스트 효과 발동 | Pass | | |
| FRD_018 | | | | 1. 스타트 터보 2단 (노란색 게이지) 2. 게이지 70% 이상 90% 미만 | 1. [터보 스타트] 버튼 길게 터치 2. 연출 효과 확인 | 다음의 연출 출력 타이어에서 먼지가 많이 발생 카트가 좌우로 흔들림 머플러에 붉은색 이펙트 | Pass | | |
| FRD_019 | | | | | 발동 효과 확인 | 출발 후, 1초 동안 부스트 효과 발동 | Pass | | |
| FRD_020 | | | 1. 스타트 터보 2단 (노란색 게이지) 2. 게이지 70% 이상 90% 미만 | 1. [터보 스타트] 버튼 길게 터치 2. 연출 효과 확인 | 다음의 연출 출력 타이어에서 먼지가 많이 발생 카트가 좌우로 흔들림 머플러에 붉은색 이펙트 | Pass | | | |
| FRD_021 | | | | 발동 효과 확인 | 출발 후, 1초 동안 부스트 효과 발동 | Pass | | | |
| FRD_022 | | | 스타트 터보 2단 (파란색 게이지) | 1. [터보 스타트] 버튼 길게 터치 2. 연출 효과 확인 | 다음의 연출 출력 타이어에서 먼지가 많이 발생 카트가 좌우로 크게 흔들림 머플러에 파란색 이펙트 | Pass | | | |
| FRD_023 | | | | | 발동 효과 확인 | 출발 후, 1.5초 동안 부스트 효과 발동 | Pass | | |
| FRD_024 | | | 7.1.1.5 스타트 터보 - 실패 | 1. 스타트 터보 엔진과열 (빨간색 게이지) 2. 엔진과열 0.3초 유지 | 연출 효과 확인 | 다음의 연출 출력 타이어 회전 중지 카트가 한번 끌썩임 머플러에 검은색 연기 이펙트 | Pass | | |
| FRD_025 | | | | | 발동 효과 확인 | RPM 게이지 초기화 0.5초간 출발 딜레이 패널티 적용 | Pass | | |
| FRD_026 | | | | | | | Pass | | |
| FRD_027 | | | 경기 중 순위가 계속 변경되는 상태 | 등수 정보 확인 | 좌측 상단에 본인의 등수 노출 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, 8th | 다음과 같이 노출 %현재LAP% / %총LAP% (ex. 1 / 3) | Pass | | |
| FRD_028 | | | | | LAP 정보 확인 | 경기 참가자의 닉네임이 1~8등까지 리스트에 노출 | Pass | | |
| FRD_029 | | | | 순위 리스트 확인 | 다음과 같이 노출 | | Pass | | |



About me



QA Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트



Game Experience



Goals

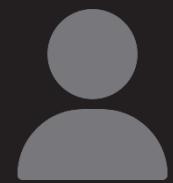
Testcase : Network

▣ 실제 프로젝트(프렌즈레이싱 듀오) 수행 중 작성한 네트워크 관련 테스트 케이스 일부 발췌본입니다.
매칭, 전송 지연, 데이터 동기화 등 다양한 네트워크 환경에서의 안정성을 중점으로 점검하였습니다.

| No. | 대분류 | 중분류 | 소분류 | 테스트 조건 | 실행 순서 | 기대 결과 | Result (AOS) | BTS | QA Comment |
|---------|---------|----------|------------|--|--|--|----------------------|-----|------------|
| FRD_001 | 중복 로그인 | 메신저 계정 | 동일 OS 디바이스 | 1. [A] 디바이스 A 계정으로 로그인 2. [B] 디바이스 미로그인 | 1. [A] 디바이스에서 A 계정으로 게임 접속 2. [B] 디바이스에서 A 계정으로 로그인 | [A] 디바이스에서 A 계정이 중복 접속 처리되어 로그인 자동 해제 [B] 디바이스에 A 계정 정상 접속됨 | Pass Pass | | |
| FRD_002 | | | | 1. 게임 실행 및 로그인 2. 닉네임 입력 확인 | 1. 비행기 모드 적용 2. 닉네임 입력 후 [확인] 버튼 터치 | 네트워크 연결 실패 팝업 및 토스트 메시지 노출 '네트워크 연결이 불가능합니다.' | Pass | | |
| FRD_003 | 비행기 모드 | 인게임 진입 | 비행기 모드 | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 비행기 모드 해제 | [재연결] 버튼 터치 게임 화면 확인 | 닉네임 생성 후 로비 이동 및 게임 진행 불가 네트워크 실패 팝업 종료 후 게임 재접속 로비 이동 | Pass Pass Pass | | |
| FRD_004 | | | | 1. 게임 실행 및 로그인 2. 기간제 아이템 충전 화면 확인 | 1. 비행기 모드 적용 2. 충전 기간 선택 후 [확인] 버튼 터치 | 네트워크 연결 실패 팝업 및 토스트 메시지 노출 '네트워크 연결이 불가능합니다.' | Pass | | |
| FRD_005 | | | | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 비행기 모드 해제 | [확인] 버튼 터치 | 기간 충전 및 게임 진행 불가 | Pass | | |
| FRD_006 | | | | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 비행기 모드 해제 | 펫/엄블럼 충전 여부 확인 | 선택한 기간만큼 충전 완료 | Pass | | |
| FRD_007 | | | | 비행기 모드 적용 | | 서버와 통신하는 시점에 네트워크 연결 실패 팝업 노출 | Pass | | |
| FRD_008 | | | | | | 게임 진행 불가 | Pass | | |
| FRD_009 | | | | 인게임 진입 | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 비행기 모드 해제 | 네트워크 연결 실패 팝업 노출 종료 및 개임 재개 | Pass | | |
| FRD_010 | | | | | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 비행기 모드 해제 | 인게임 이탈 및 로비 자동 이동 안내 팝업 노출 | Pass | | |
| FRD_011 | | | | 데이터 네트워크 | 데이터 네트워크 해제 | 서버와 통신하는 시점에 네트워크 연결 실패 팝업 노출 | Pass | | |
| FRD_012 | | | | | | 게임 진행 불가 | Pass | | |
| FRD_013 | | | | 네트워크 해제 | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 데이터 네트워크 재연결 | 네트워크 연결 실패 팝업 노출 종료 및 개임 재개 | Pass | | |
| FRD_014 | | | | | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 데이터 네트워크 재연결하지 않고 일정시간 대기 | 인게임 이탈 및 로비 자동 이동 안내 팝업 노출 | Pass | | |
| FRD_015 | 네트워크 해제 | 데이터 네트워크 | 데이터 네트워크 | 1. 데이터 네트워크 연결 2. WIFI '사용안함' 상태 3. 인게임 진입 | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 데이터 네트워크 재연결 3. 게임 재개 여부 확인 | 서버와 통신하는 시점에 네트워크 연결 실패 팝업 노출 | Pass | | |
| FRD_016 | | | | | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 데이터 네트워크 재연결 | 네트워크 연결 실패 팝업 노출 종료 및 개임 재개 | Pass | | |
| FRD_017 | | | | | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 데이터 네트워크 재연결하지 않고 일정시간 대기 | 인게임 이탈 및 로비 자동 이동 안내 팝업 노출 | Pass | | |
| FRD_018 | | | | 1. 데이터 네트워크 연결 2. WIFI '사용안함' 상태 3. 차고 진입 | 1. A계정과 B계정 동일 게임 진행 중 2. A계정의 데이터 네트워크 해제 3. 인게임 결과 확인 | A계정의 순위 미노출 | Pass | | |
| FRD_019 | | | | | 1. A계정 연결 끊김 표시 노출 | Pass | | | |
| FRD_020 | | | | | 1. 데이터 네트워크 해제 | 서버와 통신하는 시점에 네트워크 연결 실패 팝업 노출 | Pass | | |
| FRD_021 | | | | 1. 데이터 네트워크 연결 2. WIFI '사용안함' 상태 3. 차고 진입 | 1. 데이터 네트워크 해제 2. 다른 캐릭터/장비/아이템 장착 시도 | 정보 변경 및 게임 진행 불가 | Pass | | |
| FRD_022 | | | | | 1. 네트워크 연결 실패 팝업 노출 2. 데이터 네트워크 재연결 3. 연결 실패 팝업에서 [확인] 버튼 터치 4. 다른 캐릭터/장비/아이템 장착 시도 | 네트워크 연결 실패 팝업 노출 종료 및 개임 재개 다른 캐릭터/장비/아이템 교체 가능 | Pass | | |
| FRD_023 | | | | 1. 데이터 네트워크 연결 2. WIFI '사용안함' 상태 3. 폴더 메뉴 진입 | 1. 데이터 네트워크 해제 | 서버와 통신하는 시점에 네트워크 연결 실패 팝업 노출 | Pass | | |
| FRD_024 | | | | | 1. 일반 랜덤 폴더 시도 | 폴더 및 게임 진행 불가능 | Pass | | |
| FRD_025 | | | | | 1. 데이터 네트워크 해제 | | Pass | | |
| FRD_026 | | | | | 2. 일반 폴더 폴더 시도 | | Pass | | |

* 게임 스펙 *

1. 네트워크 해제 후 서버와 통신해 네트워크 오류 팝업 노출 전 네트워크 재연결 시 게임 재개가 가능
2. 네트워크 해제 후 서버와 통신해 네트워크 오류 팝업이 노출된 상태에서 네트워크 재연결 시, 로비로 자동 이동



About me



QA Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실 사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트



Game Experience

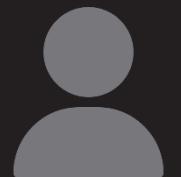


Goals

Testcase : Interrupt

■ 실제 프로젝트(프렌즈레이싱 듀오) 수행 중 작성한 인터럽트 관련 테스트 케이스 일부 발췌본입니다.
앱 실행 중 전화 수신, 홈 전환 등 외부 이벤트에 대한 앱의 반응과 복귀 상태를 검증하였습니다.

| No. | 대분류 | 중분류 | 소분류 | 테스트 조건 | 실행 순서 | 기대 결과 | Result (AOS) | BTS | QA Comment |
|---------|---------|--|---|------------------------------------|---|----------------------------|--------------|---|---|
| FRD_001 | 설치/삭제 | 설치 | | 게임 미설치 | 1. 디바이스 내장 메모리에 앱 설치 2. 설치된 앱 확인 | 앱 정상 노출 | Pass | | |
| FRD_002 | | 삭제 | | 1. 게임 설치 2. 디바이스 설정 > 애플리케이션 진입 | 1. 프렌즈레이싱 듀오 정보 화면 진입 2. 게임 삭제 3. 디바이스에서 앱 확인 | 삭제되어 앱 미노출 | Pass | | |
| FRD_003 | | 재설치 | | | 1. 앱 재설치 2. 설치된 앱 확인 | 앱 정상 노출 | Pass | | |
| FRD_004 | 앱 이동 | 홈화면 | 이동 | 1. 게임 설치 2. 홈 화면에 앱이 없는 상태 | 1. 앱 서랍에서 게임 확인 2. 앱 길게 터치 or 아래로 드래그 3. 앱을 홈 화면으로 이동 4. 홈 화면으로 이동된 앱 실행 | 앱 정상 실행 | Pass | | |
| FRD_005 | | | 삭제 | 홈 화면에 앱 존재 | 홈 화면에서 앱 제거 | 홈 화면에 앱 미노출 앱 서랍에서 앱 실행 | Pass | | |
| FRD_006 | | 슬립 버튼 (전원 버튼) | 슬립 모드 | 인게임 진입 | 디바이스 슬립버튼(전원버튼) 조작 | 게임 일시정지 디바이스 슬립모드로 전환 | Pass | | |
| FRD_007 | | | 홈버튼 | 인게임 진입 | 홈 버튼 터치 | 홈 화면으로 이동 | Pass | | |
| FRD_008 | | | 홈화면 | | 앱 백그라운드 모드로 전환 | Pass | | | |
| FRD_009 | | | 홈버튼 | | 1. 백그라운드 목록 확인 2. 해당 앱 터치 | 게임 화면 전환 게임 재개 | Pass | | |
| FRD_010 | 제어 센터 | 제어센터 호출 | 인게임 진입 | | 제어센터 터치 | 제어센터 노출 | Pass | | |
| FRD_011 | | | | | 스마트폰 상단을 아래로 드래그하여 제어센터 호출 | 게임 일시정지 | Pass | | * 게임 스펙 * 1. 게임 일시 정지 시, 본인만 정지_ 타 유저는 정상 플레이 2. 일정 시간(약 15초) 이내 재진입 시 게임 재개 가능 |
| FRD_012 | | | | | 제어센터를 위로 드래그하여 제어센터 종료 | 게임 재개 | Pass | | |
| FRD_013 | | | | | 제어센터를 위로 드래그하여 제어센터 종료 | 인게임 이탈 및 로비 자동 이동 안내 팝업 노출 | Pass | | |
| FRD_014 | | | | | | 제어센터 노출 | Pass | | * 게임 스펙 * 1. 게임 일시 정지 시, 본인만 정지_ 타 유저는 정상 플레이 2. 일정 시간(약 15초) 이내 재진입 시 게임 재개 가능 |
| FRD_015 | | | | | | 게임 일시정지 | Pass | | |
| FRD_016 | | | | | | 게임 재개 | Pass | | |
| FRD_017 | 디바이스 잠금 | 패턴잠금 | 1. 패턴 잠금 설정 상태 2. 인게임 진입 | 디바이스 슬립버튼(전원버튼) 조작 | 디바이스 슬립버튼(전원버튼) 조작 | 게임 일시정지 | Pass | | * 게임 스펙 * 1. 게임 일시 정지 시, 본인만 정지_ 타 유저는 정상 플레이 2. 일정 시간(약 15초) 이내 재진입 시 게임 재개 가능 |
| FRD_018 | | | | | 디바이스 슬립모드로 전환 | Pass | | | |
| FRD_019 | | | | | 1. 15초 이내 디바이스 잠금 해제 성공 2. 인게임 확인 | 게임 재개 | Pass | | |
| FRD_020 | | | | | 1. 15초 경과 후 디바이스 잠금 해제 성공 2. 인게임 확인 | 인게임 이탈 및 로비 자동 이동 안내 팝업 노출 | Pass | | |
| FRD_021 | | | | | 디바이스 잠금 해제 실패 (다른 패턴 입력) | 디바이스 슬립 모드 유지 | Pass | | |
| FRD_022 | | 자동잠금 | 자동잠금 시간 15초로 설정 | | | 잠금 해제 이전까지 게임 화면 미노출 | Pass | | |
| FRD_023 | | | | 1. 인게임 진입 2. 15초간 일력없이 대기 | 1. 인게임 진입 2. 15초간 일력없이 대기 | 게임 일시정지 및 디바이스 슬립 모드 전환 | N/A | | |
| FRD_024 | | | | 1. 인게임 진입 2. 1분간 일력없이 대기 | 1. 인게임 진입 2. 1분간 일력없이 대기 | 게임 일시정지 및 디바이스 슬립 모드 전환 | N/A | | * 게임 스펙 * 1. 게임 내 애니메이션 동작으로 슬립모드 작동하지 않을 |
| FRD_025 | | | 자동잠금 시간 2분으로 설정 | 1. 인게임 진입 2. 2분간 일력없이 대기 | 1. 인게임 진입 2. 2분간 일력없이 대기 | 게임 일시정지 및 디바이스 슬립 모드 전환 | N/A | | |
| FRD_026 | SMS | 내용보기 ON | SMS 내용보기 ON으로 설정 (메시지 > 메뉴 > 설정 > 수신 설정 > 내용보기 ON) | 1. 인게임 진입 2. SMS 수신 | 메시지 수신 알럿 노출 | Pass | | | |
| FRD_027 | | | | 메시지 수신 알럿 터치 | 게임 일시정지 | Pass | | * 게임 스펙 * 1. 게임 일시 정지 시, 본인만 정지_ 타 유저는 정상 플레이 2. 일정 시간(약 15초) 이내 재진입 시 게임 재개 가능 | |
| FRD_028 | | | | 메시지 화면으로 이동 | Pass | | | | |
| FRD_029 | | | | 15초 이내 게임 복귀 | 게임 재개 | Pass | | | |
| FRD_030 | | | | 15초 경과 후 게임 복귀 | 인게임 이탈 및 로비 자동 이동 안내 팝업 노출 | Pass | | | |
| FRD_031 | | 내용보기 OFF로 설정 (메시지 > 메뉴 > 설정 > 수신 설정 > 내용보기 OFF) | 1. 인게임 진입 2. SMS 수신 | 1. 인게임 진입 2. SMS 수신 | 메시지 수신 알럿 미노출 | Pass | | | |
| FRD_032 | | | | 디바이스 Status bar 확인 | 문자 수신 표시 미노출 | Pass | | | |



Testcase : H.W Compatibility

▣ 실제 프로젝트(프렌즈레이싱 듀오) 수행 중 진행한 기기 호환성 테스트 결과 일부 발췌본입니다.
총 75 종의 디바이스에서 UI 표시, 해상도 대응, 렌더링 오류 등을 중심으로 점검하였습니다.

H/W Compatibility Test Result

일정 및 담당자

| | |
|------------|----------------------------------|
| QA 담당자 | QA Lead : 조하림 QA : [REDACTED] |
| QA 일정 | [REDACTED] ~ [REDACTED] |
| SDK Ver. | [REDACTED] |
| Build Ver. | [REDACTED] |
| 권장사양 | - |
| 최저사양 | [REDACTED] |

| QA 결과 | | |
|--------------|------|------|
| Total Device | Pass | Fail |
| 72 | 70 | 2 |

호환성 주요 항목 점검 상태

| 주요 항목 | 상태 | 상세 내용 |
|--------------------|----------|---|
| 설치 | [GREEN] | 설치 및 실행 정상 동작 확인 |
| 실행 및 로그인 | [YELLOW] | 게임 접속 및 로그인 정상 동작 확인 |
| 메인로비 UI 및 기능 | [GREEN] | 메인로비 내 메뉴 접근 시 아이콘, 화면 정상 노출 및 기능 정상 확인 |
| 인게임 진행 | [YELLOW] | 인게임 진행 시 화면 노출 및 동작 정상 확인 |
| 특이 화면비 UI 표시 | [GREEN] | 특이 화면비 디바이스에서 해상도 정상 노출 확인 |
| 전면 카메라 / 노치 영역 처리 | [GREEN] | 카메라 / 노치 영역에 가려지는 UI가 없음을 확인 |
| 저사양 디바이스 실행 안전성 | [RED] | 특정 저사양 디바이스에서 앱 크래시 현상 확인 |
| V50 등 듀얼 스크린 UI 표시 | [GREEN] | 듀얼 스크린 시, 화면 정상 노출 확인 |
| 디바이스 모서리 라운딩 UI 표시 | [GREEN] | 모서리 라운딩에 가려지는 UI가 없음을 확인 |

이슈 리스트 (BTS 등록 항목)

| BTS | 중요도 | 상세 내용 |
|------------|---------|--|
| [REDACTED] | [Major] | [REDACTED] 축소 확장 디바이스에서 특정화면 전환 시 크롭이나 훑김하는 현상 |
| [REDACTED] | [Major] | [REDACTED] 축소 확장 디바이스에서 경계를 만들 시 크롭이나 훑김하는 현상 |
| [REDACTED] | [Major] | [REDACTED] 축소 확장 디바이스에서 하고 전환 시 크롭이나 훑김하는 현상 |

QA 의견

호환성 테스트 커버리지의 경우 사내 보유 디바이스를 기준으로 AOS OS 4.4점대 / RAM 2GB 이상, 총 72대의 디바이스에서 검증 진행했습니다.

디바이스에는 특이 화면비일 경우에 대한 케이스 검증을 위해 5:4(Galaxy Folder2), 21.9:9(Galaxy Z Flip)이 포함되어 있으며, 이 외에도 저사양 디바이스 및 듀얼 스크린, 모서리 라운딩 처리 등 여러 조건의 디바이스에서도 검증 진행했습니다.

호환성 테스트 검증 진행 중 실행 및 인게임 진행 쪽에서 총 3건의 이슈(우선 순위 : Major 3건)가 발생했습니다.

발생한 이슈는 앱 크래시 관련 이슈로 우선도가 높으나, 특정 저사양 디바이스에서만 발생하여 우선순위를 Major로 정했습니다.

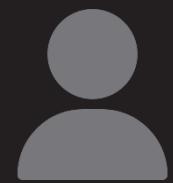
서비스 최저사양 디바이스 설정에 참고 부탁드립니다.

호환성 이슈 수정 빌드가 전달되는 대로 이슈 수정 확인 진행될 예정입니다.

수정 빌드 전달 일정 확인 및 공유 부탁드립니다.

각 기기별 해상도, 화면비, RAM, OS에 대한 정보와 테스트 범위 결과는 테스트요약과 TestCase 시트를 확인해 주시 바랍니다.

| No. | Title | Main | Sub | Description | Comment | BTS |
|---------|--------------|---------|-----------------|--|------------------------------|-----|
| FRD_001 | 설치 | 설치 | 신규 설치 | APP 파일을 통해 클라이언트 설치 후 APP 정상 설치 확인 | | |
| FRD_002 | | 실행 | 초기 실행 | 바탕화면에 생성된 App 아이콘 실행 여부 확인 | | |
| FRD_003 | | 네트워크 | 연결 | WiFi 연결 상태에서 게임 실행 시 로그인 페이지 노출 확인 | | |
| FRD_004 | | | | 3G/LTE 연결 상태에서 게임 실행 시 로그인 페이지 노출 확인 | | |
| FRD_005 | 실행 및 로그인 | 스플래시 화면 | 카카오 게임즈 | Kakaogames 스플래시 화면이 해상도에 맞게 출력되는지 확인 | 미개통 디바이스 3G/LTE 미확인 | |
| FRD_006 | | 로그인 | ID 입력창(IME) 활성화 | 디바이스 키패드가 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_007 | | | 로딩화면 | 로딩화면의 이미지가 깨짐없이 출력되는지 확인 | | |
| FRD_008 | | | 데이터패치 | Data download Progress Bar가 깨짐없이 출력되는지 확인 | | |
| FRD_009 | | | | Progress Bar 업데이트 도중 노출되는 이미지가 깨짐없이 출력되는지 확인 | | |
| FRD_010 | 메인로비 UI 및 기능 | 메인 로비 | 캐릭터 | 캐릭터 이미지가 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_011 | | | 상단 UI | 사용자 정보, 보유 재화, 설정 버튼이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_012 | | | 중단 UI | 이벤트, 소셜 버튼 및 미션 플러팅 메시지가 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_013 | | | 하단 UI | 차고, 리그참가 버튼이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_014 | | 사용자 정보 | UI | 사용자 정보 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_015 | | | | 작용 패스 정보 탭 변경시 각 탭 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_016 | | | 보상 획득 | 보상 트랙 스크롤 시 각 보상이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_017 | | | | 레벨 달성을 보상이 정상 획득되는지 확인 | | |
| FRD_018 | | 타이어 | UI | 보상 획득 연출이 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_019 | | | | 타이어 센터 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_020 | | 광고 보기 | UI | 광고보기 버튼 터치 시 광고 화면이 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_021 | | | | 설정 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_022 | | 설정 | UI | 화면 내 탭 이동시 각 탭 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_023 | | | | 이벤트 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_024 | | 이벤트 | UI | 화면 내 탭 이동시 각 탭 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_025 | | | | 소셜 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_026 | | 소셜 | UI | 화면 내 탭 이동시 각 탭 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_027 | | | | 우편함 | 우편 내용 확인 및 보상 획득이 정상 가능한지 확인 | |
| FRD_028 | 미션 | 미션 | UI | 미션 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_029 | | | | 화면 내 탭 이동시 각 탭 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_030 | | 보상 획득 | UI | 미션 진행 및 진행 완료 시 보상 획득이 정상 가능한지 확인 | | |
| FRD_031 | | | | 보상 획득 연출이 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_032 | | 차고 | UI | 퍼스트, 세컨드 탭 이동시 각 탭 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_033 | | | | 카트, 레이서, 엠틀럼 탭 이동시 각 탭 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_034 | | | 장착 | 카트, 레이서, 엠틀럼 펫 장착이 정상적으로 진행되는지 확인 | | |
| FRD_035 | | | 레벨업 | 카트 레벨업이 정상적으로 진행되는지 확인 | | |
| FRD_036 | | | | 레이서 레벨업이 정상적으로 진행되는지 확인 | | |
| FRD_037 | | | 충전 | 펫 충전이 정상적으로 진행되는지 확인 | | |
| FRD_038 | | | | 엠틀럼 충전이 정상적으로 진행되는지 확인 | | |
| FRD_039 | 인게임 진행 | 리그 페이지 | UI | 리그 페이지 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_040 | | | | 솔로 매치, 팀 매치 버튼이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_041 | | 인게임 | 솔로 매치 | 솔로 매치 버튼 터치 시 매칭 화면이 해상도에 맞게 정상 출력되는지 확인 | | |
| FRD_042 | | | | 솔로 매치 매칭 및 대전 진행이 원활하게 이루어지는지 확인 | | |
| FRD_043 | | 팀 매치 | 팀 매치 | 팀 매치 버튼 터치 시 파티 룸으로 정상 이동되는지 확인 | | |
| FRD_044 | | | | 파티 룸 이동 후 친구 초대가 정상적으로 진행되는지 확인 | | |
| FRD_045 | | | 팀 매치 | 경기 참가 버튼 터치 시 매칭 화면이 해상도에 맞게 정상 노출되는지 확인 | | |
| FRD_046 | | | | 팀 매치 매칭 및 대전 진행이 원활하게 이루어지는지 확인 | | |
| FRD_047 | 앱 종료 | 종료 | 게임종료 | 게임 종료가 정상적으로 이루어지는지 확인 | | |



About me

QA
Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실 사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트

Game
Experience

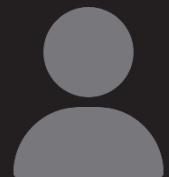
Goals

Report : QA Plan

▣ 프렌즈레이싱 듀오 프로젝트에서 실제 사용한 QA 계획서입니다.
테스트 범위, 일정, 전략, 인력 구성 등 전체 QA 흐름을 정리한 초기 기획 문서입니다.

| QA Plan | |
|---------------------------------------|--|
| 일정 및 담당자 | |
| 베타 환경 세팅 완료 | |
| 통합테스트 기간 | |
| 서비스 오픈일 | |
| QA 통합테스트 시작조건 | |
| 기준 | 통과 조건 |
| 개발 범위 구현 완료 | 게임 컨텐츠 구현 100% (빌드 노트 확인) |
| Sanity Test 통과 | & QA팀 테스트 결과 : 100% pass |
| 기획서 Freezing 완료 | 1차 통합테스트 시작 시 모든 기획 항목 확정 (일부 밸런싱 제외) |
| QA 통합테스트 통과조건 | |
| 기준 | 통과 조건 |
| 계획된 테스트케이스 실행 완료 | Test Coverage 100% |
| 호환성 테스트 완료 | 서비스 지원하는 모든 디바이스와 OS에 대한 호환성 검증 완료 |
| 심각한 버그 수정 완료 | BTS의 [우선순위]가 Critical, Major인 버그 Zero * 단, 위 항목들은 프로젝트 상황 및 버그 처리 여건에 따라 프로젝트 유관부서 담당자들과 협의를 거친 후 Known Issue로 처리를 하여 오픈 후 운영 업무로 처리 및 hotfix 대상에 포함하여 안정화 작업을 진행합니다. |
| 테스트 결과서 작성 완료 | 테스트 결과서 확인 |
| 오픈 준비 체크리스트 확인 완료 | 오픈 준비 체크리스트 항목들 모두 처리 완료 (해당 내역은 측에서 진행되어야 하는 부분으로 저희쪽에서는 서비스 품질과 관련된 의견만을 제공할 예정입니다.) |
| 테스트 범위 & 주요 수행 순서 | |
| [테스트 범위] | |
| 1. 기능 테스트 | - |
| 2. | - |
| 3. | - |
| 4. | - |
| 5. | - |
| 6. | - |
| 7. | - |
| 8. | - |
| [테스트 제외] | |
| 테스트 범위에서 제외가 되는 항목이 있는 경우에 작성한 내용입니다. | |
| 1. 게임 밸런스 | |

| 테스트 상세 일정 | | | | |
|--------------------|-----------------------------------|--------------------|------------|--------------------|
| 단계 | 작업명 | 계획 (시작일) | 계획 (종료일) | 상태 (미진행/진행중/완료) |
| QA 계획 | 기획서 검토 | 06/28(월요일) | 06/30(수요일) | 미진행 |
| QA 준비 | QA Plan 수립 | 06/14(월요일) | | 진행 |
| | Test Case 준비: Update TC | 07/01(목요일) | 07/07(수요일) | 미진행 |
| 1차 테스트 (8 days) | 1차 빌드 전달 | - | 07/12(월요일) | 미진행 |
| | Sanity 테스트 | 07/12(월요일) | | 미진행 |
| | 빌드노트 내역 확인 | 07/12(월요일) | | 미진행 |
| | 버그 Fix 확인 | 07/12(월요일) | | 미진행 |
| | 기능 테스트 | 07/12(월요일) | 07/21(수요일) | 미진행 |
| | ZINNY 플랫폼 테스트 | 07/20(화요일) | 07/21(수요일) | 미진행 |
| | KAKAO 검수 테스트 | 07/20(화요일) | 07/21(수요일) | 미진행 |
| | 2차 빌드 전달 | - | 07/26(월요일) | 미진행 |
| 2차 테스트 (3 days) | Sanity 테스트 | 07/26(월요일) | | 미진행 |
| | 빌드노트 내역 확인 | 07/26(월요일) | | 미진행 |
| | 버그 Fix 확인 | 07/26(월요일) | | 미진행 |
| | 기능 테스트 | 07/26(월요일) | 07/28(수요일) | 미진행 |
| | 네트워크 & 인터럽트 테스트 | 07/27(화요일) | | 미진행 |
| | 애플리케이션 리뷰 항목 확인 (심사 서버 전환) | 07/28(수요일) | | 미진행 |
| | 애플리케이션 검수 등록 | 07/28(수요일) | | 미진행 |
| | 3차 빌드 전달 | - | 08/02(월요일) | 미진행 |
| 3차 테스트 (4 days) | Sanity 테스트 | 08/02(월요일) | | 미진행 |
| | 빌드노트 내역 확인 | 08/02(월요일) | | 미진행 |
| | 버그 Fix 확인 | 08/02(월요일) | | 미진행 |
| | 기능 테스트 | 08/02(월요일) | | 미진행 |
| | 호환성 테스트 | 08/03(화요일) | 08/05(목요일) | 미진행 |
| | 4차 빌드 전달 | - | 08/09(월요일) | 미진행 |
| | Sanity 테스트 | 08/09(월요일) | | 미진행 |
| | 빌드노트 내역 확인 | 08/09(월요일) | | 미진행 |
| 4차 테스트 (2 days) | 버그 Fix 확인 | 08/09(월요일) | | 미진행 |
| | 기능 테스트 | 08/09(월요일) | | 미진행 |
| | 결제 테스트 | 08/09(월요일) | | 미진행 |
| | 플레이스토어 리뷰 항목 확인 (심사 서버 전환) | 08/10(화요일) | | 미진행 |
| | 플레이스토어 검수 등록 | 08/10(화요일) | | 미진행 |
| | 5차 빌드 전달 | - | 08/12(목요일) | 미진행 |
| | Sanity 테스트 | 08/12(목요일) | | 미진행 |
| | 빌드노트 내역 확인 | 08/12(목요일) | | 미진행 |
| QA 완료 | 버그 Fix 확인 | 08/12(목요일) | | 미진행 |
| | Ad Hoc Test | 08/12(목요일) | 08/13(금요일) | 미진행 |
| | 최종 테스트 결과 취합 & 테스트 결과서 작성 | 08/13(금요일) | | 미진행 |
| | 라이브 업데이트 | 08/19(목요일) (예정) | | 미진행 |
| | 게임 오픈 후 발생하는 각종 hotfix 및 품질 관련 이슈 | 오픈 후 안정화될때까지 이슈 대응 | | 미진행 |



Report : QA Start / Daily

▣ 프렌즈레이싱 듀오 테스트 진행 중 실제 작성된 Start & Daily Report입니다. 테스트 시작 상태, 일일 진행 상황, 이슈 및 커버리지 등을 공유한 현장 실무 문서입니다



QA Experience

- QA 프로세스
 - 대표 프로젝트 수행 사례
 - 작성 문서 및 산출물
 - 협업 도구 실사용 경험
 - 클라이언트 성능 테스트



Game Experience



Goals

QA Start

일정 및 담당자

| | |
|------------|-------------------------------|
| QA 담당자 | QA Lead: 조하림 QA: 김민수 |
| QA 일정 | 2023/11/20(월) ~ 2023/11/27(금) |
| Build Ver. | Ver 1.0 |

BTS

https://bts.kakao.com/teams/12345678901234567890/jobs/12345678901234567890

QA 통합테스트 시작조건 확인 결과

| 기준 | 통과 조건 | 결과 |
|-----------------|------------------------------|------|
| 개발 범위 구현 완료 | 게임 컨텐츠 구현 100% (빌드 노트 확인) | Pass |
| Sanity Test 통과 | 손노리 & QA팀 테스트 결과 : 100% pass | Pass |
| 기획서 Freezing 완료 | 1차 통합테스트 시작 시 모든 기획 항목 확정 | Pass |

테스트 상세 일정

| 단계 | 작업명 | 계획 (시작일) | 계획 (종료일) | 상태 |
|--------|---------------------------|----------|----------|--------------|
| | | | | (미진행/진행중/완료) |
| 1차 테스트 | Sanity 테스트 | 11/23(월) | 11/23(월) | 완료 |
| | 기능 테스트(게임 전체 기능) | 1차 테스트 | 1차 테스트 | 미진행 |
| | 1차 테스트 결과 취합 & 테스트 결과서 작성 | 11/27(금) | 11/27(금) | 미진행 |

테스트 범위

[테스트 범위]

- 게임 기능 전체

[테스트 제외]

- 게임 밸런스

QA Daily Report

Test Status

| | |
|------------|-----------------------------|
| QA 담당자 | QA Lead: 조하림 QA: |
| QA 일정 | 2023년 10월 1일 ~ 2023년 10월 7일 |
| Build Ver. | Ver. 1.0.0 |

상세 이슈

| BTS | 우선순위 | 상세 |
|------------|------------|------------|
| [Redacted] | [Redacted] | [Redacted] |

BTS Link

| |
|------------|
| [Redacted] |
|------------|

Bug Status

1) 금일 발견된 버그 수

| 우선순위 | 등록 건수 | 등록 건수(%) |
|----------|-------|----------|
| Critical | 0 | 0% |
| Major | 3 | 50% |
| Minor | 2 | 33% |
| Trivial | 1 | 17% |
| Total | 6 | 100% |

금일 발견 버그 수

| | |
|----------|---|
| Critical | 0 |
| Major | 3 |
| Minor | 2 |
| Trivial | 1 |

2) 7차 테스트 누적 버그 수

| 우선순위 | 등록 건수 | 등록 건수(%) |
|----------|-------|----------|
| Critical | 0 | 0% |
| Major | 3 | 38% |
| Minor | 4 | 50% |
| Trivial | 1 | 13% |
| Total | 8 | 100% |

총 누적 버그 수

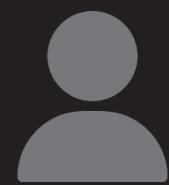
| | |
|----------|---|
| Critical | 0 |
| Major | 3 |
| Minor | 4 |
| Trivial | 1 |

3) 일차 별 버그 수

| 우선순위 | Total | Critical | Major | Minor | Trivial |
|------|-------|----------|-------|-------|---------|
| 1 일차 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 |
| 2 일차 | 6 | 0 | 3 | 2 | 1 |

일 차별 버그 현황

| | | |
|------|----------|---|
| 1 일차 | Critical | 0 |
| 1 일차 | Major | 0 |
| 1 일차 | Minor | 2 |
| 1 일차 | Trivial | 0 |
| 2 일차 | Critical | 0 |
| 2 일차 | Major | 3 |
| 2 일차 | Minor | 2 |
| 2 일차 | Trivial | 1 |



About me

QA
Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트

Game
Experience

Goals

Report : QA Status

▣ 프렌즈레이싱 듀오에서 테스트 중간 점검 시 사용한 실제 상태 보고서입니다.
기능 테스트 커버리지, 이슈 통계, 품질 상태를 종합해 정리한 QA 관리 문서입니다.

QA Status Report

1. 일정 및 담당자

| | | | |
|------------|-------------------------|-------|--------|
| QA 담당자 | QA Lead : 조하림 QA : | 품질 상태 | ORANGE |
| QA 일정 | 2024-05-15 ~ 2024-05-20 | | |
| SDK Ver. | v1.0.0 | | |
| Build Ver. | v1.0.0 | | |

2. 품질 요소 별 상태

| 품질요소 | 대상 구분 | QA 의견 | 상태 |
|------|--------|---|--------|
| 기능성 | 게임 컨텐츠 | <ul style="list-style-type: none"> - [설명] 빌드 테스트 등록 이슈 총 5건 (Major 1건, Minor 4건) - 일부 업데이트 스펙 제외 항목 및 세팅이 필요한 항목을 제외한 모든 기본 기능 검증 완료 - 신규 이슈 포함 현재 미해결 상태인 이슈 총 7건(Major 5건, Minor 2건) | ORANGE |

3. Test Coverage Status

업데이트 기능 TC 진행률

| 수행률 | 성공률 | Pass | Fail | N/A | Blocked | Total |
|-----|------|------|------|-----|---------|-------|
| 87% | 100% | 321 | 0 | 48 | 0 | 369 |

- QA 측에서 확인이 불가능한 일부 항목 N/A 처리
- 업데이트 스펙 제외 케이스 N/A 처리

New Issues Status

| 구분 | Count | Rate(%) | |
|----------|----------|---------|-----|
| Total | 5 | 100% | |
| Priority | Blocker | 0 | 0% |
| | Critical | 0 | 0% |
| | Major | 1 | 20% |
| | Minor | 4 | 80% |
| | Trivial | 0 | 0% |

4. Bug Status

BTS URL : [설명]

1) Active Issues Status

| 구분 | Count | Medium 이상 | Low 이하 |
|--------|-------|-----------|--------|
| Reopen | 1 | 1 | 0 |
| 이슈 할당 | 6 | 4 | 2 |
| 수정 완료 | 0 | 0 | 0 |
| QA 확인 | 0 | 0 | 0 |
| Total | 7 | 5 | 2 |

2) BTS Issues Status

| 구분 | Count | Rate(%) |
|---------------|-----------|---------|
| total | 216 | 100% |
| Active | 7 | 3% |
| Closed | 209 | 97% |
| Closed: (209) | Closed | 157 |
| | 수정보류 | 15 |
| | Non Issue | 37 |

5. 테스트 범위

[테스트 범위]

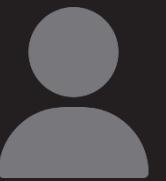
1. [설명]

6. Next Schedule

1. 다음 빌드 QA 기간 : 미정

7. 참고 자료

[설명]



Report : QA SignOff

프렌즈레이싱 듀오 출시 전 실제 제출한 최종 QA 결과 보고서입니다.

출시 적합 여부를 판단하기 위한 최종 품질 상태와 테스트 커버리지를 포함하고 있습니다.

QA Sign Off

1. 일정 및 담당자

| | |
|------------|-----------------------|
| QA 담당자 | QA Lead : 조하림 QA : |
| QA 일정 | |
| Build Ver. | |
| 서비스 오픈 일정 | |

2. 품질 요소 별 최종 상태

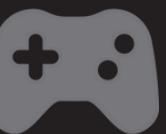
| 품질요소 | 대상 구분 | QA 종합 의견 |
|------|--------|--|
| 기능 | 로그인 | <ul style="list-style-type: none"> - 앱 실행, 로그인, 기본 정보 생성, 디바이스 기능, 중복 접속의 UI 및 전반적인 기능에 대해 검증 완료했습니다. - 총 12건의 이슈가 모두 수정 확인되었으며, 서비스 품질이 확보되었습니다. |
| | 튜토리얼 | <ul style="list-style-type: none"> - 튜토리얼 알림, 일반 튜토리얼, 가이드 튜토리얼의 UI 및 전반적인 기능에 대해 검증 완료했습니다. - 총 4건의 이슈가 발생하였으며 이 중 3건이 수정 확인되었고, 1건은 Known-issue 처리되었습니다. |
| | 메인로비 | <ul style="list-style-type: none"> - 유저 정보, 탑 바, 좌측 컨텐츠, 우측 컨텐츠의 UI 및 관련 기능에 대해 검증 완료했습니다. - 총 15건의 이슈가 발생하였으며 이 중 13건이 수정 확인되었고, 2건은 Known-issue 처리되었습니다. - [REDACTED] 관련 기획이 오픈 스펙 아웃되었습니다. 해당 기능은 오픈 이후 업데이트를 통해 추후 개발 예정임을 확인하였습니다. |
| | 설정 | <ul style="list-style-type: none"> - 계정 설정, 게임 설정의 전반적인 기능에 대해 검증 완료했습니다. - 총 3건의 이슈가 모두 수정 확인되었으며, 서비스 품질이 확보되었습니다. |
| | 프로그램마다 | <ul style="list-style-type: none"> - 정규 시즌, 프리 시즌의 UI 및 전반적인 기능에 대해 검증 완료했습니다. - 총 17건의 이슈가 모두 수정 확인되었으며, 서비스 품질이 확보되었습니다. - [REDACTED]은 오픈 스펙 아웃되었습니다. 해당 기능은 오픈 이후 업데이트를 통해 추후 개발 예정임을 확인하였습니다. |
| | 제작팀마다 | <ul style="list-style-type: none"> - [REDACTED]의 UI 및 관련된 전반적인 기능에 대해 검증 완료하였습니다. - 총 21건의 이슈 중 20건의 이슈가 수정 확인되었습니다. - 되는 이슈([REDACTED])는 오픈 후 수정 예정임을 확인하여, 유관 부서와 Known Issue 처리하기로 협의되었습니다. |
| | 메인게임 | <ul style="list-style-type: none"> - 인게임 UI 및 관련된 전반적인 기능에 대해 검증 완료하였습니다. - 총 32건의 이슈 중 30건의 이슈가 수정 확인되었습니다. - [REDACTED] 및 [REDACTED]은 오픈 후 수정 예정임을 확인하였고, 유관 부서와 Known Issue 처리하기로 협의되었습니다. |
| | 게임 | <ul style="list-style-type: none"> - [REDACTED]의 전반적인 UI 및 기능, 패즈의 UI, 기능 및 데이터에 대해 검증 완료하였습니다. - 총 23건의 이슈가 모두 수정 확인되었으며, 서비스 품질이 확보되었습니다. - [REDACTED] 관련 기능은 오픈 스펙 아웃되었습니다. 해당 기능은 오픈 이후 업데이트를 통해 추후 개발 예정임을 확인하였습니다. |
| | 뽑기 | <ul style="list-style-type: none"> - 뽑기의 UI 및 전반적인 기능에 대해 검증 완료하였습니다. - 총 3건의 이슈가 모두 수정 확인되었으며, 서비스 품질이 확보되었습니다. |
| | 미션 | <ul style="list-style-type: none"> - 가이드 미션, 일일 미션의 관련 UI 및 기능에 대해 검증 완료하였습니다. - 총 15건의 이슈 중 14건이 수정 확인되었습니다. - [REDACTED]은 오픈 후 수정 예정임을 확인하여, 유관 부서와 협의 후 Known Issue 처리하였습니다. - [REDACTED]은 오픈 스펙 아웃되었습니다. 해당 기능은 오픈 이후 업데이트를 통해 추후 개발 예정임을 확인하였습니다. |
| 기획 | 소셜 | <ul style="list-style-type: none"> - 소셜 페이지 내 UI 및 전반적인 기능에 대해 검증 완료하였습니다. - 총 16건의 이슈 모두 수정 확인되었으며, 서비스 품질이 확보되었습니다. - [REDACTED] 기능은 오픈 스펙 아웃되었습니다. 해당 기능은 오픈 이후 업데이트를 통해 추후 개발 예정임을 확인하였습니다. |
| | 판권 | <ul style="list-style-type: none"> - [REDACTED] UI 및 관련 기능은 오픈 스펙 아웃되었습니다. 해당 기능은 오픈 이후 업데이트를 통해 추후 개발 예정임을 확인하였습니다. |
| | 이벤트 | <ul style="list-style-type: none"> - 이벤트 페이지 내 UI 및 관련 기능에 대해 검증 완료하였습니다. - 총 9건의 이슈 중 7건이 수정 확인되었습니다. - [REDACTED]는 오픈 이후 추가 개발 예정임을 확인하여 유관 부서와 협의 후 Known Issue 처리하였습니다. - [REDACTED]은 오픈 이후 수정 예정임을 확인하여 Known Issue 처리하는 것으로 유관 부서와 협의하였습니다. |



QA

Experience

- QA 프로세스
 - 대표 프로젝트 수행 사례
 - 작성 문서 및 산출물
 - 협업 도구 실사용 경험
 - 클라이언트 성능 테스트



Game

Experience



Goals

| | | |
|-----|----------|---|
| 비기능 | 정책/심의 | <ul style="list-style-type: none"> - 원스토어 및 카카오의 정책/심의 기준 충족 여부에 대해 검증 완료했으며, 서비스 품질에 이상 없습니다. - 검증이 불가한 개발/사업 확인 필요 항목, 프렌즈레이싱 듀오 앱에 해당하지 않는 항목(의학 앱, 자동 간신 구독 등)을 제외하고 특이사항 발견되지 않았습니다. - 관련 로그인 / 계정연동 버튼 및 계정 연동 안내 팝업의 문구 및 디자인이 최신 [REDACTED] 디자인 키트와 상이한 이슈가 발생했으나, 해당 이슈는 SDK에 최신 버전의 디자인 키트 미반영으로 인한 이슈로 오픈 후 SDK 업데이트를 통해 수정 예정임을 확인했습니다. 해당 사항은 정책 검수 쪽에서도 예외사항으로 처리하여 심의는 통과한 상태입니다. |
| | 플랫폼 연동 | <ul style="list-style-type: none"> - 플랫폼 연동 기능에 대한 검증 완료하였습니다. - 총 1건의 이슈 모두 수정 확인되었으며, 서비스 품질이 확보되었습니다. |
| | 네트워크/인터넷 | <ul style="list-style-type: none"> - 여러 네트워크 상황 및 인터럽트 동작 여부에 대해 검증 완료했습니다. - 총 2건의 이슈 모두 수정 확인되었으며, 서비스 품질이 확보되었습니다. |
| | 호환성 | <ul style="list-style-type: none"> - 총 72개의 디바이스에서 앱 설치 및 주요 기능 정상 동작 여부에 대해 검증 완료했습니다. - 8건의 이슈가 발견됐으며, 4건의 이슈는 수정 확인되었습니다. - 나머지 4건의 이슈는 모두 특정 저사양 디바이스에서만 발생하는 이슈로 유관부서와 협의를 통해 Known issue 처리하였습니다. |

3. Bug Status

BTS URI

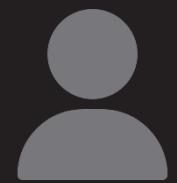
1) Issue Table

| 테스트 버그 상세 정보 | | QA테스트 결과 | 비고 |
|--------------|----------|----------|--|
| 전체 버그 현황 | 전체 | 189 | - 유효 버그 189건 |
| | 미해결 | 15 | - 기획 변경 및 의도, 버그 아님 37건 |
| | 종료 | 174 | |
| 미해결 버그 수 | Critical | 0 | - 잔존 이슈 15건(Major 9, Minor 6) |
| | Major | 9 | - 미해결의 경우 Known-Issue로 처리된 이슈들을 포함함 |
| | Minor | 6 | - QA 종료 후 개발사에서 수정 및 확인으로 헐의 |
| | Trivial | 0 | |
| 종료 버그 수 | Critical | 7 | - 유효 버그 189건 |
| | Major | 62 | - 기획 변경 및 의도, 버그 아님 37건 |
| | Minor | 93 | - Bug Regression을 통해 종료 버그 및 관련 기능 추가 검증 |
| | Trivial | 12 | |

1 읊역 시 참고 내역(Known-Issue)

| BTS ID | Importance | Summary |
|--------|------------|--|
| 1 | Major | Major issue requiring immediate attention. |
| 2 | Major | Major issue requiring immediate attention. |
| 3 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 4 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 5 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 6 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 7 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 8 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 9 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 10 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 11 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 12 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 13 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 14 | Minor | Minor issue requiring attention. |
| 15 | Minor | Minor issue requiring attention. |

5. 참고 자료



About me



QA
Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트



Game
Experience



Goals

JIRA

실제 프로젝트(프렌즈레이싱 듀오) 수행 중 발생한 이슈를 기반으로 작성한 JIRA 버그 리포트입니다.

테스트 도중 발견한 문제를 협업 도구를 통해 개발자와 공유하고, 실제 수정 프로세스에 반영된 사례입니다.

[3_1_유저정보] 최대 레벨 달성 후에도 유저 경험치 퍼센트가 노출되는 현상

+ 추가

앱

컴포넌트

메인로비

우선 순위

= Medium

환경

Galaxy Note 10+ (8.0)

설명

[선행 조건]

- 테스트 계정의 레벨이 50인 상태

[재현 스텝]

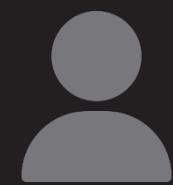
1. 메인 로비 진입
2. 좌측 상단 유저 정보 내 경험치 확인 > % 수치가 노출됨

[기대 결과]

- MAX로 노출되어야 함

[참고 사항]





About me



QA Experience

- QA 프로세스
- 대표 프로젝트 수행 사례
- 작성 문서 및 산출물
- 협업 도구 실사용 경험
- 클라이언트 성능 테스트



Game Experience



Goals

TestRail

실제 프로젝트(프렌즈레이싱 듀오)의 Sanity 테스트 케이스를 TestRail 환경에 맞춰 체계적으로 재구성했습니다.

TestRail TEST

Add Search Working On cho harim Admin

T TEST

- Project Overview
- To-Do
- Test Cases
- Test Runs & Results**
 - Overview
 - Tests & Results**
 - Activity
 - Progress
 - Defects
- Milestones
- Reports

Created by cho harim. Belongs to milestone TEST 01.

References

Test Runs All

- Sanity TC
 - 디바이스
 - 설치
 - 실행
 - 로그인
 - 로그인 화면
 - 닉네임 생성
 - 튜토리얼
 - 메인 로비
 - 내 정보
 - 이벤트
 - 차고
 - 카트

Sort: Section | Filter: None + Add Results Assign To Columns

디바이스 0

| ID | Title | Assigned To | Status |
|----|-------|-------------|--------|
| | | | |

설치 2

| ID | Title | Assigned To | Status |
|----|-------|-------------|----------|
| T1 | 신규 | cho h. | Passed |
| T2 | 덮어씌우기 | cho h. | Untested |

실행 1

| ID | Title | Assigned To | Status |
|----|-------|-------------|----------|
| T3 | 실행 | cho h. | Untested |

로그인 0

| ID | Title | Assigned To | Status |
|----|-------|-------------|--------|
| | | | |

로그인 화면 2

| ID | Title | Assigned To | Status |
|----|--------|-------------|----------|
| T4 | 카카오 계정 | cho h. | Untested |
| T5 | 게스트 계정 | cho h. | Untested |

닉네임 생성 2

| ID | Title | Assigned To | Status |
|----|-------|-------------|----------|
| T6 | 생성 시도 | cho h. | Untested |
| T7 | 생성 확인 | cho h. | Untested |

T23 팝업 노출

Edit X

Type Smoke & Sanity Priority Low Assigned To None Estimate None

References None Automation Type None

Preconditions 메인로비 진입

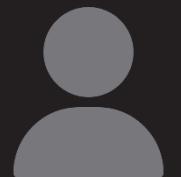
Steps 옵션 버튼 터치

Expected Result 옵션 팝업 노출

RESULTS & COMMENTS HISTORY & CONTEXT DEFECTS

Untested This test was marked as 'Untested'.
6/11/2025 4:59 PM cho h.

+ Add Result Pass & Next Assign To



클라이언트 성능 테스트

Klip Drops 프로젝트에서 실제 작성된 클라이언트 성능 테스트 보고서입니다.

About me



QA Experience

- QA 프로세스
 - 대표 프로젝트 수행 사례
 - 작성 문서 및 산출물
 - 협업 도구 실사용 경험
 - 클라이언트 성능 테스트



Game Experience



Goals

Klip Global Mobile Test Result

일정 및 담당자

| | | |
|------------|-------------------------------------|--|
| QA 일정 | 2021. 12. 28 (일) ~ 2021. 12. 29 (금) | |
| Build Ver. | 테스트 빌드 히스토리 | |
| 2차 | AOS - 1.0.0 (8), iOS - 1.0.0 (17) | |

테스트 환경

| | |
|---------------|--|
| 진행 디바이스 / 메모리 | Galaxy Note FE / Galaxy S21 iPhone XR / iPhone 13 pro |
| 계정 정보 | * |

QA 의견

| |
|---------------|
| ✓ 테스트 범위 및 사양 |
| - |
| 1. FPS |
| - |
| 2. Memory |
| - |
| 3. 발열 |
| - |
| # Summary |
| - |
| - |
| # 수행 시나리오 |
| - |
| - |

결과 수치

| Galaxy S21 (12.0) AOSfpsHigh , AOSfpsLow | | |
|---|-----|------|
| Galaxy S21 (12.0) | AVG | Peak |
| 구분 | | |
| FPS | | |
| Memory | | |
| CPU | | |
| Galaxy Note FE (7.0) AOSfpsHigh , AOSfpsLow | | |
| Galaxy Note FE (7.0) | AVG | Peak |
| 구분 | | |
| FPS | | |
| Memory | | |
| CPU | | |
| iPhone 13 pro (15.0) iOSfpsHigh , iOSfpsLow | | |
| iPhone 13 pro (15.0) | AVG | Peak |
| 구분 | | |
| FPS | | |
| Memory | | |
| CPU | | |
| iPhone XR (13.2.3) iOSfpsHigh , iOSfpsLow | | |
| iPhone XR (13.2.3) | AVG | Peak |
| 구분 | | |
| FPS | | |
| Memory | | |
| CPU | | |

테스트 시나리오

| No. | 분류 | 수행 시나리오 |
|-----|----|-------------------------|
| * | * | 상세 시나리오는 각 디바이스 별 시트 참고 |

Klip Global Mobile Test Data

제정 세팅 주의사항

1. 다음의 조건을 계정에 설정 후 클라이언트 성능 테스트가 원활하게 된다.

시나리오 작성 주의사항

1. 시나리오 구간 구간

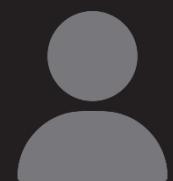
2.

| Step | 대본명 | 소분류 | 수행 시나리오 | Time | Avg Time | Peak User | Avg User (Memory(MB)) | Avg CPU(%) | comment |
|------|-------|----------|---------|------|----------|-----------|-----------------------|------------|-----------------------|
| 2 | 설 시스 | 앱 전경 | | | | | | | |
| 3 | | 표점 거점 | | | | | | | |
| 4 | | 로그인 | | | | | | | |
| 5 | | 계정 번호 | | | | | | | |
| 6 | | 장금 해제 | | | | | | | |
| 7 | | Q&A 전시 | | | | | | | |
| 8 | | 주소 공유 | | | | | | | |
| 9 | | 회원 NFT | | | | | | | |
| 10 | HOME | 성단 배너 | | | | | | | |
| 11 | | 현금화 배너 | | | | | | | |
| 12 | | 리스트형 배너 | | | | | | | |
| 13 | | 포인트 전송 | | | | | | | |
| 14 | | 포인트 주기 | | | | | | | |
| 15 | | 포인트 계기 | | | | | | | |
| 16 | TOKEN | 새로 고침 | | | | | | | |
| 17 | | 카카드 배너 | | | | | | | |
| 18 | | 회원 NFT | | | | | | | |
| 19 | | 내전 NFT | | | | | | | |
| 20 | | NFT 전송 | | | | | | | |
| 21 | NFT | NFT 분기 | | | | | | | |
| 22 | | 새로 고침 | | | | | | | |
| 23 | | 내내일 연결 | | | | | | | |
| 24 | | 주소록 관리 | | | | | | | |
| 25 | | 공지사항 | | | | | | | |
| 26 | | FAQ | | | | | | | |
| 27 | MORE | 1:1 문의 | | | | | | | |
| 28 | | 영체 인증 | | | | | | | |
| 29 | | Rew 번경 | | | | | | | |
| 30 | | 개인 번경 | | | | | | | |
| 31 | | APP Push | | | | | | | |
| 32 | | 프로모션/이벤트 | | | | | | | |
| 33 | | 역관 | | | | | | | |
| 34 | | 영 정보 | | | | | | | |
| 35 | | | | | | | | | KDQA - 50 으로 인해 확인 불가 |
| 36 | | | | | | | | | KDQA - 50 으로 인해 확인 불가 |

GAME EXPERIENCE

실제 게임 버그 신고
게임 행사 참여 경험
게임 플레이 경험

게임에 대한 애정과 경험을
QA 업무와 연결했습니다.



About me



QA
Experience



Game
Experience

- 실제 게임 버그 신고
- 게임 행사 참여 경험
- 게임 플레이 경험



Goals

실제 게임 버그 신고 : 로스트아크

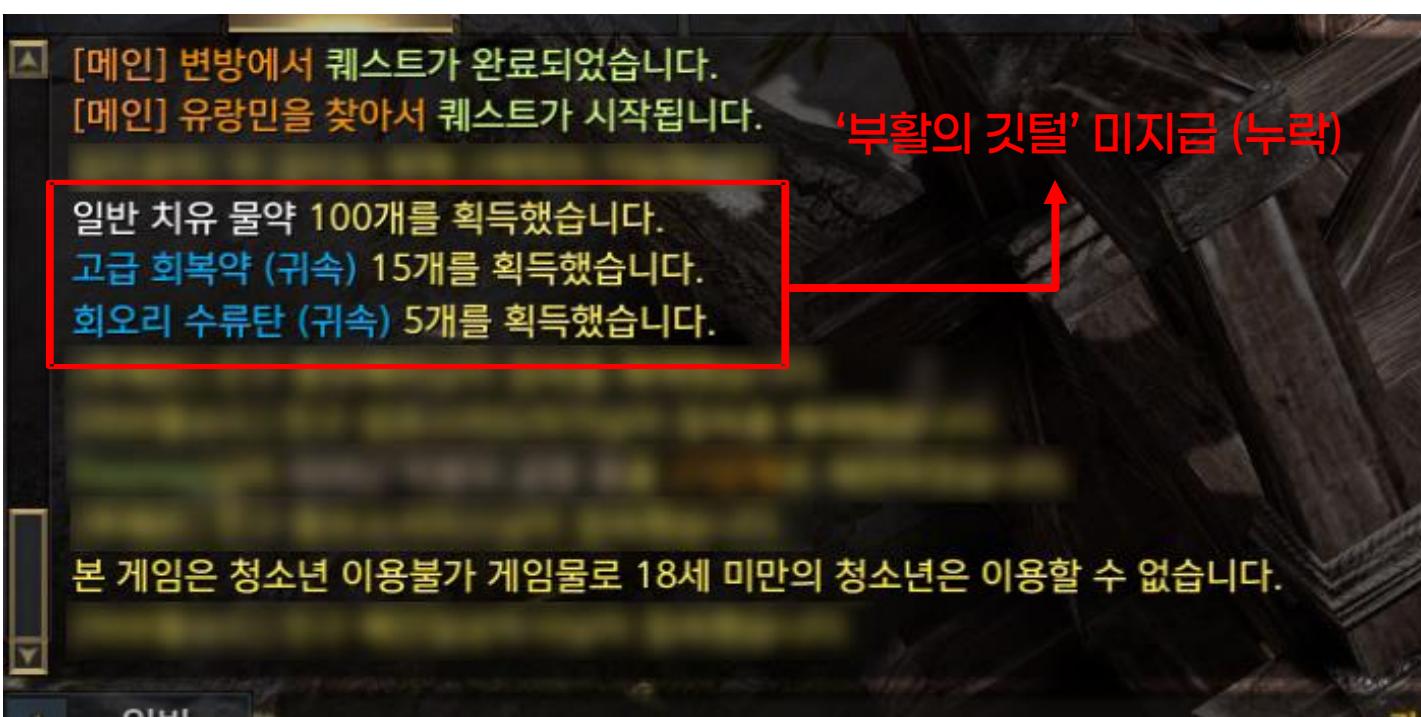
■ 실제 플레이 중 겪은 버그를 신고한 내역입니다.

이슈 개요

스토리 익스프레스 이벤트 진행 중, 첫 번째 보상 중 하나인 '부활의 깃털(20개)'이 정상적으로 지급되지 않는 현상이 발생했습니다.

발생 조건

- 캐릭터 생성 후 스토리 익스프레스 지정
- 부활의 깃털을 이미 999개 보유한 상태 (보유 한도 도달)
- 해당 상태에서 보상 수령 시, '부활의 깃털' 아이템 지급 누락



고객센터 X

문의 내역 버그 제보 건의 제안 게임 이용 문의

문의 내역에서 접수 상태와 답변을 확인해보세요.
더 자세한 내용은 홈페이지 고객센터에서 확인하실 수 있습니다.

36 [이벤트][스토리익스프레스] 특정 2022.07 문의종료

#살란드 구릉지

1. 이벤트 명 : 스토리익스프레스
2. 버그 내용 :

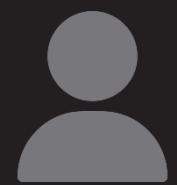
[스토리익스프레스] 이벤트 보상 중 '부활의 깃털' 보상이 이미 999개를 보유하고 있으면 지급되지 않는 현상이 있습니다.

- 부활의 깃털 999/999 보유 중
- 아르테미스 보상 받기 시도
- 지급받은 보상 내역 중 '부활의 깃털' 이 없는 것을 확인 (채팅 로그에도 없음)

이미 깃털 보유 개수가 999개로 꽉 차있을 경우,
아이템형식으로 20개를 지급하여 추후에 사용 가능해야하지 않을까요?

관련 채팅 로그가 담긴 스크린샷을 함께 첨부드립니다.

목록



About me



QA
Experience



Game
Experience

- 실제 게임 버그 신고
- 게임 행사 참여 경험
- 게임 플레이 경험



Goals

실제 게임 버그 신고 : 로스트아크

▣ 실제 플레이 중 겪은 버그를 신고한 내역입니다.

조치 및 결과

- 고객센터에 문의 후, 우편을 통해 해당 아이템을 사용 아이템 형태로 수령하도록 조치 받음



[LOST ARK] 운영자의 답변입니다.

2003605921 | 2022.07.18 11:50

반갑습니다. 모험가님.

더 넓은 세상을 향해 나아가는 로스트아크입니다.

말씀하신 사항을 확인하여
아래와 같이 조치가 진행되었습니다.

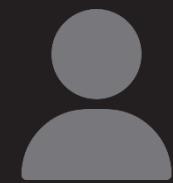
[조치결과]

- 서버/캐릭터명: [REDACTED]
- 아이템: 부활의 깃털 20개

조치는 해당 캐릭터의 우편으로 발송될 예정이오니
참고하시어 첨부된 아이템을 꼭 수령해 주시기
바랍니다.

이후에도 다른 문의 사항이 발생한다면 고객센터를
이용해 주시기 바랍니다.

감사합니다.



About me



QA
Experience



Game
Experience

- 실제 게임 버그 신고
- 게임 행사 참여 경험
- 게임 플레이 경험



Goals

게임 행사 참여 경험

여러 게임 행사를 참여한 내용입니다.

1. 2025 Play X4 참관



Play X4

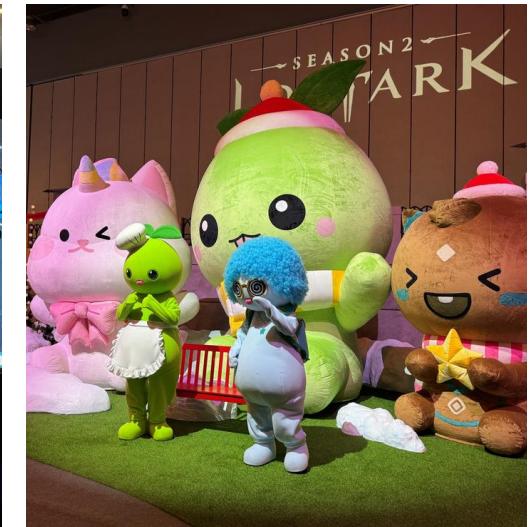
2. 포트나이트 세계 불자 – 악어크루 선발전 참가



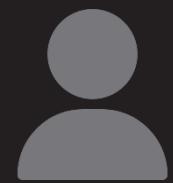
3. 게임 콘서트 관람 (로스트아크, 가디언테일즈)



4. 로스트아크 2023 Dear Friends Festa



게임 행사에 참여하는 것은 단순한 팬심을 넘어서,
오프라인 이벤트와 마케팅 요소들이 게임과 어떤 시너지를 이루는지 직접 경험하고 관찰하기 위함입니다.
 이를 통해 **유저 충성도**나 브랜드 인지도 형성 과정을 **QA적 시각**으로 이해하려고 노력하고 있습니다.



About me

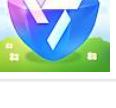
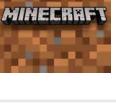
QA
ExperienceGame
Experience

- 실제 게임 버그 신고
- 게임 행사 참여 경험
- 게임 플레이 경험



게임 플레이 경험

🎮 다양한 장르의 게임을 직접 플레이하며 UI/UX, 시스템 설계를 관찰하는 습관을 기르고 있습니다.

| 게임 타이틀 | 서비스 회사 | 플랫폼 | 주요 경험 |
|---|---------|------------|--|
|  로스트아크 | 스마일게이트 | PC | 카제로스 레이드 4막 하드 클리어 |
|  전략적 팀 전투 | 라이엇 게임즈 | PC, Mobile | 前 회사 사내 대회 출전, 최종 6위 |
|  승리의 여신 : 니케 | 시프트업 | PC, Mobile | UI 흐름과 재화 수급 구조를 중심으로 플레이 반복 이벤트 루프 구조에 따른 피로도 경험 |
|  마비노기 모바일 | 넥슨 | PC, Mobile | 뉴비 입장에서 초반 콘텐츠 해금 및 UI 흐름 관찰 일일 미션과 재화 수급 루트를 따라가며 시스템 이해 중 |
|  리그 오브 레전드 | 라이엇 게임즈 | PC | 실버 티어, 1000시간 이상 플레이 |
|  세븐나이츠 리버스 | 넷마블 | PC, Mobile | 초반 스토리 진행 및 시스템 파악 중 |
|  퍼즐 세븐틴 | 하이브IM | Mobile | 총 600단계 중 328레벨 진행 중 |
|  마인크래프트 | Mojang | PC, Mobile | 각 종 모드 체험 대규모 서버 참여 및 소규모 친목 서버 운영 경험 |
|  스텔라 블레이드 | 시프트업 | PC | 엔딩까지 진행하며 전투·연출·UI 흐름을 중심으로 게임 구조 체험 |

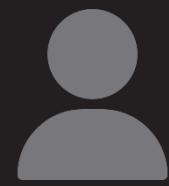
그 외 50여 종 이상의 게임 플레이 다수

※ 상세한 내용은 별도 첨부된 게임플레이 이력서 문서 참고

Goals

목표 & 포부

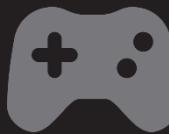
게임에 대한 애정과 경험을
QA의 성장 목표와 연결하고 있습니다.



About me



QA
Experience



Game
Experience



Goals
• 목표 & 포부

목표



“팀의 신뢰를 바탕으로 품질을 책임지는 QA”

개발과 유관부서 사이에서 문제를 빠르게 캐치하고 조율할 수 있는 사람,
단순한 버그 리포터가 아니라 게임을 함께 완성해가는 파트너가 되고 싶습니다.

포부



초기

- 새로운 조직의 QA 프로세스와 테스트 기준을 빠르게 익히고,
실무에 안정적으로 적응하면서 **자동화 도구(Selenium, Appium 등)**를 적용해
파일럿 프로젝트 수행 후 **가시적인 성과 도출**을 목표로 함

중기

- 실제 프로젝트에 테스트 **자동화를 적용해 리그레션 테스트 효율을 개선**하고,
테스트 케이스 커버리지를 시각화·체계화하여 테스트 **누락을 방지**하는 **품질 기반 QA**로 기여

장기

- 테스트 전략 수립과 품질 기준 정의에 **주도적으로 참여**하여,
QA팀의 **효율성과 전문성 향상**에 기여하는 **기술 중심 QA**로 성장