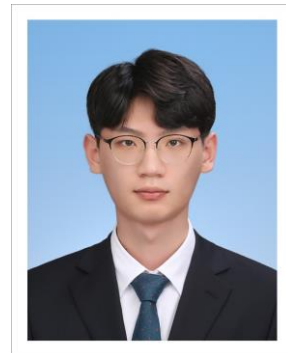


이력서



신장섭/SHIN JANG-SEOP

기본사항

생년월일 1997.02.23(28) 이메일 seobi5632@gmail.com 연락처 010.6607.3471

Adress 서울 서초구 양재천로 147-12

군필여부 ☒군필 ☐미필 ☐면제 ☐기타 / 복무기간 2018.06.26-2020.02.15

학력사항

기간	학교	전공명	졸업구분
2012 ~ 2015	평택고등학교	-	졸업
2015.03 ~ 2023.08	홍익대학교(세종)	게임학부 게임소프트웨어전공	졸업

경력사항

근무기간	근무처	담당업무
2022.02 ~ 2022.11	로그웨이브	열혈강호W PM팀 근무
2023.07 ~ 2024.12	엔픽셀	그랑사가 라이브본부 QA셀 QA근무

전산활용능력

프로그램	활용 능력 수준
MS Excel	CSV, Json 파일과 연동 함수와 쿼리를 사용한 데이터검수
SQL	검수에 대한 조건 쿼리문 작성 및 조회

자기소개서

개발보다 검증, 나에게 맞는 길을 찾다

고등학생 시절, 여러 게임을 즐기던 중 게임을 직접 만들어 보고 싶다는 생각이 들었습니다. 그래서 마음이 맞는 친구들과 동아리를 결성하고 게임 제작 활동을 시작했습니다. 간단한 게임을 개발하며 점차 게임 제작에 대한 흥미를 느꼈고, 게임업계로 진로를 결정하게 되었습니다.

처음에는 직접 플레이하던 게임을 코딩으로 구현하는 과정에 큰 흥미를 느꼈고, 그로 인해 클라이언트 프로그래머를 꿈꾸게 되었습니다. 그러나 여러 프로젝트를 진행하면서 점차 버그와 오류와의 싸움에 지치게 되었고, 추가적으로 원하는 스펙을 넣는 과정에서 흥미를 잃게 되었습니다. 이 경험을 통해 개발에 대한 흥미가 줄어들었고, 내가 정말 잘하고 즐겨워하는 일이 무엇인지 고민하게 되었습니다.

그러던 중, 프로젝트를 진행하면서 버그를 찾거나 코드의 문제점을 분석하는 과정에서 큰 흥미를 느꼈고, 자연스럽게 관련 직군을 탐색하게 되었습니다. 그렇게 QA라는 직군을 알게 되었고, 본격적으로 QA를 목표로 취업을 준비하여 현재 QA로서의 커리어를 시작하게 되었습니다.

전공의 경험을 QA에 녹여내다

전공에서 익힌 경험을 QA 검수에 적용하며 데이터 검수, 구조 파악, 버그 원인 추적의 전문가가 되겠다는 목표를 세웠습니다. 실제 검수 중 종종 시간 부족이나 원인 파악의 어려움을 겪었으나, 전공 지식을 활용해 효율적인 데이터 검수와 정확한 원인 추적을 통해 검수 시간을 단축했습니다. 시행착오를 거쳐 점차 효율적인 검수 방식을 찾고, 안정성 높은 구문을 만들 수 있었습니다.

그 결과, 팀 내에서 "데이터 전문가"라는 별칭을 얻을 만큼 데이터 관련 문제 해결에 많은 기여를 해왔습니다. 구조 파악이 중요한 데이터 검수 업무에서, 데이터를 다룰 때는 항상 구조파악을 우선시하며 접근합니다. 예를 들어, 게임 내 데이터 구조를 분석하고 이를 기반으로 불필요한 중복 검사나 비효율적인 검수 항목을 찾아내어 팀원들과 공유한 경험이 있습니다. 이 과정에서 SQL과 CSV 파일을 활용해 데이터 검수 과정을 단축하고, 효율성을 높이는 방법을 제시하였으며, 그 결과 검수 시간이 대폭 단축되었습니다.

또한, 저는 "해결사"로 불리기도 했습니다. 특히, 버그 원인 추적에서 프로그래밍 기본 지식을 바탕으로 신속하게 원인을 파악하고 해결책을 제시할 수 있었습니다. 엔픽셀 재직 중, 대미지나 쿨타임이 적용되지 않는 버그가 발생했을 때, 원인 파악에 시간이 걸렸습니다. 테스트를 통해 클라이언트와 서버의 패킷 데이터 차이가 문제일 수 있다는 아이디어를 관련 부서에 공유했고, 이를 통해 문제를 해결한 경험이 있습니다.

저는 이런 경험으로 QA 분야에서 더 전문적인 능력을 쌓고 있으며, 버그 원인 추적 및 데이터 검수에서 효율성을 극대화하려고 노력하고 있습니다.

팀워크의 가치를 배우는 과정

저는 종종 "칼 같다", "차갑게 보인다", "신중하다"라는 성격의 평가를 받습니다. 이러한 평가가 주는 의미는 제가 업무나 일상에서 체계적이고 효율적으로 일 처리를 한다는 것이라 생각합니다. 감정에 휘둘리지 않고, 논리적이고 정확하게 상황을 판단하며 결정을 내리려는 성향이 강합니다.

잔실수 없이 정확하게 일을 처리하는 것을 중요시하며, 디테일을 놓치지 않기 위해 최선을 다합니다. 그 결과, 실수나 오류를 최소화하려고 노력하고, 업무에서 높은 정확성을 유지하는 편입니다.

또한, 제 모습이 차갑고 감정적으로 보일 수 있지만, 이는 감정을 배제하고 보다 효율적인 업무 진행을 위한 방식일 뿐, 팀워크나 사람과의 관계에서도 여전히 책임감과 신뢰를 중요시하고 있습니다. 감정적으로 동요되기보다는 문제를 해결하는 데 집중하는 스타일입니다.

하지만, 저의 이성적이고 감정을 배제하는 성향은 때때로 팀원에게 지나치게 냉정하다고 느껴질 수 있습니다. 팀워크가 중요한 상황에서 감정적 소통이 부족할 수 있기 때문에, 감정을 표현하는 부분에서 부족함을 느끼기도 합니다. 이를 극복하기 위해 의도적으로 소통의 빈도를 늘리고, 팀원과 더 열린 대화를 통해 관계를 형성하려고 노력하고 있습니다. 때로는 과도하게 세부 사항에 집중하게 되어 업무 속도가 느려지는 경우도 있습니다. 이를 개선하기 위해 효율적인 우선순위 설정과 결단력 있는 결정을 내리는 데 집중하고 있습니다.

QA의 핵심 역할과 제 목표

QA의 역할은 단순히 테스트를 넘어서, 게임의 품질을 개선하고 최적화하는 핵심적인 역할을 한다고 믿습니다. 게임 개발의 성공적인 완수를 위해 QA는 단순히 오류를 찾는 것 이상의 가치를 제공하며, 게임의 성능, 유저 경험, 기능 안정성 등 다양한 측면에서 품질 향상에 기여합니다. 이러한 과정에서 QA는 게임의 문제를 발견하고 해결하는 중요한 역할을 하며, 게임의 전반적인 완성도를 높이는 데 기여합니다. 또한, QA는 팀워크와 커뮤니케이션을 통해 개발팀과 원활히 협력하며, 문제 해결을 위한 중요한 연결 고리 역할을 합니다. 제가 추구하는 목표는 QA의 본질적인 가치를 깊이 이해하고, 이를 통해 게임 품질을 향상시키는 전문성과 역량을 지속적으로 발휘하는 것입니다. 이러한 목표를 실현하는 데 있어 프레스에이의 문화는 저에게 매우 잘 맞는 부분이라 생각되어 지원하게 되었습니다.