

[경력/QA] 지원자입니다



최준형 (남, 1986 년생)
junbal

경력	12 년 11 개월
희망연봉	면접후 결정
핸드폰	010-4878-2739
이메일	junbals@naver.com
홈페이지	-
주소	경기 광주시 오포읍 신현리
보훈대상	비대상
고용지원금대상	비대상
장애	비장애
병역	군필(육군 병장)2005 년 10 월~2007 년 10 월

【 희망 근무조건 】

지원분야	QA·테스터		
고용형태			
연봉	면접후 결정	근무지	서울>서울전지역, 경기>성남시 분당구
키워드	QM, QA, QC, 베타테스터, 게임테스터		

【 학력사항 】 - 대학교졸업

- 2001 년 ~ 2003 년	전국종합고등학교 졸업 [경기]
- 2004 년 ~ 2012 년 02 월	한성대 공학계열 컴퓨터공학학과 졸업 [서울]

【 경력사항 】 - 12 년 11 개월&

프로젝트 완료경험 - 있음 / 상용화된 게임개발 경험 - 있음

- 2023 년 02 월 ~ 2023 년 08 월	[엔나인스] 개발 PM/QA	사원
	[Nnines] 신규 게임 개발 및 운영 NXU 의 게임 개발 조직이 분사되면서 Nnines 로 이동하여 신규 게임 카르텔의 개발 및 런칭 업무를 담당했습니다. 약 3 개월의 개발 기간 동안 초기 스펙 산정, 기획 및 상품 데이터 구성, 개발 일정 관리, QA, 런칭 준비까지 프로젝트 전반의 업무를 수행했습니다. 런칭 이후에는 업데이트 및 점검 일정 관리, CS 와 커뮤니티 운영까지 담당하며 라이브 서비스 운영을 진행했습니다. [수행 프로젝트] 1. 프로젝트명 : 카르텔	4500~5000 만원

	2. 업무 : 신규 게임 개발, 런칭 및 라이브 서비스 운영 3. 주요업무 1) 개발 초기 게임 스펙 검토 및 개발 범위 산정 2) 초기 기획 데이터 구성 및 세팅 3) 업데이트 콘텐츠 기획 데이터 관리 및 세팅 4) 신규 상품 기획 및 상품 데이터 구성 5) 개발 일정 산출 및 진행 일정 관리 6) 클라이언트 QA 진행 및 결함 리포팅 7) 런칭 준비 및 서비스 오픈 업무 진행 8) 라이브 서비스 점검 일정 수립 및 실행 관리 9) 콘텐츠 업데이트 일정 수립 및 서비스 적용 관리 10) CS 운영 및 사용자 문의 대응 11) 네이버 라운지 운영 및 커뮤니티 관리 [주요성과] 1) 약 3 개월의 개발 기간을 거쳐 카르텔 정식 런칭 2) 기획, 개발 일정 관리, QA, 런칭 및 라이브 운영까지 프로젝트 전반의 업무 수행	
- 2022 년 02 월 ~ 2023 년 01 월	[NXU] QA 팀 [NXU] QA 팀 NXU 입사 후 사내 QA 조직과 업무 프로세스를 구축하고, 라이브 서비스 중인 팬덤시티의 QA 리드를 맡아 패치 및 콘텐츠 업데이트 전반의 품질 관리 업무를 진행했습니다. QA 인력 채용 면접에도 참여하며 조직 구성과 운영 체계를 정립했습니다. 이후 신규 프로젝트 PK 월드의 개발 PM 역할까지 담당하며 개발, 기획, 아트 등 직군별 일정 관리와 업데이트 스펙 관리, 서비스 점검 일정, 상품 및 기획 데이터 관리까지 업무 범위를 확장했습니다. [수행 프로젝트] 1. 프로젝트명 : 팬덤시티 2. 테스트 : 국내 라이브 서비스 및 일본 런칭 QA 3. 주요업무 1) 사내 QA 프로세스 구축 및 운영 체계 정립 2) QA 인력 채용 면접 참여 및 조직 운영 지원 3) 프로젝트 QA 리드 및 테스트 진행 관리 4) 클라이언트 기능 QA 진행 및 결함 리포팅 5) 국내 라이브 서비스 패치 및 콘텐츠 업데이트 QA 진행 6) 일본 런칭 QA 진행 7) 패치 범위 및 일정 산정 8) 라이브 서버 패치 진행 1. 프로젝트명 : PK 월드 2. 테스트 : 국내 런칭 QA 및 개발 PM 3. 주요업무 1) 신규 프로젝트 QA 프로세스 구축 2) 클라이언트 기능 QA 진행 및 결함 리포팅 3) 개발 PM 역할을 통한 개발, 기획, 아트 등 직군별 개발 일정 관리 4) 업데이트 스펙 정리 및 개발 진행 관리	팀장 5000~6000 만원

	5) 서비스 점검 일정 산출 및 실행 관리 6) 신규 상품 및 콘텐츠 스펙 기획안 작성 7) 상품 및 기획 데이터 세팅과 운영 관리 8) 업데이트 일정 관리 및 서비스 적용 진행 [팀 업무 프로젝트] 1. 사내 QA 조직 및 업무 프로세스 구축 2. QA 채용 면접 참여 및 인력 구성 지원 3. 프로젝트별 QA 업무 기준 및 진행 방식 정립 4. 라이브 서비스와 신규 개발 프로젝트의 QA 업무 병행 관리	
- 2016 년 09 월 ~ 2021 년 12 월	[라인게임즈(굿터치)] QA 팀	파트장
	[넥스트플로어/라인게임즈/굿터치] QA 팀 넥스트플로어 QA 팀에서 신작 및 라이브 서비스 프로젝트의 QA 리드를 맡아 개발 단계부터 CBT, 국내 런칭, 글로벌 런칭, 라이브 업데이트까지 프로젝트 전반의 품질 검증 업무를 진행했습니다. 넥스트플로어 최초 글로벌 런칭 프로젝트인 "KOC"의 QA 리드를 맡아 테스트 계획 수립, 일정 관리, 인력 배분, 테스트 진행 및 결과 보고까지 QA 전 과정을 관리했습니다. 이후 파트장 역할을 맡아 파트원 업무 배분, 업무 가이드, 신규 입사자 온보딩 및 QA 프로세스 표준화 업무를 수행했습니다. [수행 프로젝트] 1. 프로젝트명 : KOC(나이츠 오브 클랜) 2. 테스트 : 국내 라이브 서비스 및 글로벌 런칭 QA 3. 주요업무 1) 넥스트플로어 최초 글로벌 런칭 프로젝트 QA 리드 2) 프로젝트 테스트 계획 수립 및 테스트 일정 관리 3) 프로젝트별 QA 인력 배분 및 테스트 진행 관리 4) 클라이언트 기능 QA 진행 및 결함 리포팅 5) TestCase 작성 및 유지보수 6) 국내 라이브 서비스 업데이트 QA 진행 7) 글로벌 런칭 QA 진행 8) 테스트 결과 취합 및 결과 보고 1. 프로젝트명 : CBT 런칭 프로젝트 2. 게임 : 핸드레드소울, 베리드스타즈, 넥스트히어로 3. 주요업무 1) 프로젝트별 CBT 런칭을 위한 클라이언트 QA 진행 2) CBT 일정에 따른 기능 및 콘텐츠 품질 검증 3) 각 프로젝트 사전예약 웹사이트 QA 진행 4) CBT 오픈 전 주요 결함 확인 및 테스트 진행 1. 프로젝트명 : 엑소스 히어로즈 2. 테스트 : 국내 런칭 및 글로벌 서비스 QA 3. 주요업무 1) 개발 단계부터 국내 런칭까지 클라이언트 QA 진행 2) TestCase 작성 및 유지보수 3) 국내 정식 런칭 QA 진행 4) 라이브 서비스 점검 QA 시나리오 및 프로세스 구축 5) 시즌 및 콘텐츠 업데이트를 포함한 라이브 서비스 QA 진행	3500~4000 만원

	6) 글로벌 서비스 QA 진행 1. 프로젝트명 : 레이브 닉스 : 더 카드 마스터 2. 테스트 : 글로벌 런칭 및 라이브 서비스 QA 3. 주요업무 1) 클라이언트 기능 QA 진행 및 결함 리포팅 2) TestCase 작성 및 유지보수 3) 글로벌 런칭 QA 진행 4) 라이브 서비스 점검 QA 시나리오 및 프로세스 구축 5) 콘텐츠 업데이트를 포함한 라이브 서비스 QA 진행 1. 프로젝트명 : 대항해시대 : 오리진 2. 테스트 : CBT 런칭 QA 3. 주요업무 1) 개발 단계 클라이언트 QA 진행 및 결함 리포팅 2) TestCase 작성 및 유지보수 3) CBT 런칭 QA 진행 4) 분기별 플레이테스트 및 게임 플레이 리뷰 진행 [팀 업무 프로젝트] 1. 파트원 업무 관리 및 프로젝트별 업무 배분 2. 파트원 개인별 업무 가이드 지원 3. 신규 입사자 온보딩을 위한 QA 업무 가이드 작성 및 배포 4. 구글 및 애플 피쳐드 대응 가이드와 체크리스트 작성 및 배포 5. 애플 앱 검수 대응 체크리스트 작성 및 배포	
- 2014 년 06 월 ~ 2015 년 06 월	[J2Jlab] 기획팀	사원
	[J2Jlab] 기획팀 모바일게임 개발사 J2Jlab 기획팀에서 신규 모바일게임의 개발 및 출시 업무에 참여했습니다. 초기 개발 단계부터 기획 회의 및 FUN QA 를 통해 게임성에 대한 의견을 제시하고, 개발 QA 와 TestCase 관리를 수행했습니다. 이후 국내 런칭과 태국, 싱가포르, 인도네시아를 포함한 동남아 8 개국 런칭, 중국 퍼블리셔와 진행한 QA 까지 담당하며 국내외 서비스 출시 과정의 품질 검증 업무를 수행했습니다. [수행 프로젝트] 1. 프로젝트명 : 하트캐슬 2. 테스트 : 개발 QA, 국내 및 해외 런칭 QA 3. 주요업무 1) 초기 개발 버전부터 클라이언트 기능 QA 진행 및 결함 리포팅 2) TestCase 작성 및 지속적인 유지보수 3) 기획 회의 및 FUN QA 참여를 통한 게임성 검토 및 의견 제시 4) 국내 런칭을 위한 최종 품질 검증 진행 5) 태국, 싱가포르, 인도네시아를 포함한 동남아 8 개국 런칭 QA 진행 6) 중국 퍼블리셔와 연계한 서비스 QA 진행	2600~2800 만원
- 2014 년 02 월 ~ 2014 년 05 월	[웹젠] 게임 QA1 팀	사원
	[웹젠] 게임 QA1 팀	2400~2600 만원

	웹젠 게임 QA1 팀에서 신작 프로젝트 MU2의 TE를 맡아 개발 QA 업무를 진행했습니다. 프로젝트 테스트 플랜 작성, TestCase 작성 및 유지보수, 클라이언트 QA와 결함 관리를 담당했습니다. [수행 프로젝트] 1. 프로젝트명 : MU2 2. 테스트 : 개발 QA 3. 주요업무 1) 프로젝트 테스트 플랜 작성 및 테스트 진행 2) 클라이언트 QA 진행 (결함 발견 및 버그 리포팅) 3) TestCase 작성 및 유지보수	
- 2011년 02월 ~ 2013년 03월	[네오위즈 INS] 품질보증사업부 웹게임 QA 팀	주임/계장
	[네오위즈 INS] 품질보증사업부 웹게임 QA 팀 네오위즈 INS 품질보증사업부에서 네오위즈게임즈 및 계열사, 외부 개발사의 게임 QA를 수행했습니다. 개발 및 서비스 콘텐츠에 대한 QA 프로세스 수립과 테스트 수행 업무를 담당했으며, 웹게임 QA팀에서 신작 프로젝트, 모바일게임, SNG 등 다양한 장르의 QA를 진행했습니다. 업무 프로젝트 내용 [수행 프로젝트] 1. 프로젝트명 : 퍼즐버블온라인 (클라이언트게임) 2. 테스트 : CBT, 그랜드오픈 및 상용화 3. 주요업무 1) 클라이언트 QA 진행 (결함 발견 및 버그 리포팅) 2) 웹사이트 및 프로모션 QA 진행 3) 네이버 플레이넷 채널링 QA 리드 및 테스트 진행 4) 투니랜드 채널링 QA 리드 및 테스트 진행 TestCase 작성 및 유지보수 1. 프로젝트명 : 은하대전 (웹게임) 2. 테스트 : CBT, 그랜드오픈 및 상용화 3. 주요업무 1) 로컬라이제이션 QA 진행 (오역 및 의역 검증) 2) 기능 QA 진행 3) 서버 안정화 QA 진행 1. 프로젝트명 : 마왕전 (모바일 RPG) 2. 테스트 : CBT, 그랜드오픈 및 상용화 3. 주요업무 1) 테스트 전략 수립 및 테스트 계획 작성 2) 기능 QA 및 호환성 QA 진행 (결함 발견 및 버그 리포팅) 3) BTS(Redmine)기반 결함 및 이슈 관리 4) 기획 리뷰 및 TestCase 작성, 유지보수 [팀 업무 프로젝트] 1) 탐색적 테스트 실무 적용 및 팀 내 전파 2) 탐색적 테스트 교육자료 제작 및 팀원 대상 교육 진행 3) 팀 적용 사례를 기반으로 품질보증사업부 단위 확대 및 전파	1800~2000 만원

	4) 탐색적 테스트 실무 사례가 STA 테스트 컨설팅 정부사업 발간 자료에 수록 5) 탐색적 테스트 관련 세미나 발표 지원 6) 게이미피케이션 관련 팀 홈페이지 구축 7) 게이미피케이션 운영 방식 팀 내 전파 및 교육	
- 2024년 04월 ~ 재직중	[㈜○○○] QA 팀	파트장
	[빅게임스튜디오] QA 팀 1. 빅게임스튜디오 QA 팀에서 블랙클로버 국내 및 글로벌 프로젝트의 QA 업무를 수행했습니다. 블랙클로버 국내 서비스 QA를 시작으로 글로벌 프로젝트의 QA 리드를 맡아 테스트 전략 수립, 일정 관리 및 개발 QA, 빌드 최종 품질 검증과 퍼블리셔 전달까지 프로젝트 QA 전반을 관리했습니다. 현재는 신규 프로젝트 용사형에 처함의 QA 파트장을 맡아 QA 프로세스 구축, 개발 QA, 빌드 관리 및 배포, QA 서버 패치, 외부 제공 빌드 관리와 QA 업무 자동화 및 프로세스 개선을 담당하고 있습니다. [수행 프로젝트] 1. 프로젝트명 : 블랙클로버 국내 2. 테스트 : 개발 QA, 국내 라이브 서비스 QA 3. 주요업무 1) 개발 단계 클라이언트 및 콘텐츠 QA 진행 2) TestCase 작성 및 유지보수 3) 라이브 서비스 콘텐츠 및 업데이트 QA 진행 5) 서비스 점검 및 패치 QA 진행 6) 결함 등록, 원인 분석 및 수정 결과 검증 7) 라이브 서비스 품질 이슈 관리 1. 프로젝트명 : 블랙클로버 글로벌 2. 역할 : QA 리드 3. 테스트 : 개발 QA, 글로벌 라이브 서비스 QA 4. 주요업무 1) 글로벌 프로젝트 테스트 전략 및 QA 계획 수립 2) 프로젝트 QA 일정 관리 및 파트 업무 배분 3) 개발 단계 클라이언트 및 콘텐츠 QA 진행 관리 4) TestCase 작성 및 유지보수 관리 5) 라이브 서비스 QA 진행 6) 콘텐츠 업데이트 및 서비스 점검 QA 진행 7) 테스트 결과 취합 및 주요 품질 이슈 관리 8) 개발팀 및 유관 부서와 QA 일정 및 품질 이슈 조율 9) 스토어 배포 대상 빌드의 최종 품질 검증 10) 검증 완료된 서버 빌드 및 클라이언트 빌드 관리 11) 서버 빌드 및 클라이언트 빌드를 퍼블리셔에 직접 전달 1. 프로젝트명 : 용사형에 처함 2. 역할 : QA 파트장 3. 테스트 : 신규 프로젝트 개발 QA 4. 주요업무 1) 신규 프로젝트 QA 프로세스 및 업무 체계 구축 2) 프로젝트 테스트 전략 및 QA 계획 수립 3) 개발 일정에 따른 QA 일정, 테스트 범위 및 파트 업무 관리 4) 기능별 TestCase 및 Checklist 작성 기준 수립과	5000~6000만원

	테스트케이스 설계 5) 리그레이션 Checklist 및 회귀 검증 프로세스 설계와 운영 6) 개발 단계 결함 및 주요 품질 이슈 관리 8) 프로젝트 빌드 버전 관리 및 QA 배포 관리 9) QA 서버 패치 직접 진행 및 테스트 환경 관리 10) 퍼블리셔 제공 및 외부 시연용 빌드의 최종 품질 검증과 배포 관리 [AI 를 활용한 QA 프로세스 개선 및 업무 도구 제작] 1. 개발팀의 최적화 작업 전후 성능 개선 효과를 검증하기 위해 ai 를 활용하여 iOS, Android 모바일 성능 측정 도구를 직접 개발하고, Shipping 및 Development 빌드의 PSS, CPU 데이터를 비교 분석하여 최적화 결과 검증 2. 성능 측정 데이터의 신뢰도 확보를 위해 반복 측정 결과의 이상치를 식별 및 제외하는 데이터 정제 로직 구축 3. QA 결함 및 일정 현황을 통합 관리하는 트래킹 대시보드 구축 및 사내 실무 적용 4. TestCase 작성 반복 업무를 개선하기 위한 테스트케이스 생성 자동화 도입 5. 게임 데이터 테이블 간 관계를 자동으로 추론하고 확인할 수 있는 데이터 구조 시각화 도구 제작	
--	--	--

【 보유기술 및 자격사항 】

• 자격증 2012 년 09 월 25 일 ISTQB(KSTQB) 2010 년 12 월 10 일 정보처리기사(한국산업인력공단) 2015 년 12 월 18 일 사무자동화산업기사(한국산업인력공단) 2015 년 12 월 07 일 게임기획전문가(한국콘텐츠진흥원) 2015 년 12 월 31 일 컴퓨터활용능력 1 급(대한상공회의소)
• 외국어능력
• 교육과정

【 자기소개서 】

[회사에서의 업무 및 성과]

2011 년 [네오위즈 INS 웹 게임 QA 팀]에 인턴으로 입사하여 1 년간 퍼즐버블온라인, 은하대전, 타짜, 골든칩포커 등의 QA 업무 지원, 퍼즐버블온라인과 은하대전의 외부 채널링 관련 QA 프로젝트 테스트 리더를 맡아 진행했습니다. 이 성과를 인정받아 정규직 전환 심사에서 우수사원으로 선발되었고, 정규직 전환되었습니다. 이후 1 년간은 탐색적 테스팅 기법을 연구하면서 그것을 업무에 적용하는 프로젝트 리더를 맡아 팀 QA 업무에 적용하였고, 그 성과를 [Neowiz Open Conference 2012] 에서 프레젠테이션했습니다. 이 프로젝트는 STEN 에서 출판한 [소프트웨어 테스트 실무 가이드]에 탐색적 테스팅 업무 도입 사례로 소개되었습니다. 또한, 네오위즈 퇴사 전까지 모바일 마왕전의 프로젝트 테스트 리더를 맡아 상용화 오픈까지의 QA 업무를 진행했습니다. 그리고 모바일게임 전문 회사인 J2Jlab 으로 이직하여, "하트캐슬" 개발 초기 단계부터 런칭 및 글로벌 서비스까지의 QA 업무를 맡아 진행했습니다. 이 과정을 통해 국내 및 글로벌 모바일게임의 흐름에 대해서 파악할 수 있었습니다.

이를 기반으로 넥스트플로어에 입사하여, 넥스트플로어 최초 글로벌 서비스 작품 “월드 오브 텍틱스”의 QA 리드를 맡아 업무를 진행했습니다. 그 이후 “엑소스 히어로즈”의 1 차 CBT 부터, 글로벌 서비스까지의 QA 리드 역할을 맡아 업무를 진행했습니다. 퇴사를 하기전 마지막으로 담당 했던 게임은 “대항해시대 오리진”으로 QA 업무 프로세스부터 , QA 에 필요한 준비사항까지 모두 시스템적으로 구축 이후 새로운 도전을 위해 퇴사를 하게 되었습니다.

이후 NXU 에 입사하여 QA 팀을 구축, 전반적인 QA 프로세스 설계 및 진행에 대한 업무를 맡게 되었습니다. 라이브 서비스중인 게임이 안정적으로 서비스 될 수 있도록, 업무를 진행했습니다. 또한 개발중이었던 차기작에서는 새로운 영역이었던 개발 PM 업무를 맡게 되었습니다. 각 유관부서와의 조율을 통해 안정적인 CBT 진행, 오픈 스텝 선정, 런칭까지의 개발 스케줄 관리 등의 업무를 진행하게 되었습니다. 새로운 경험이었지만 힘든 정보다는 업무가 재미있었기 때문에 즐겁게 진행할 수 있었습니다. 차기작을 안정적으로 런칭 시킨 이후 스케줄관리, 상품관리, 데이터 관리, QA 업무를 동시에 진행하게 되었습니다. 그리고 또다른 도전을 하기 위해 NXU 에서 분사되었던 회사로 옮겨 새로운 차기작 개발을 초기 컨셉부터 참여하게 되었습니다. 초기 컨셉부터 CBT 진행, 안정적인 국내 런칭까지의 다양한 업무를 진행하였습니다.

[왜?의 중요성을 깨닫다]

다년간의 업무를 통해 QA 직무에서 필요한 점들을 알게 되었습니다. 하지만 제가 생각하기에 정말 중요한 점은 "왜?" 라는 것입니다.

게임이 왜 재미있는지, 팀 동료들과의 소통은 왜 중요한지, 우리가 하는 업무는 왜 하고 있는지 등 "왜?" 가 없이는 설명할 수 없는 내용들이 많았습니다. 저는 제가 하는 업무가 왜 중요한지, 테스트는 왜 해야 하는지, 게임은 왜 재미있는건지, 동료들과의 소통이 왜 중요한지 등을 생각하며 살고 있습니다. 이는 저에게 테스트 설계 시, 다양한 관점에서 설계하는 힘을 기르게 해주었고, FQA 를 진행할 때 재미있는 점에 대해 설명할 수 있게 해주었습니다. 그리고 프로젝트 서비스 퀄리티를 일정하게 유지하기 위해서는 동료들과의 소통과 팀워크가 중요하다는 것을 깨닫게 해주었습니다.

몇 번의 이직을 통해 다양한 동료들을 만나고, 다양한 환경에서 업무를 진행하면서도 제일 중요한 원칙이었습니다. 역량이 쌓이고 사수, 프로젝트 리드, 팀 리드를 맡았을 때 해당 원칙은 더욱 더 중요하게 다가왔습니다. 함께 일하는 동료들에게 업무 가이드를 진행 시 왜? 의 중요성에 대해 강조하고 그걸 기반으로 모든 업무를 진행하여야 한다는 점을 강조하였습니다. 다행히 좋은 동료들을 만나 제가 느낀 점에 대해 많이 공감해주었고, 또한 저에게 이런 점을 배울 수 있었다고 감사의 인사를 많이 들었습니다.

[성격변화]

급하고 고집이 있는 편인 성격은 프로젝트 리드를 맡게 되면서 변하기 시작했습니다. 리드를 맡으면서 고집을 부리는 것보다 팀원들 간의 업무 속도를 조절하고 업무 내용에 대한 이견 조율을 통해 의사결정을 하는 것이 중요하다는 것을 깨달았기 때문입니다. 팀원들 간의 프로젝트 및 업무에 대한 이해도를 높이고, 서로의 속도를 맞추면서 함께 업무를 진행했습니다. 그리고 업무를 진행하면서 나타나는 문제에 대해서는 팀원들과 대화를 통해 문제를 해결하기 위해 노력했습니다. 이러한 변화는 팀원들과의 유대감과 팀워크를 발전시켰습니다. 유대감과 팀워크가 동반 상승하자 자연스럽게 업무의 능률 상승으로 이어졌고, 이는 프로젝트 서비스 퀄리티 상승으로 이어져 좋은 평가를 받을 수 있었습니다. 팀 리드를 맡게 된 후 팀을 조직할때도 많은 도움이 되었습니다

[긍정적인 마인드]

회사 생활을 하다 보면 업무 또는 개인적인 이유로 사람들의 감정상태가 바뀌게 되는 것을 보게 됩니다. 개인의 기분 좋은 감정을 표현하는 것은 서로 즐겁게 웃으며 업무 할 수 있는 분위기를 만들지만, 짜증나고 기분 나쁜 감정을 드러내면 팀 전체의 분위기가 하락하고, 나아가 업무 성과도 떨어지는 것을 경험했습니다. 그래서 팀 분위기를 위해 감정 표현을 줄게 하려고 최대한 노력했습니다. 기쁠 때는 팀원들과 그 기쁨을 함께 했고, 좋지 않을 때는 최대한 감정표현을 자제하여 팀원들에게 전달하지 않으려 노력했습니다. 그러자 항상 즐겁게 회사 생활하고 긍정적인 마인드로 업무를 한다는 피드백이 많아졌고, 나중에는 긍정적인 피드백을 받을 수 있었습니다. 이는 곧 생활 습관의 변화로 이루어졌고, 비단 회사뿐만 아니라 전반적인 사고방식이 긍정적으로 바뀔 수 있었던 계기였습니다. 또한 이를 통해 마지막 회사에서는 새로운 업무에 대한 제안까지 받을 수 있었고, 이는 곧 저의 성장으로 이루어졌습니다.

[Growth of my Life: 나의 삶은 성장한다]

다년간의 회사생활을 통해 크게 깨달은 것은 어떤 상황에도 안주하면 안되며 계속 성장해야 한다는 것입니다. 그래서 꾸준한 자기계발과 인적 수양을 통해 자신의 역량을 상승시키는 것이 중요하다는 것을 배웠습니다. 그래서 회사에 입사 후 자격증을 취득했고, 제가 맡은 업무 향상을 위해서 팀장님과 함께 테스트기법 연구를 했습니다. 그리고 이것을 토대로 사내경진대회에서 좋은 결과도 있었고, 책에 사례로 출판되기도 했습니다. 저는 개인의 성장이 밑거름이 될 때 회사도 함께 성장한다고 생각합니다. 앞으로도 성장을 멈추지 않을 것이며 함께 성장하고 싶습니다. 또한 이제는 스스로의 성장도 중요하지만 팀원들과 함께 하는 성장이 더욱 더 중요하다는 점을 깨달았고, 다함께 성장할 수 있는 분위기의 회사에 함께 하고 싶습니다.

【 포트폴리오 】

Portfolio_file_01025148_1.zip

Portfolio_file_01025107_1.pdf