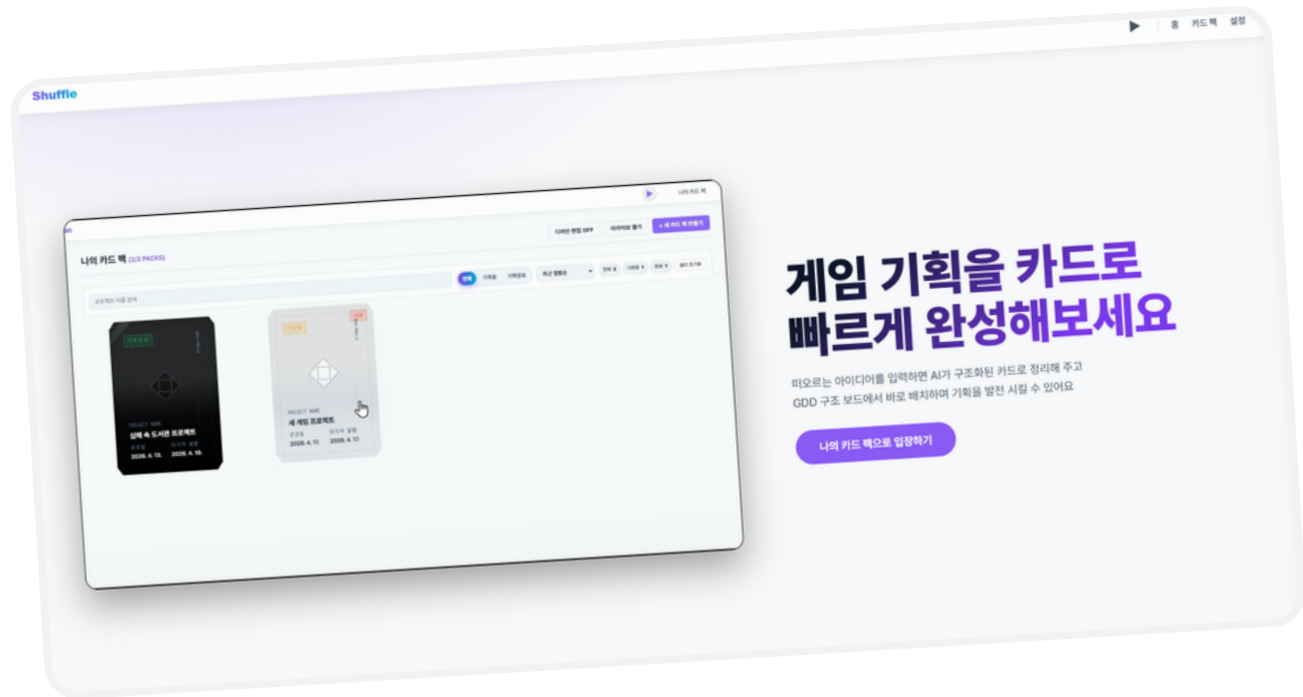




Shuffle

덱 빌딩 형식의 AI 기획 툴

기획 아이디어를 카드 형태로 구조화해 생산성을 높이는 AI 툴

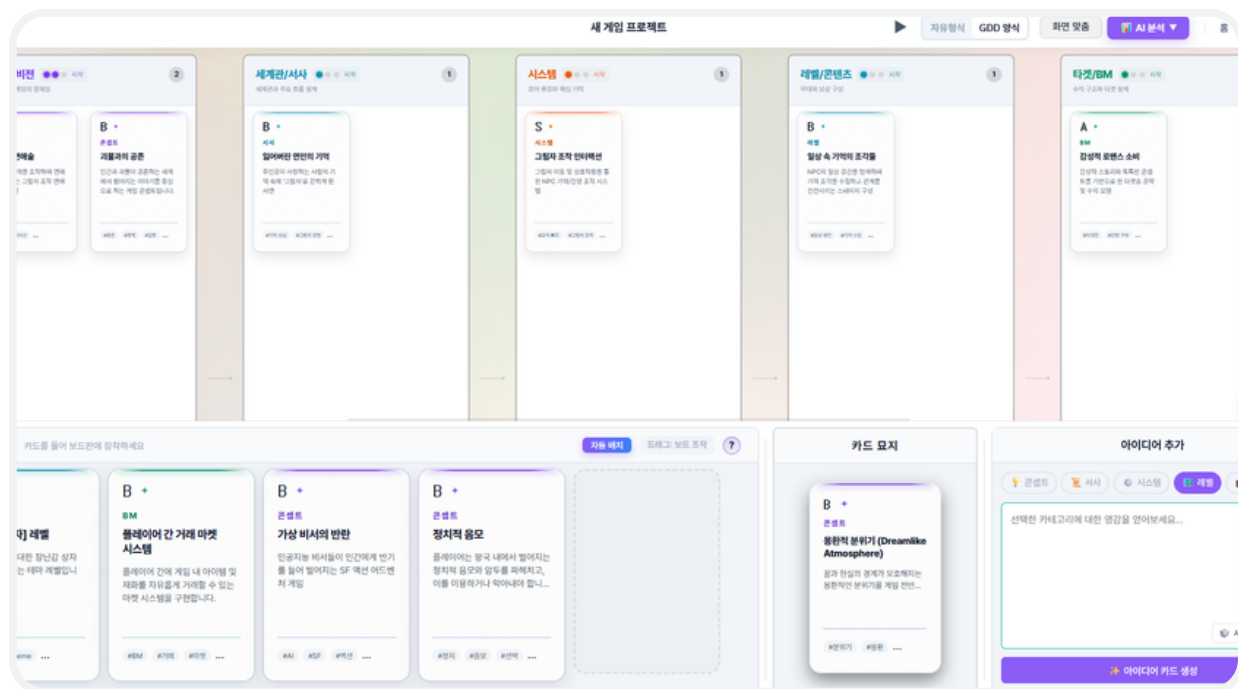
정재균

기획하고 제작, 검증까지. 실행하는 기획자

제작기간 2026.04.20 – 2026.05.10

✉ kyun081130@gmail.com

🌐 shuffletool.vercel.app
Live Demo 브라우저에서 바로 플레이 가능



01. 프로젝트 개요

시로 기획자의 초기 아이디어 정리를 돕는 카드형 기획 도구 ‘Shuffle’

한 줄 정의 AI 기반 아이디어 보드

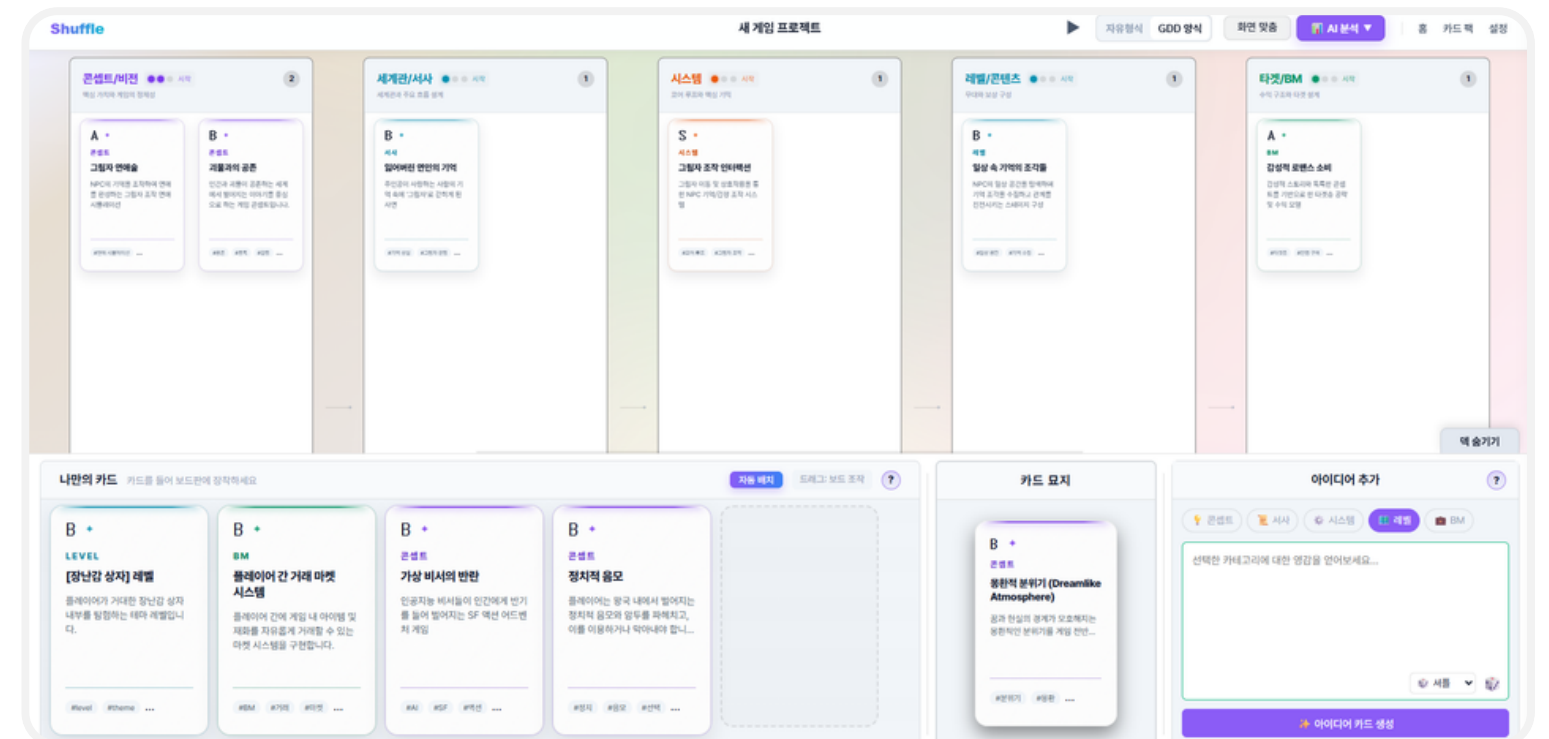
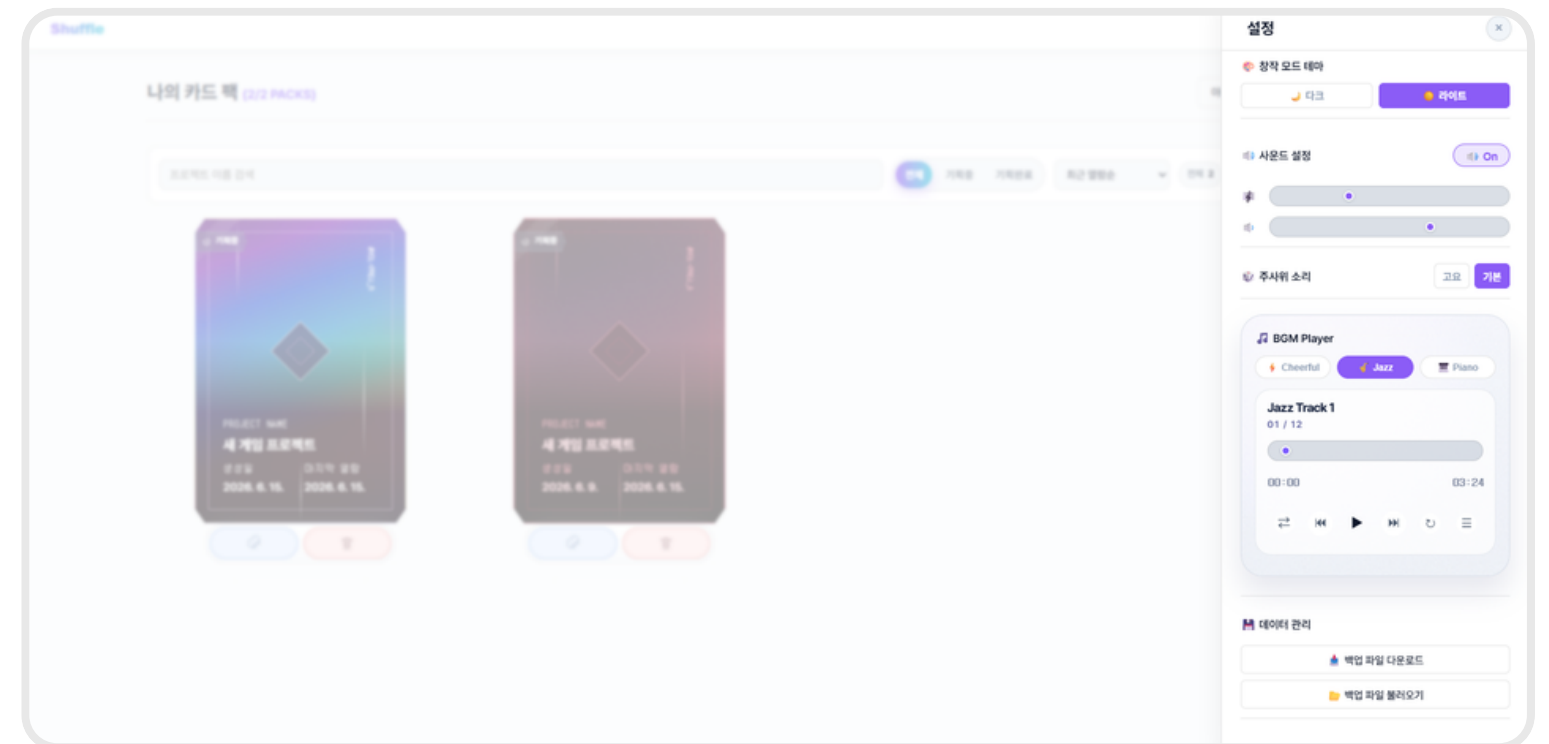
핵심 동작 아이디어 카드 생성 · 카드 배치 · 기획서 출력

대상 빠른 아이디어의 정리를 원하고 시로 생산성을 높이고 싶은 사용자

제작 방식 직접 기획 + 바이트 코딩 프로토타입

검증 15명 유저 테스트 진행, 사용 로그 수집과 분석

아이디어를 빠르게 펼쳐, 카드로 나누고, AI의 도움을 받아 구체화하는 카드형 기획 보드로 단순한 아이디어를 카드 단위로 확장·배치·선택하며 기획 초안을 만들어 갑니다.



프로젝트 선택 화면 / 보드 화면

02. 문제 정의

개인 경험 + 사전 인터뷰에서 확인한 공통 문제



느린 구조화

떠오른 아이디어를 기획 요소로 나누고 구조화에 많은 시간을 소비한다.



반복 작업

비슷한 문서를 반복 작성하면서 몰입과 생산성이 떨어진다.



빠른 초안 니즈

완성도보다 먼저, 빠르게 초안을 펼쳐보고 싶어 한다.



아이디어 막힘

생각이 막혔을 때 새로운 관점이나 영감을 얻기 어렵다.

개인 경험과 사용자 인터뷰를 통해, 아이디어보다 '**구조화 과정**'에서 더 큰 어려움을 겪는다는 공통점을 확인

03. 데이터로 본 문제

거시적 근거를 통해 도구의 필요성 검토

생산성을 낮추는 비핵심 업무 시간

업무 시간 **60%**

전 세계 10,000명 이상의 지식 근로자를 대상 조사

업무 시간 중 **60%**는 실제 업무가 아닌
'일을 위한 일(Work about work)'에 시간 사용



정리



탐색



소통



반복 업무

Asana 조사(2026)

AI를 활용한 아이디어 확장 경험

800+명

40개국 이상, 800+명의 참가자 대상 실험



AI 아이디어를 많이 활용할수록
집단 아이디어 다양성 증가



개인의 창의성은 크게 증가하지 않았지만
새로운 관점과 아이디어 확장에 효과적

ACM CHI 논문(2025)

한국, 비핵심 업무에 소모하는 시간

251억 시간

한국 노동자가 비핵심 업무에 사용하는 시간 (연간)

44% → 근무시간의 거의 절반이 비핵심 업무

50% → 창의성이 저하되었다고 느끼는 한국인

251억 시간 → 반복 업무에 소비되는 비용

Dropbox + YouGov 조사(2025)

04. 기획 목표

문서를 빠르게 제작,공유 할 수 있는 도구이며, 생각을 정리하게 돕는 도구

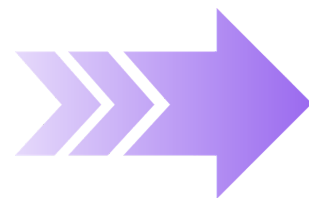
취합된 문제

생산성을 높일 수 있는 방법

한 단어만 입력해도 아이디어를 구체화 시켜 빠르게 구조화
AI를 사용하여 빈 문서를 빠르게 채울 수 있게 돕기
GDD 양식으로 진행되게 하여 체계적인 기획 가이드
빠르게 공유 할 수 있게 기획 문서까지 한번에 제작
시각적으로 한 눈에 파악할 수 있게 구성

새로운 영감, 창의성을 줄 장치 기획

새로운 아이디어 필요 or 막혔을 때 주사위로 아이디어 제안
게임처럼 진행해 흥미,몰입 높이기 (트럼프 카드 형식)
랜덤 생성·배치·선택 같은 조작의 새로운 기획 방식



그래서 선택한 방향



카드 형태로 정리

아이디어를 카드로 조립하여 정리



아이디어 주사위

주사위를 굴려 아이디어와 영감 얻기



AI 보조 생성

작은 아이디어를 구체적으로 확장



시각적 구조화

카드 관계·흐름을 한눈에 보이게



GDD 양식 구성

GDD 양식으로 체계적인 기획

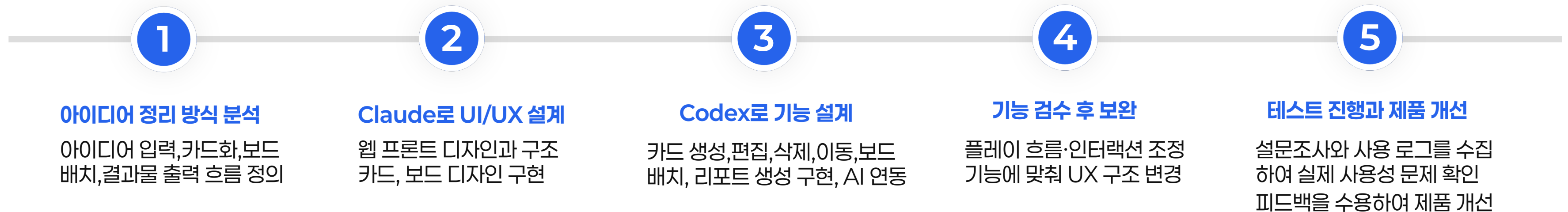


게임처럼 기획

게임적 조작으로 가볍고 몰입감 있게

05. 자연어 코딩으로 제작 과정

기획에서 멈추지 않고, 실제 플레이 가능한 프로토타입까지



핵심 정리

구현 목표와 조건을 단계적으로 나누어 명확히 정의하고 Claude/Codex를 활용해 자연어 코딩으로 프로토타입을 제작했습니다.
이 과정에서 기능 요구사항을 더 구체적으로 명시하는 능력과 **개발 관점의 제약을 이해하는 감각**을 키웠습니다.

06. 유저 테스트 개요

프로토타입으로 진행한 15명 대상 사용성 테스트

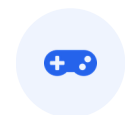
프로토타입의 사용성을 확인하기 위해 총 15명 대상으로 유저 테스트를 진행되었습니다.
사용자의 다수가 기획 문서 작성 경험이 없거나 1~2회에 그친 사용자로, **아이디어 구체화와 빠른 기획 문서 초안 작성**을 확인하기에 적합했습니다.
그러나, 게임 프로젝트 경험자는 4명으로 실무적인 검증을 하기에는 부족했습니다.

응답자 구성

 기획 입문자

 학생 · 취준생

 인디 · 게임 프로젝트 경험자

 게임 기획 경험자

테스트에서 확인한 것

- 평소에 기획서 작성 시 겪는 어려움
- 카드형 보드 방식이 아이디어 구체화에 도움이 되는지
- 도구를 사용하는 과정이 흥미로웠는지
- AI 생성 결과물이 기획 초안의 시작점으로 유용한지

분석을 위해 수집한 사용 로그

- 시작/종료 시각
- 카드 팩 생성 시각
- AI 카드 생성 횟수
- 직접 입력 또는 주사위 기능을 통한 카드 생성 횟수
- 카드 편집, 삭제, 이동, 배치 횟수
- 최종 리포트 생성 여부

07. 테스트 전 - 설문조사

빈 페이지의 부담보다 ‘아이디어를 구조화하는 어려움’이 핵심

기획서 작성 관련 설문

14/15

시각적 정리를 선호한다

11/15

아이디어 구조화가 어렵다

11/15

AI 기획 도구에 관심 있다

10/15

기획 초안을 빠르게 만들고 싶다

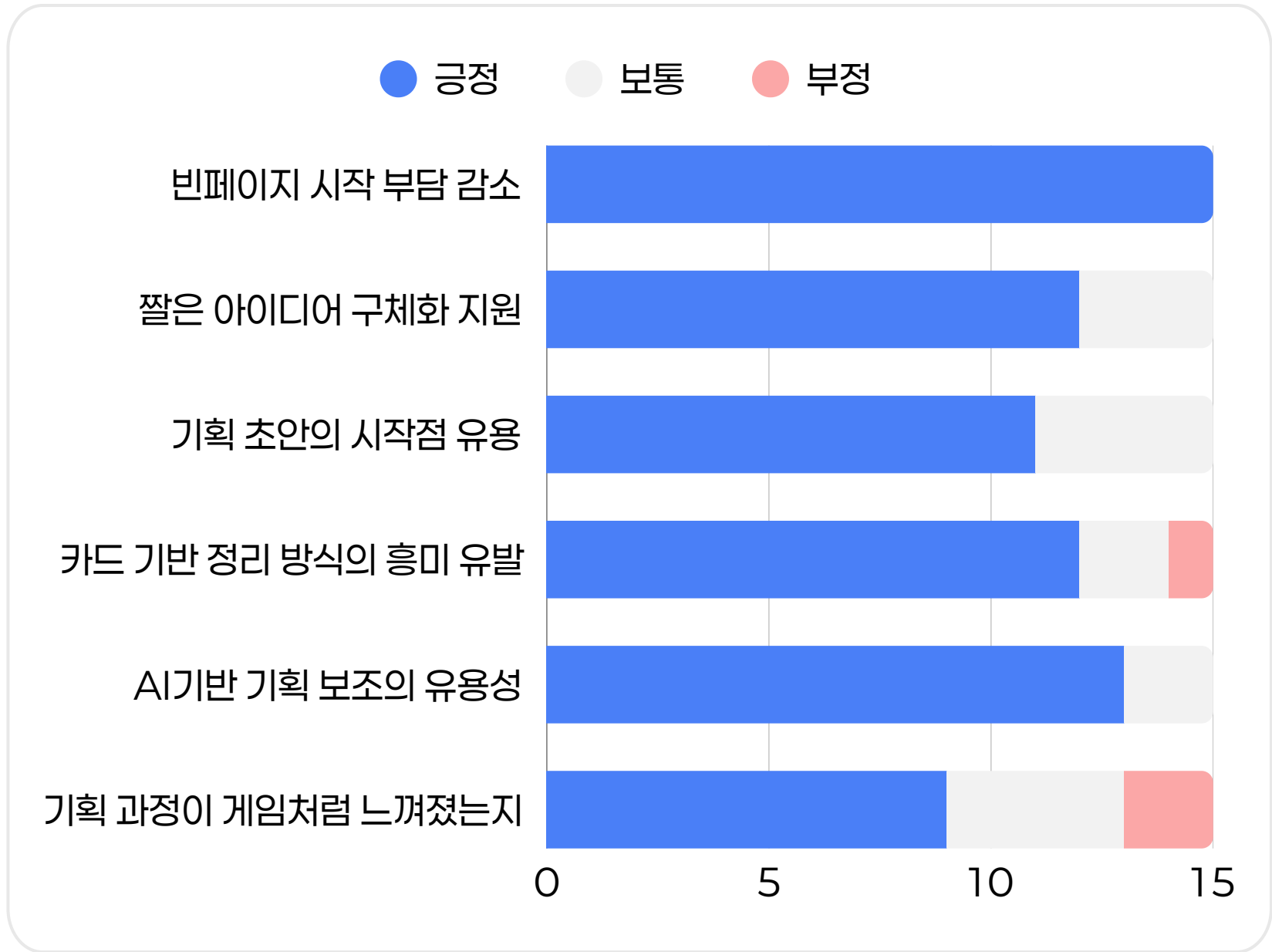
핵심 요약

사용자는 아이디어 자체보다 ‘아이디어를 구조화하는 과정’에서 어려움을 느끼며, **경험이 적을수록 어디서부터 시작할지 막막해 함** 시각적 정리를 선호하며 아이디어 **정리와 구체화에 AI가 도움 된다는 의견**. **결론으로 빠른 초안 작성과 AI 보조에 대한 니즈가 분명**

08. 테스트 후 - 주요 결과

카드형 방식과 AI 보조가 초기 기획 과정에 실제로 도움이 됨

핵심 항목별 응답 결과



유저 테스트 로그 분석

첫 번째 아이디어 입력 후
생성까지 걸린 시간 평균

15.2초

빈 페이지 → 첫 아이디 입력까지
평균 15.2초 소요

첫 번째 카드를 보드에
배치하는데 걸린 시간 평균

18.5초

첫 카드 배치, 평균 18.5초 소요

편집/이동/삭제
총 움직임 평균

162회

평균적으로 162회 움직임 발생

기획서 작성에 사용된
카드 수 평균

11장

평균 11장의 카드를 활용하여
기획서 작성까지 완료

9. 발견한 문제

테스트를 통해 확인한 문제점과 개선점

카드 정리 · 자동 배치

생성된 카드를 더 쉽게 정리하고 싶어 함. 자동 정렬·실행 취소·그룹화·중요도 기반 정리가 필요.

AI 카드 부분 수정

전체 재생성보다 일부만 보완하고 싶어 함. 맥락 유지한 채 ‘리스크만 추가’ 같은 부분 편집이 필요.



리포트 편집 · 시각성

텍스트 비율이 높아 발표 자료로 쓰기엔 가독성 부족. 원페이지 기획 보드 형태가 더 적합.

툴 사용법 · 가독성

처음 사용 시 사용법 혼동. 온보딩·튜토리얼·폰트 가독성·UI 완성도 개선이 필요.

1 고정 GDD 양식보다 자유 배치형 카드 보드 강화

2 AI가 기존 카드 맥락을 분석해 일부만 보완

3 카드 중요도에 따른 시각적 차등 표시

4 최종 리포트를 원페이지 보드형 결과물로 개선

5 TCG·덱빌딩처럼 직관적이고 몰입감 있는 카드 UI

10. 프로젝트를 진행하며 배운 점

문제 중심 사고력

문제를 정의하고 유사 사례를 조사하는 과정을 통해 구체적인 문제 해결 중심 사고를 키울 수 있었습니다.

설문 조사, 사용자 로그 분석을 통해 데이터 기반으로 문제를 정의하고 해결하는 능력을 키울 수 있었습니다.

기획에서 제작까지 실행하다

아이디어를 문서로만 정리하지 않고, 실행 가능한 프로토타입으로 구현하면서 제품 기획 사이클을 이해 할 수 있었습니다.

테스트와 피드백을 통해 제품을 개선하며, 거치며 완벽하게 만드는 것보다 빠른 검증과 반복 개선이 중요하다는 것을 깨달았습니다. 또한 실제 사용자의 반응을 캐치하는 것이 중요하다고 느꼈습니다.

개발자 관점을 이해하게 되다

자연어 코딩 과정에서 목표, 조건, 예외 케이스를 명확하게 전달해야 구현 품질이 올라간다는 점을 체감했고 개발자의 관점으로 생각하는 법을 배웠습니다.

좋은 기획은 많은 기능을 만드는 것이 아니라, **사용자가 가장 불편한 순간을 정확히 해결하는 것**이라는 점을 배웠고 문제 정의부터 사용자 검증, 프로토타입 제작까지 전 과정을 경험하며 **데이터 기반으로 의사결정**하는 법을 배웠습니다.

감사합니다

정재균

기획하고 제작, 검증까지. 실행하는 기획자

✉ kyun081130@gmail.com

🌐 shuffletool.vercel.app

🏠 <https://jaekyun.dev/>

Live Demo



Portfolio Web

