

team 엉따

프로젝트 성과 발표

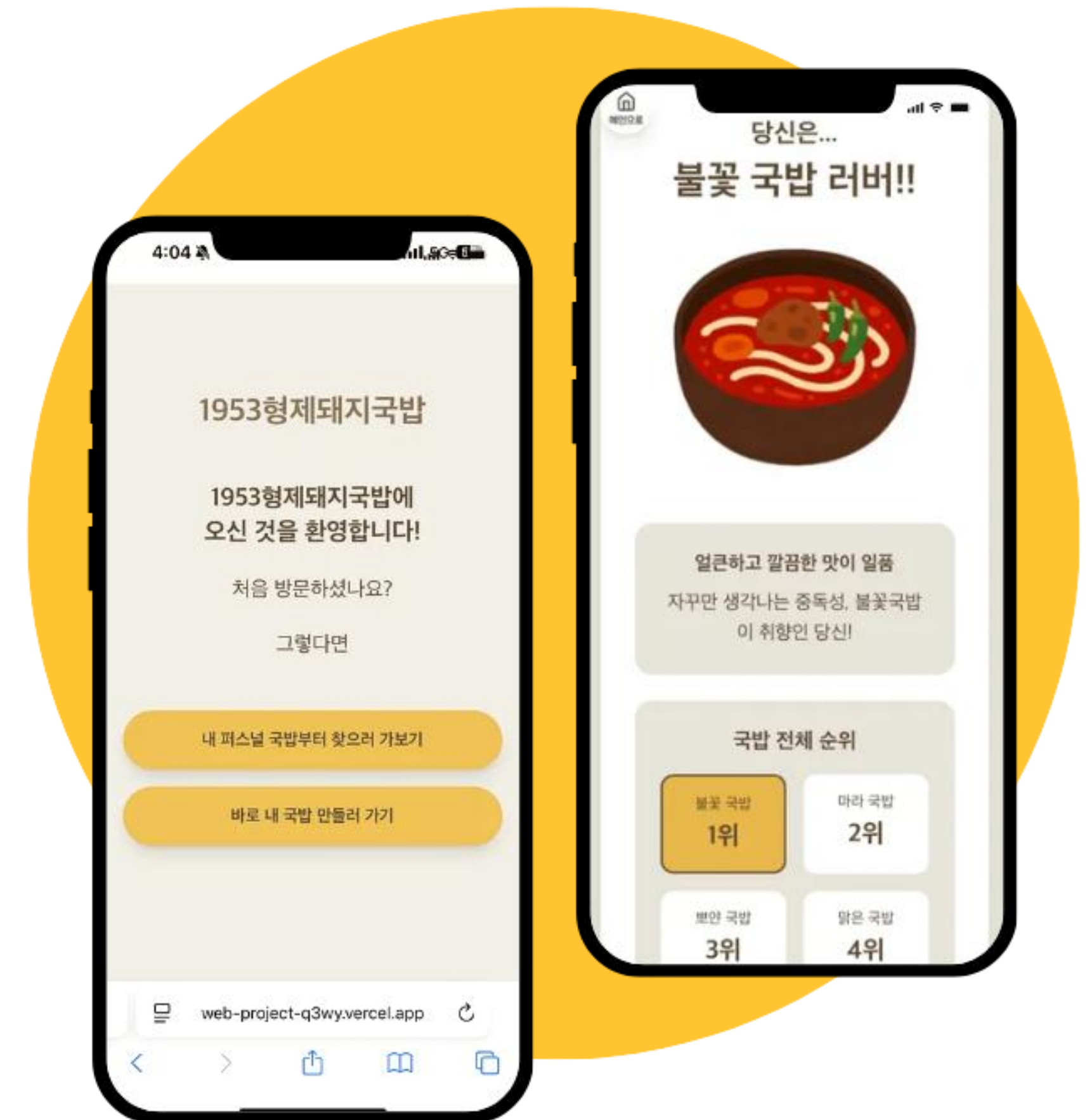
브랜드 경험 중심 인터랙티브 웹사이트 기획 및 AI 요소 기반 핵심 기능 기범 구현

- 퍼스널 국밥 찾기
- 국밥 만들기

홍예원, 박정은, 이나연, 이채희

협력 기업

(주) 웨이브앤바이브 **형제**





엉따 팀의 성과 발표가 시작됩니다!

처음 방문하셨나요?
그렇다면

발표 들으러 가기



Contents

목차 안내

01 프로젝트 소개

프로젝트 소개, 프로젝트 수행 배경 및 필요성, 프로젝트 진행 방식

02 프로젝트 과정

도입, 분석, 실행, 시행착오 및 개선

03 프로젝트 결과물

프로젝트 결과물, 성과, 기대효과

01 프로젝트 소개

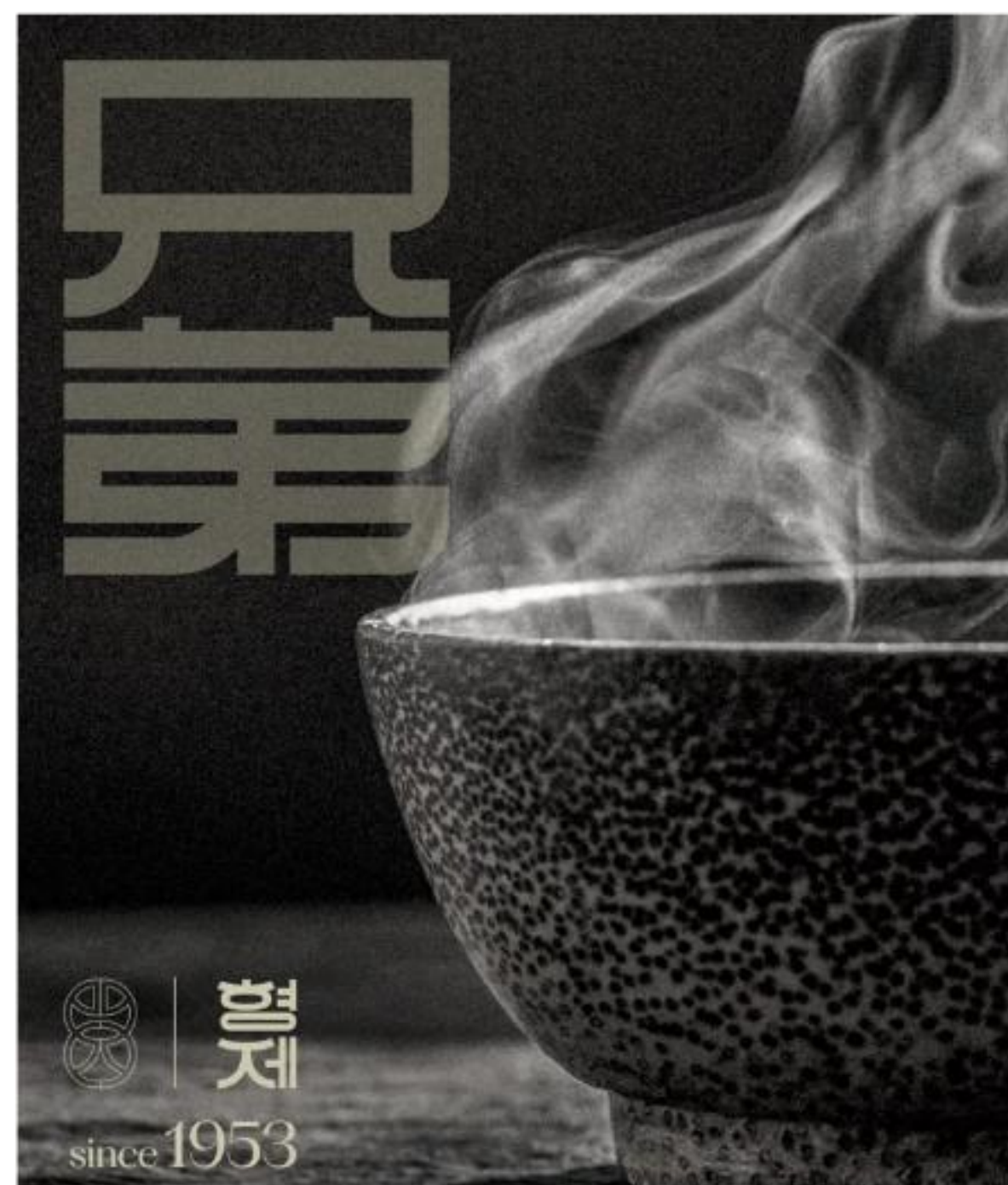
프로젝트 소개, 프로젝트 수행 배경 및 필요성, 프로젝트 진행 방식

(주)웨이브앤바이브

1-1. 프로젝트 소개



(주)웨이브앤바이브



브랜드 경험 중심 **인터랙티브 웹사이트 기획 및 AI 요소 기반 핵심 기능 시범 구현**

'1953형제돼지국밥'의 브랜드 경험을 온라인에서 전달하고
고객 데이터를 수집하기 위한
인터랙티브 웹사이트 기획 및 AI 기반 핵심 기능 시범 구현 프로젝트

1953형제돼지국밥

부산을 담은 한 그릇
가족을 생각하며 형제가 만듭니다

(주)웨이브앤바이트

1-2. 수행 배경 및 필요성



기존 웹사이트 모습

1) 디지털 시대 소비자의 기대

온라인에서의 브랜드 선행 경험이 중요해지는 요즘
그러나, 현재 일반적인 웹사이트를 통한 브랜드 가치 전달의 한계 존재

→ 1953 형제돼지국밥 웹사이트 내에
브랜드 가치를 전달할 수 있는 '인터랙티브 요소 콘텐츠' 제작

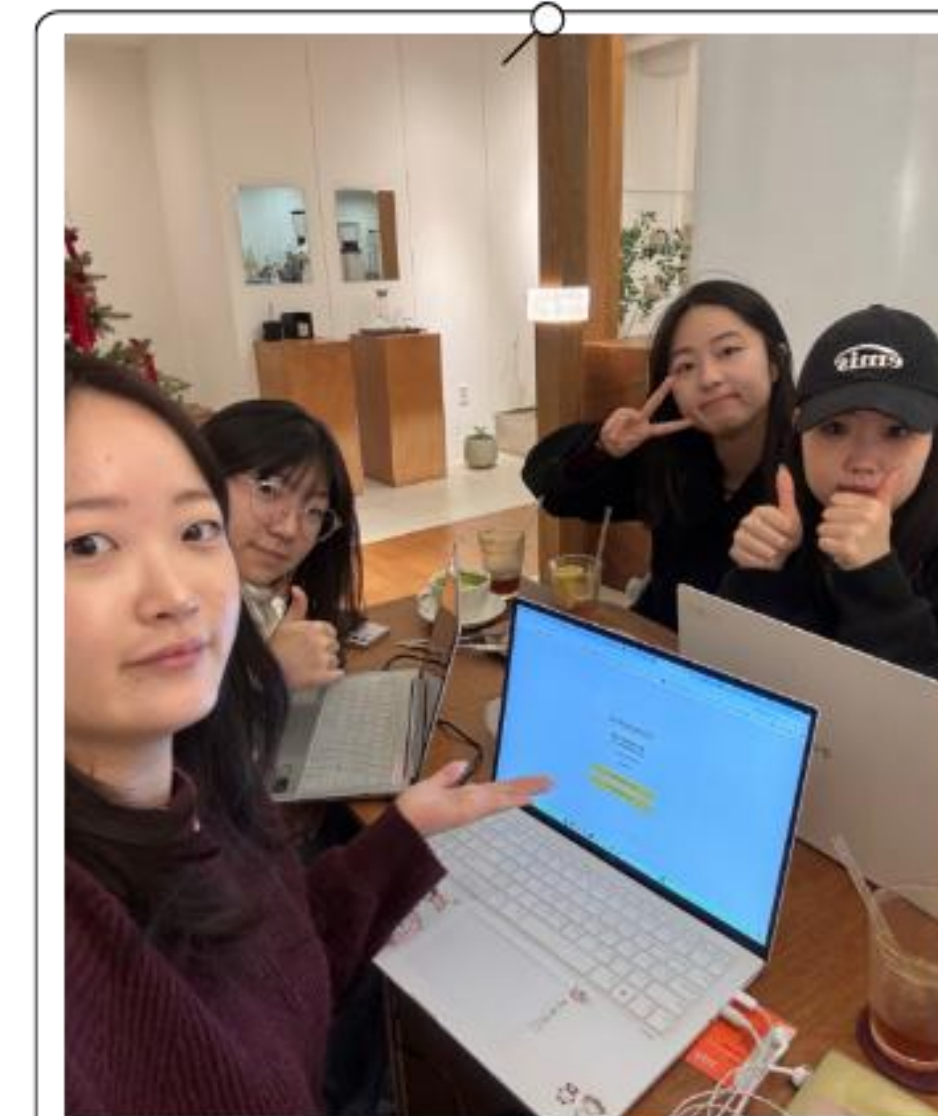
2) 기존 설문조사 방식을 통한 고객 데이터 수집의 어려움

→ 오프라인 매장에서의 고객 데이터를 수집할 수 있는 새로운 방식
고안

(주)웨이브앤바이트

1-3. 프로젝트 진행 방식

매주 1~2일 팀원들과 대면 + 비대면(Zoom) 멘토링 진행



(주)웨이브앤바이트

1-3. 프로젝트 진행 방식

[1주차] 마케팅 전략적 계획

브랜딩 전략 수립

- 기존 웹사이트 UI/UX 한계 진단
- 벤치마크 리서치 및 브랜딩 방향 정립
- 활용 AI 및 UX 플로우 방향 결정

[2,3주차] 기능 구성안 및 프로토타입 설계

인터랙티브 콘텐츠 기획

- 사용자 유형·행동 시나리오 기반 UX 설계
- 나만의 퍼스널 국밥 찾기: 고객의 국밥 취향 데이터 수집
- 국밥 만들기 게임: 타 브랜드와 차별화한 국밥 제조 공정 체험

[4주차] 피드백 후 프로토타입 재설계

[5주차] 설문조사 & 리포트 작성

국밥 인식 조사

- 대중의 국밥 인식 설문조사 진행
- 피드백을 반영한 결과 분석 리포트 작성
- 도출한 인사이트는 브랜드 운영에 활용

[6주차] 퍼스널 국밥 문항 설계

나만의 퍼스널 국밥 찾기

- 소비자의 연령, 성별 조사
- 응답 문항별 가중치 계산 및 부여: 중복 결과 방지
- 응답 관리 및 통계 확인용 admin 대시보드 제작



[7, 8주차] CURSOR로 웹페이지 구현 / 데이터베이스 연동 및 배포

국밥 만들기 게임

- 브랜드 이용 고객 타깃 콘텐츠
- 이용자의 클릭 반응으로 콘텐츠 진행
- 스토리텔링으로 브랜드 가치·경험 전달

backend

- supabase 데이터베이스 연동
- github 업로드 → vercel 배포

배포 후 사용자 피드백(3일)

02 프로젝트 과정

시행착오 및 개선

(주)웨이브앤바이브

2. 시행착오 및 개선

01 '나만의 퍼스널 국밥 만들기' 문항 구성

- 문제: '재미'에 집중하여 심리테스트 형식의 초기 문항 구성
- 개선: '고객 데이터 수집 목적'을 고려하여 재구성
- 결과: 고객 데이터를 효과적으로 수집할 수 있는 문항 구성

02 '국밥 만들기 게임'의 브랜딩 과제

- 문제: 브랜드 이미지를 고려하지 않은 웃음 요소 삽입
- 개선: 스토리텔링 전면 수정→브랜드 정체성(가치), 역사 표현
- 결과: 브랜딩 목적을 반영하여, 가치를 전달하는 콘텐츠 제작

03 국밥 인식 설문조사 리포트 작성 요령

- 문제: 독자를 고려하지 않은, 정보 나열 형식의 초기 리포트 작성
- 개선: 필수 기입 정보 및 결과 요약, 인사이트(근거) 제안 추가
- 결과: 실무에서 통용되는 리포트 작성 역량 함양

(주)웨이브앤바이트

2. 시행착오 및 개선

01 '나만의 퍼스널 국밥 만들기' 문항 구성

- 문제: '재미'에 집중하여 심리테스트 형식의 초기 문항 구성
- 개선: '고객 데이터 수집 목적'을 고려하여 재구성
- 결과: 고객 데이터를 효과적으로 수집할 수 있는 문항 구성

02 '국밥 만들기 게임'의 브랜딩 과제

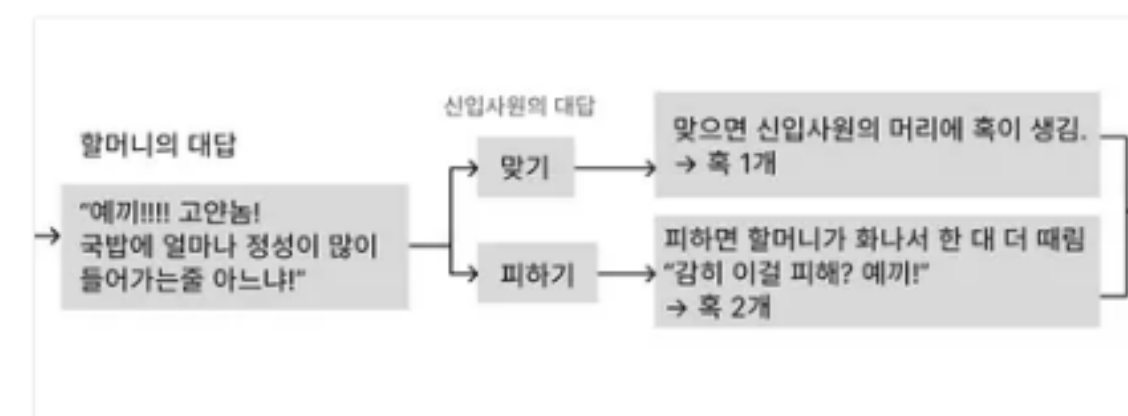
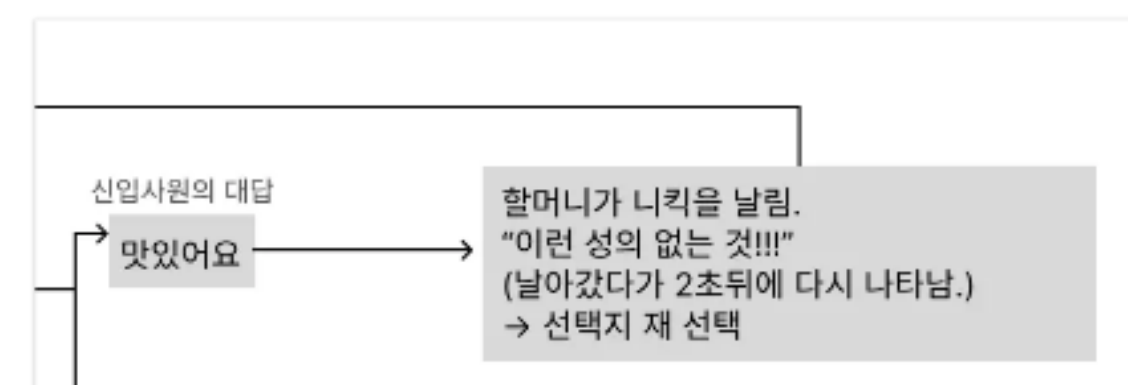
- 문제: 브랜드 이미지를 고려하지 않은 웃음 요소 삽입
- 개선: 스토리텔링 전면 수정 → 브랜드 정체성(가치), 역사 표현
- 결과: 브랜딩 목적을 반영하여, 가치를 전달하는 콘텐츠 제작

03 국밥 인식 설문조사 리포트 작성 요령

- 문제: 독자를 고려하지 않은, 정보 나열 형식의 초기 리포트 작성
- 개선: 필수 기입 정보 및 결과 요약, 인사이트(근거) 제안 추가
- 결과: 실무에서 통용되는 리포트 작성 역량 함양

개선 전, 브랜드 이미지를 고려하지 않은 웃음 요소

● ux플로우



● 프로토타입

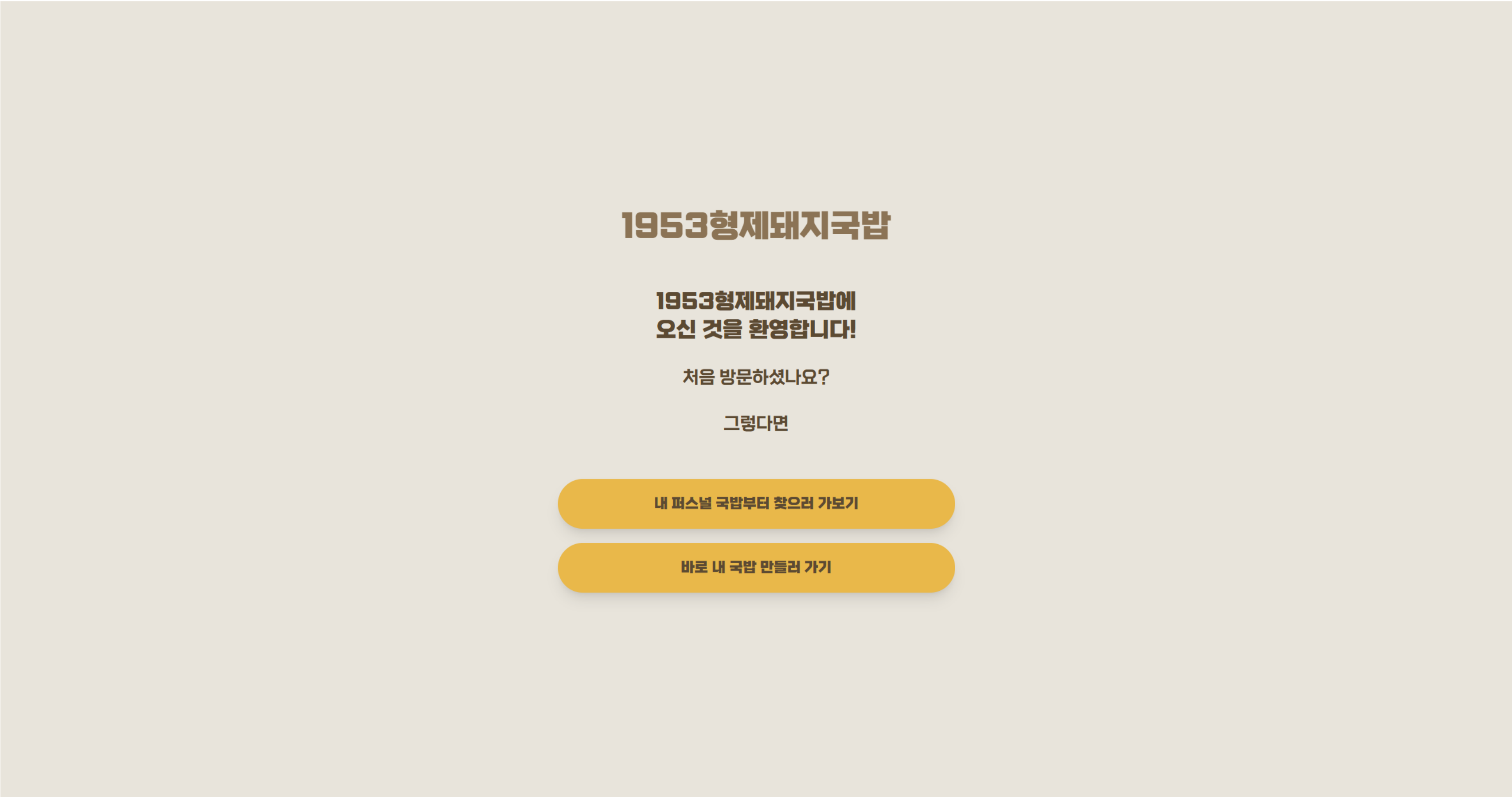


03 프로젝트 결과물

프로젝트 결과물, 성과, 기대효과

시연 영상

<https://drive.google.com/drive/folders/1Aw7jGfEOh8GnFpJtpjk1MY63vymxh31D?usp=sharing>



(주) 웨이브앤바이트

3-1. 프로젝트 결과물

01 인터랙티브 웹페이지



나만의 퍼스널 국밥 찾기

국밥 만들기 게임

1953 형제돼지국밥
웹사이트 방문 유도

02 관리자 페이지 1종

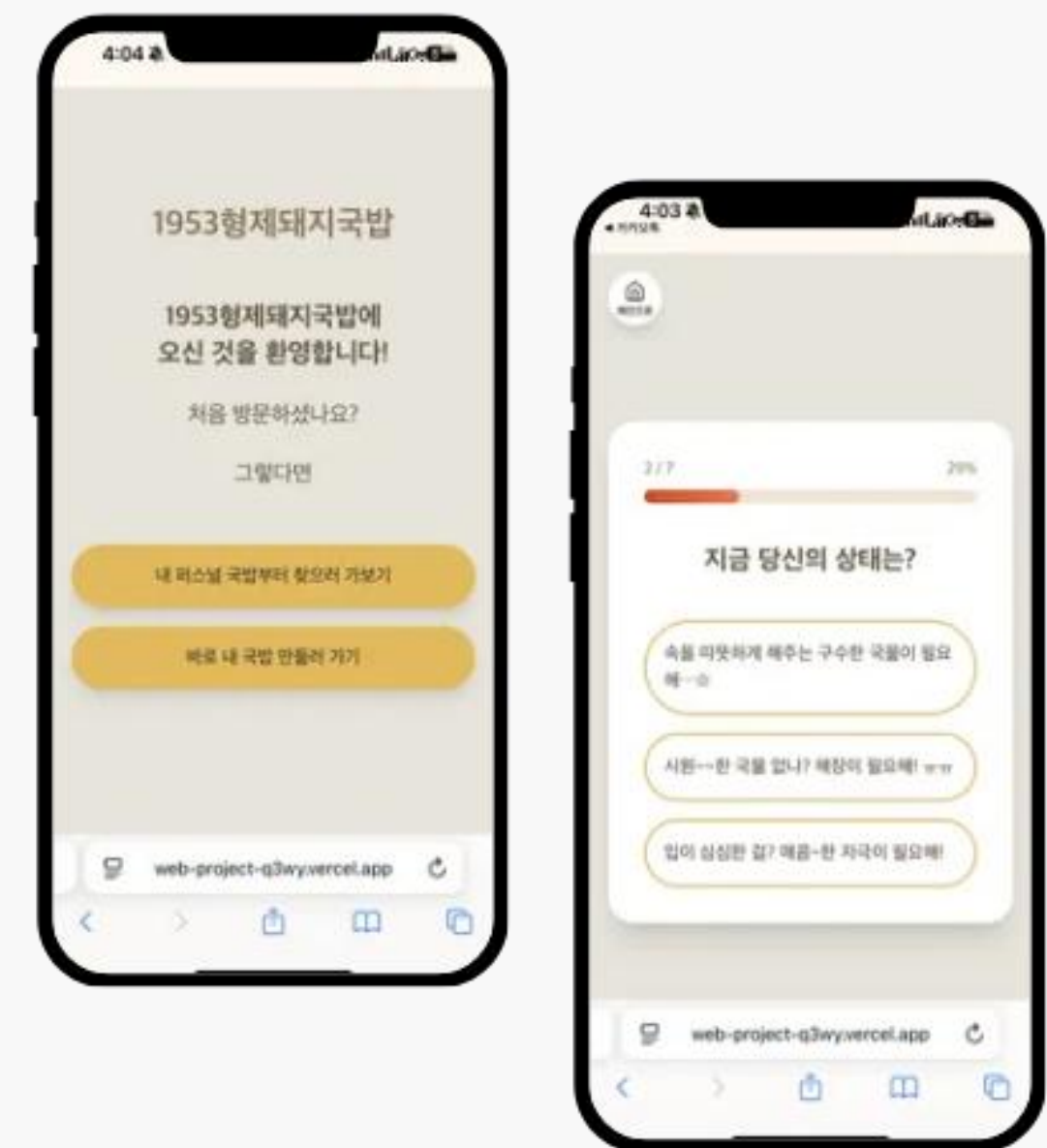


사전 배포 3일간 응답

국밥 유형별 선호도 데이터 확보

순위	국밥 명	응답 수
1	뽕안 국밥	10개
2	마라 국밥	7개
3	얼큰 국밥	5개
4	얼큰 국밥	4개

03 데이터베이스 연동 (Supabase) 배포 (github → vercel)



3-2. 프로젝트 기대효과

기존 체계

고객 데이터

오프라인 매장에서 고객 데이터를
수집하기 어려움

콘텐츠 관리

'아임웹' 사용하여 1953 형제 돼지국밥 웹사이트
운영, 웹사이트에 여러 문제점 존재
'유의미한 브랜드 경험 전달 콘텐츠의 부재'

사업적 기대효과

오프라인

온라인

홈페이지 유입을 늘릴 수 있는
오프라인 - 온라인 연결고리 없음



개선된 체계

1) 기업 내 활용 가능성

'나의 퍼스널 국밥 찾기'에서 데이터 수집
→ 고객 성향 분석, 메뉴 선호도 파악,
타겟 마케팅 전략 수립 등에 활용 가능

2) 기술적 활용 가능성

i) **CURSОР**를 활용한 인터랙티브 콘텐츠 제작 가능

ii) SUPABASE API를 통한 **데이터 관리 페이지 체계** 구축
→ 비개발자도 콘텐츠를 관리할 수 있는 환경 마련

3) 시장 및 사업적 기대효과

오프라인



온라인

국밥 대기 시간 동안 QR 코드를 통한 콘텐츠 체험 유도
홈페이지 유입을 늘리는 오프라인-온라인 연결 전략으로 활용 예정
→ 브랜드 고객 경험 다양화 및 온라인 고객 유치 효과 기대

마무리하며



국밥 만들러 가기!

