

# 웃음참기 배틀 서비스 기획서

버전: 3.0 (최종)

작성일: 2026년 1월 16일

## 1. 서비스 개요

항목	내용
서비스명	(미정)
한 줄 소개	친구와 실시간 화상으로 웃음참기 대결을 즐기는 AI 판정 배틀 플랫폼
핵심 가치	친구와 함께, 녹화 걱정 없이, AI가 공정하게 판정

### Problem

웃음참기 콘텐츠는 유튜브에서 수백만 조회수로 검증됐지만, 직접 참여할 수 있는 서비스가 없다. 기존 랜덤 화상채팅(Azar, Flinch)은 부적절 노출 등 안전 문제로 실패했다.

### Solution

친구 전용 프라이빗 룸 + AI 웃음 감지 + 리플레이 판정 + 녹화 방지

## 2. 타겟 유저

### Primary: 웃참 직접 경험자

JTBD	페인포인트
"친구들이랑 웃참 게임 하고 싶은데 어디서 해야 할지 모르겠어"	오프라인 모임 필요, 준비 번거로움
"빵 터지는 순간 공유하고 싶어"	하이라이트 저장/공유 기능 없음
"녹화당하면 어떡하지"	무단녹화/유פו 우려

### Secondary: 유머 콘텐츠 헤비유저

JTBD	페인포인트
"매일 보는 웃참 영상, 직접 해보고 싶어"	시청만 가능, 참여 불가
"카메라 켜는 게 부담돼"	얼굴 노출 거부감

### 3. 핵심 기능 (MoSCoW)

#### Must (MVP 필수)

#	기능	유저 가치
1	소셜 로그인	3초 만에 가입 완료
2	친구 초대 프라이빗 룸	아는 사람과 안심하고 플레이
3	랜덤 매칭	새로운 상대와 긴장감 있는 대결
4	1:1 실시간 화상 대결	즉각적인 반응과 긴장감
5	AI 웃음 감지 판정	공정한 승부
6	판정 리플레이	납득 가능한 판정

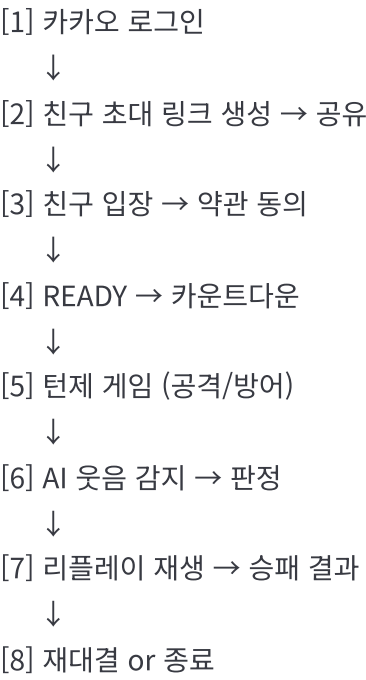
#### Should (중요하지만 MVP 이후)

#	기능	유저 가치
7	녹화/캡처 방지	녹화 걱정 없이 플레이
8	필터/이펙트	얼굴 노출 부담 완화
9	다대다 모드	여러 친구와 함께 플레이

#### Won't (v1 제외)

기능	제외 이유
랭킹/리더보드	핵심 경험 검증 후 도입
솔로 플레이 모드	1:1 대결 본질과 거리
도네이션/유료 기능	초기 수익보다 리텐션 우선

4. 유저 플로우



5. 차별화 포인트

#	차별점	vs 경쟁
1	친구 전용 모드 기본	Azar/Flinch: 랜덤 매칭 → 안전 문제로 실패
2	AI 리플레이로 납득 가능한 판정	기존 앱: 판정만 표시, 불만 발생
3	명확한 게임 룰 (턴제)	Azar: 목적 없는 대화, 어색함

6. 리스크 & 대응

#	리스크	대응
1	무단 녹화/유포	캡처 방지 기능, 약관 명시
2	AI 판정 불만	리플레이 제공, 판정 기준 설명
3	부적절 행위	친구 모드로 리스크 감소, 신고 시스템
4	초기 유저 부족	SSAFY 내부 테스트 → 커뮤니티 확장

7. 성공 지표 (KPI)

지표	목표	정의
게임 완료율	60%+	시작한 게임 중 끝까지 완료한 비율
재대결률	40%+	게임 종료 후 재대결 선택 비율
친구 초대 전환율	30%+	초대 링크 클릭 → 가입 완료
사용자 만족도	3.5/5+	테스트 후 설문

8. 로드맵

1주차 (완료)

- ✓ 기획서 작성
- ✓ 설문조사 진행 및 분석 (168명 응답)
- ✓ 개발 컨벤션 수립
- ✓ 기술 스택 선정

2주차: 핵심 기능 개발

목표	산출물
화상 연결 구현	1:1 실시간 화상 통신 동작
소셜 로그인	카카오 로그인 연동 완료
방 생성/입장	친구 초대 링크 기능
AI 모델 연동	웃음 감지 기본 동작

3주차: 기능 완성 + 보안

목표	산출물
게임 로직 완성	턴제 진행, 판정, 승패 처리
리플레이 기능	판정 순간 영상 재생
녹화/캡처 방지	보안 기능 적용
UI/UX 개선	카운트다운, 승패 효과

4주차: 통합 + 시연 준비

목표	산출물
버그 수정	테스트 피드백 반영
내부 테스트	SSAFY 동기 대상 테스트
성능 최적화	화상 지연 최소화
발표 준비	시연 시나리오, 발표 자료

작성: 이재호 (PM) / 2026.01.16