



하이킥 완전 정복

영화 프로젝트 2팀	
최종 수정일	2021.04.02
버전	Ver 2.1



하이킥 완전 정복

프로젝트 주제	드라마 ‘거침없이 하이킥’ 대본분석을 기반으로 ‘아무도 몰랐던 하이킥 정보’ 와 ‘자신의 성향과 비슷한 극중인물’ 을 찾아주는 서비스	
타겟층	- ‘거침없이 하이킥’ 마니아와 골수팬들 - 실제 ‘거침없이 하이킥’ 신드롬을 함께하고 본방사수를 했던 80-90년대생	
팀원	위영민 (팀장)	프론트엔드
	윤맑은이슬	프론트엔드
	김기범	백엔드, 데이터분석
	양혜진	백엔드, 데이터분석
	차시현	기획, 데이터분석
데이터세트	기본 데이터	드라마 ‘거침없이 하이킥’ 대본 (1차 : 1화~50화 / 2차: 2화~ 최종화)
	출처(링크)	https://blog.daum.net/kehstudent/13620233
	데이터 선택 이유	1) 등장인물 간 성격과 개성이 뚜렷함 2) 영화와 달리, 시트콤은 대본 데이터 분량이 많음
	예상되는 어려움	- 대사에서 사용한 단어를 정제해 성격을 추출하는 과정 - 데이터 분석 예상 시나리오 (캐릭터별 대사 정제 ⇒ 대사 형태소 분석 ⇒ '감정 사전' 이용해 성격 매칭) [형태소 분석 - 감정 사전] 매칭 작업 시, 단순 1:1 비교가 아닌 서로 간 유사도를 객관적으로 비교해 가장 적합한 성격을 도출 - 해당 로직 찾아내어 적용하기 어려울 수 있음

기획방법	문제 정의	2006년 첫 방영한 ‘거침없이 하이킥’은 2021년에도 최고의 시트콤으로 평가되며, 어느 드라마보다 팬 층이 두터움. 하지만 팬들이 즐길 수 있는 놀이터 즉, 콘텐츠를 활용한 즐길거리는 극히 드뭄.
	가설 설정	여전히 ‘뭉’으로 가득한 ‘거침없이 하이킥’에 대한 심층분석으로, 지금까지 몰랐던 새로운 정보를 제공 하여 타켓층의 트래픽을 유도.
	데이터 분석 개념/알고리즘 및 라이브러리 응용 방법	1) 형태소 분석 진행 2) 토큰화 3) word2vec 4) 감성 분석 머신러닝 - 미확정 5) 다중 감성 분류 모델 (‘감정 사전’ 이용)
	데이터 분석 종류 (시각화, 통계 대시보드)	1) 인물별 필요 데이터 목록화 <ul style="list-style-type: none"> - 목록별 에피소드 카운트 - 전체 시리즈 내 데이터 개수 카운트 2) 캐릭터 간 관계를 수치화 <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터-캐릭터 간 함께 등장한 횟수 카운팅 - 카운팅 결과를 캐릭터 간 관계를 나타내는 수치로 사용 - 관계 수치가 높을수록 연결선 굵게 표시 3) 캐릭터별 2개 이상의 대표 성격 추출 <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터별 대사 정제 -> 대사 형태소 분석 -> ‘감정 사전’ 이용해 성격 매칭 - [형태소 분석 - 감정 사전] 매칭 작업 시, 단순 1:1 비교가 아닌 서로 간 유사도를 객관적으로 비 교해 가장 적합한 성격을 도출 4) 캐릭터별 상세 페이지 <ul style="list-style-type: none"> - 대표단어 : 워드클라우드 - 주성격 분석 그래프 : 방사형 그래프 (레이더 차트) - 시간대별 감정 변화 - 꺾은 선 그래프

서비스 설명	<p>웹 서비스의 최종적인 기능과 형식</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 서비스 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 웹사이트 이용에 흥미를 줄 수 있는 내용 표시 2. 추억의 뽑기게임 <ul style="list-style-type: none"> - 분석자료 결과를 일반적으로 보여주는 것이 아닌, 추억을 뽑는다는 게임적인 요소를 가미해 사용자가 뽑기 버튼을 누르면 DB에 있는 분석자료 결과를 랜덤으로 화면에 표시 3. 나와 닮은 캐릭터 <ul style="list-style-type: none"> - 사용자가 설문조사(이지선다형 / 단어선택)로 데이터를 제공해주면, input 한 데이터와 가장 유사한 극중 인물과 그 인물에 대한 데이터 분석값을 화면에 표시 4. 인물 관계 <ul style="list-style-type: none"> - 대본 분석으로 인물간의 관계성을 화살표 굵기&방향으로 표현. 상세정보가 궁금한 인물의 사진을 클릭하면, 해당 인물에 대한 데이터 분석값을 화면에 표시
	<p>사용자가 데이터 분석 시각화 자료를 통해 얻는 인사이트</p>	<p>아무도 알려고 하지 않지만 막상 알려준다고 하면 재밌게 볼만한 정보들을 제공하므로, 기존 ‘거침없이 하이킥’을 잘 안다고 생각했던 골수팬들에게도 새로운 인사이트를 제공하고, 유입되는 새로운 팬들에게는 색다른 흥미요소를 줄 수 있을 것으로 예상</p> <p>세부사항 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 평소 궁금하거나 알기 힘든 하이킥의 면면을 수치화된 자료로 확인가능 2) 시각화를 통해 하이킥 내 등장인물의 특성과 인물 간 관계를 한 눈에 파악 3) 내 성격과 매칭되는 캐릭터를 알아보고 공감할 수 있는 재미 제공 4) 각 캐릭터별 구체적 특성 파악 가능 (각 캐릭터의 팬에게 어필)

: User Input Related

하이킥 완전 정복

- 데이터 : 시트콤 거침없이 하이킥
(1차 : 1화-50화 / 2차 : 50화~최종화)

(1) 메인페이지

(2) 서비스 소개

소개페이지

(3) 추억의 뽑기 게임

뽑기게임 설명

행운 번호 제공

결과페이지

전체보기 페이지

(4) 나와 닮은 캐릭터

닉네임 입력

이지선다형

단어선택

분석 중 페이지

결과페이지

(5) 인물관계

인물관계도

세부 페이지

에피소드 검색기 (미정)

1 프로젝트 명 클릭시 페이지 1 로 이동

2 페이지 2 이동

3 페이지 3 이동

4 페이지 4 이동

5 페이지 5 이동

Check Point

Header & Footer 고정값

Header

1

2

3

4

5

하이킥 완전 정복

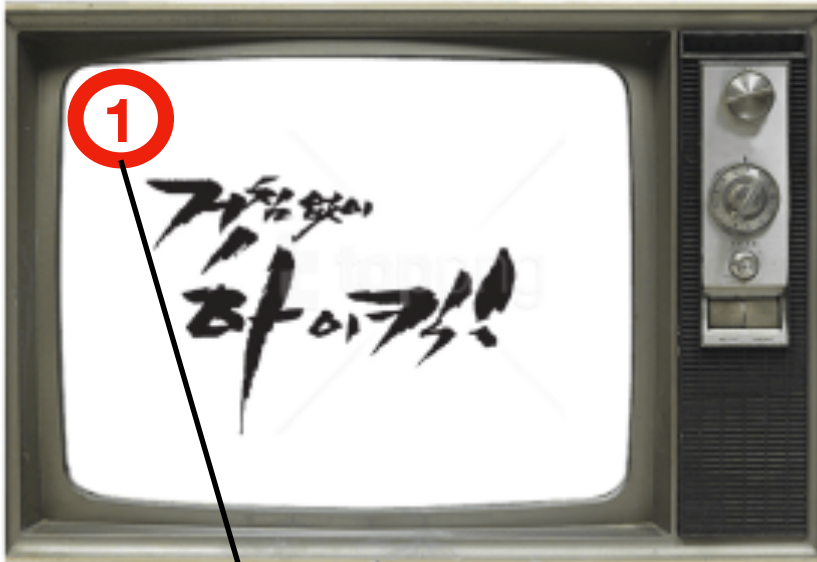

소개 추억의 뽑기게임 나와 닮은 캐릭터 인물관계도

Footer

공지사항 | 이용약관 | 개인정보취급방침

Hoguma 서울특별시 논현동 호박고구마로 000 | t. 000.000.000. | f. 000.000.000

Copyright Hoguma 2021. All right Reserved

화면 용도	Front	화면명	메인페이지				
URL	(미정)						
Header							
<div>Back to 2007</div> <div><div><div>1</div><div></div></div><div><div>ch1. 서비스 소개</div><div>ch2. 추억의 뽑기 게임</div><div>ch3. 나와 닮은 캐릭터?</div><div>ch4. 인물관계도 심층 분석</div></div><div><div>2</div></div></div> <div><div><div>3</div><div><div>Back to 2007</div><div><div></div></div><div><div>ch1. 서비스 소개</div><div>ch2. 추억의 뽑기 게임</div><div>ch3. 나와 닮은 캐릭터?</div><div>ch4. 인물관계도 심층 분석</div></div><div><div>2</div></div></div></div><tr><td colspan="4">Footer</td></tr></div>				Footer			
Footer							

Project	Hoguma
화면설명	
1	-거침없이 하이킥 메인 로고 -2007 년도 느낌을 주는 TV 이미지 사 용
2	각 채널별 선택 후 해당 페이지 이동가 능
3	채널 항목에 마우스 hover 시 이미지와 항목 색이 변함 -사진 (메인로고 -> 관련 사진) -항목 색 (회색 -> 노란색)
Check Point	
Page 1	

화면 용도	Front	화면명	서비스 소개
URL	(미정)		

Header

하이킥 완전 정복

1



‘음~ 맛있다~’ 라는 말을 들으면 ‘**마트다녀오셨어요~?**’ 라고 상황극을 시작하시나요 ?

호박고구마를 먹을때 ‘**호! 박! 고! 구! 마! 호박 고구마!!!**’ 라고 소리친적이 있으신가요 ?

2 ‘문의주세요’ 라는 말에 ‘**문희는 포도가 먹고시폰데에~**’ 를 대답하고 싶었던 적이 있나요?

컴퓨터 앞에서 ‘**야동. 야아도웅~ 야. 한. 동. 영. 상.**’을 외치던 ‘야동순재’가 기억나시나요 ?

그럼 제대로 찾아오셨습니다.

방영 15주년을 맞이한 대한민국 레전드 시트콤 ‘거침없이 하이킥’

그 모든 것을 분석했습니다.

여러분들의 추억 상자를 열어보세요 !

Project		Hoguma
화면설명		
1	하이킥 대표사진	
2	하이킥을 아는사람이면 모두 알만한 내용으로 구성 (서비스에 대한 일반적 설명은 매력도가 떨어짐 -> 읽지 않음)	
Check Point		
- 자세한 설명보다는 공감을 얻어 서비스를 사용하게 하는 것이 목표		
Page 2 - 1		

화면 용도	Front	화면명	추억의 뽑기게임
URL	(미정)		
Header			
추억의 뽑기 게임			
당신의 하이킥 추억을 뽑아보세요.			
			
<div><div>1</div><div>뽑기 !</div></div>			
Footer			

Project	Hoguma
화면설명	
1	뽑기 버튼을 누르면 페이지 3-2로 이동
Check Point	
Page 3 - 1	

화면 용도	Front	화면명	추억의 뽑기게임		Project	Hoguma		
URL	(미정)				화면설명			
Header								
<div>추억의 뽑기 게임</div> <div><div><div><div><div>1</div><div>당신의 추억은 '3021'과 관련이 있군요 ! 과연 어떤 추억일지 맞춰보세요~</div></div><div><div>2</div><div><div>3021</div></div></div><div><div>3</div><div><div>10화 동안 이준하가 방귀를 뀌 횟수</div><div>서민정이 넘어진 횟수</div><div>이순재가 야동을 외친 횟수</div></div></div></div></div></div>							1	퀴즈를 풀기 위한 질문
					2	분석결과와 관련된 숫자를 뽑기공 이미지로 출력		
					3	- 선택지 총 3개 제공 - 선택지 중 1개 클릭시 3-3 으로 이동		
					Check Point			
					Page 3 - 2			
Footer								

화면 용도	Front	화면명	추억의 뽑기게임 (결과출력)
URL	(미정)		

Header

결과

1

정답입니다 !

2



3

“앗옹~ 나와라~”

4

당신의 추억은 바로 ‘야동순재’입니다.

시리와 빅스비를 앞서간 음성인식 노트북 !

순재가 노트북에 외친 ‘앗옹~’ 은 총 몇번일까요 ?

5

총 100에피소드 3021번

·

·

6

다시뽑기

전체보기

7

Footer

Project		Hoguma
화면설명		
1	3 - 2 에서의 선택지 정답 여부 출력	
2	캐릭터사진	
3	캐릭터의 명대사	
4	데이터 분석값에 흥미를 줄수 있는 문구	
5	데이터 분석 결과	
6	다시뽑기 기능(랜덤 출력)	
7	Page 3-4 으로 이동	
Check Point		
Page 3 - 3		

화면 용도	Front	화면명	추억의 뽑기게임 (전체보기)
URL	(미정)		

Header


1

5210

100

19

2



5210
이준하의 한끼 식사량은
무려 5210 칼로리.....!

Footer

Project	Hoguma
화면설명	
1	카드 뒷면 (클릭가능)
2	카드 뒷면을 클릭하면 플립되면서, 이미지와 함께 숫자의 의미가 나옴
Check Point	
Page 3 - 4	

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (서비스 설명 + 닉네임 입력)	Project	Hoguma
URL	(미정)			화면설명	
Header				1	닉네임 입력 : 결과페이지에 노출
				2	설문조사 시작
				Check Point	
				Page 4 - 1	
Footer					

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (이지선다형)
URL	(미정)		

Header

Q. 호박 고구마를 모르는 문희, 헤미는 문희를 약올린다. 만약 당신이 문희라면 ?

1. 나도 알아 !! 호박고구마 !!

2. 나도 알고있어..고구마 호박..

Footer

Project	Hoguma
화면설명	
1	질문과 관련있는 사진
2	질문 (하이킥에 관련있는)
3	문제 진행상황
4	선택시 다음 페이지로 이동
Check Point	
Page 4 - 2 - 1	

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (단어선택)
URL	(미정)		

Header

1

다음 중 평소에 자주 사용하시는 단어를 10개 골라주세요

2

밥

오케이

좋아요

오케이

오케이

오케이

오케이

싫어요

감자

감자

감자

오케이

고구마

고구마

고구마

오케이

오케이

오케이

오케이


오케이

3

Submit

Footer

Project	Hoguma
화면설명	
1	사용자가 일상생활에서 사용하는 단어와 일치도를 확인하기 위한 질문
2	가장 좋은 output 을 줄 수 있는 단어들로 구성
3	4-3 페이지로 이동
Check Point	
Page 4 - 2 - 2	

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (분석 중)
URL	(미정)		
Header			
<div>결과를 분석 분석 중입니다.</div> <div><div>1</div><div></div></div>			
Footer			

Project	Hoguma
화면설명	
1	조금더 역동적인 이미지로 변경가능 (로딩이 오래걸릴 시 흥미를 줄만한 요소 추가 예정)
Check Point	
Page 4 - 4	

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (결과페이지)
URL	(미정)		

Header

1

000님은 "엉뚱발랄" 나문희

2



"나도 알아!! 호박고구마!!"

엉뚱발랄 나문희!!

3

하이킥 가족중에 이러저러한 역할을 하고 있습니다.

억울한 모습이 웃음요소인 인물입니다.

주 감정 분석 결과

4



억울함



분노

5

000님과 찰떡 궁합



6

000님과 극과 극



7

공유하기

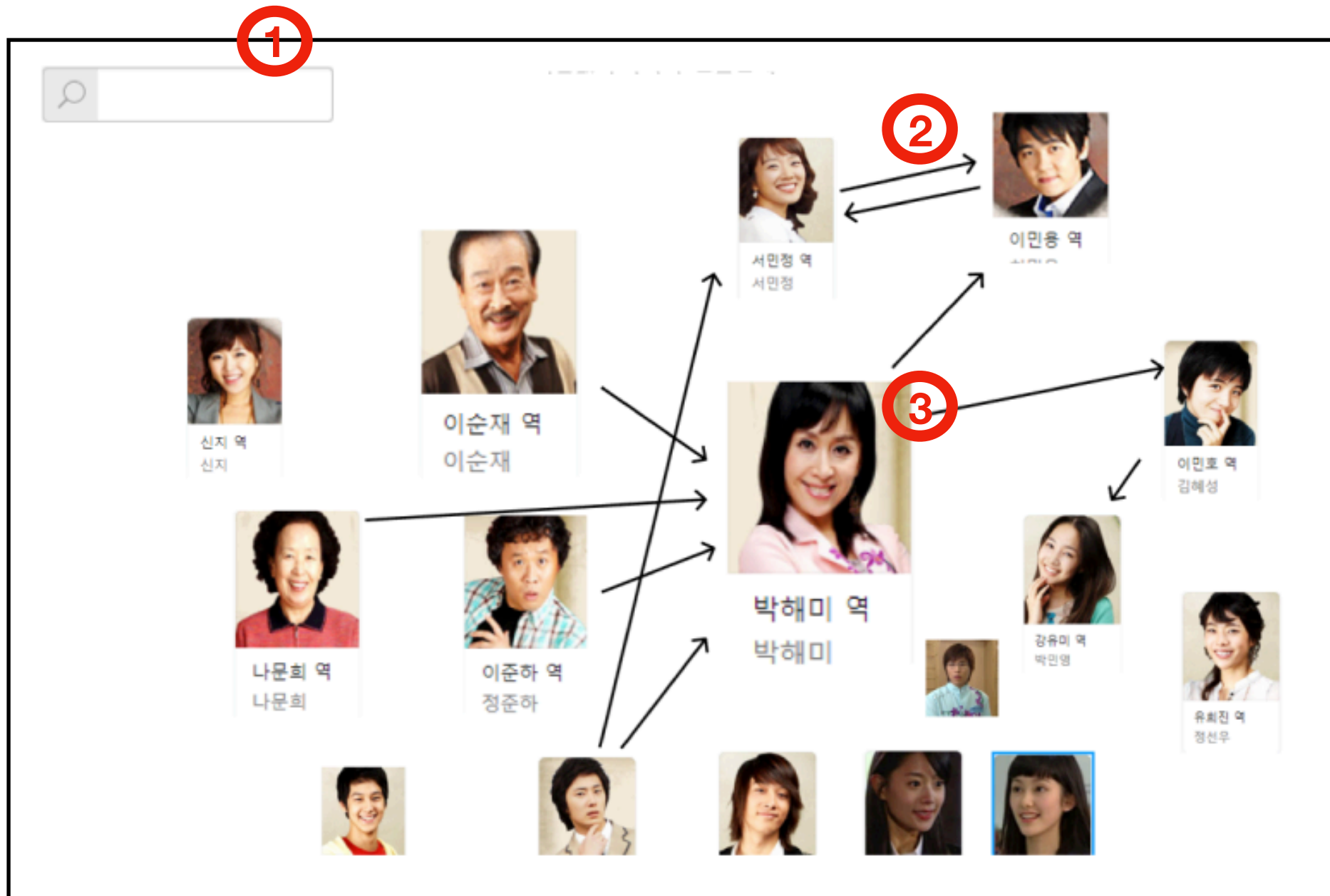
8

저장하기

Project	Hoguma
화면설명	
1	닉네임 값과 함께 결과값 출력
2	대표 사진
3	캐릭터 설명
4	주요 감정 2가지
5	찰떡 궁합인 캐릭터 (미리정해둔 값)
6	극과극인 캐릭터(미리정해둔 값)
7	공유하기 기능(카톡 or 링크)
8	PDF 로 저장 (선택) :VM 이 닫힐 수 있으니 기념으로
Check Point	
<div>- 하단부에 그래프 (감정테스트, 단어테스트 - 와이어프레임 참고) 추가될 수 있음</div>	
Page 4 - 4	

화면 용도	Front	화면명	인물관계도
URL	(미정)		
Header			

Project		Hoguma
화면설명		
1	원하는 인물 검색 하여 볼수 있음 검색하면 테두리가 생김	
2	화살표 굵기&방향으로 인물간 관계를 파악 할 수 있음	
3	사진을 클릭하면 5-2 페이지로 이동	
Check Point		
- 프론트에서 기존 하이킥 정보를 바탕으로 구현 (javascript libaray)		
Page 5 - 1		



화면 용도	Front	화면명	인물관계도(세부확인)
URL	(미정)		

Header

1



나문희

3

무에 스며들어 가는 열악의 소리다여겼은 차이나
전인 유소년에게서 구하지 못할 바이며 시들어
는 노년에게서 구하지 못할 바이며 오직 우리
청춘에서만 구할 수 있는 것이다 청춘은 인생의
활금시대다 우리는 이 활금시대의 가치를 충분히

2

사용 단어



4

명대사

5

감정



6



7

시간대별 감정변화



8

다른 캐릭터 보기

Footer

Project	Hoguma
화면설명	
1	가장 유명한 사진
2	캐릭터가 극중 사용했던 대사 빈도수를 워드 클라우드로 출력
3	캐릭터에 관한 일반적인 설명
4	명대사 출력
5	캐릭터가 대표하는 감정 2개를 시각화 (방법 미정)
6	유튜브 오분순삭 (거침없이 하이킥 총 180개) 중 가장 대표적인 에피소드 태깅
7	캐릭터의 감정 변화를 그래프로 나타냄
8	인물관계도 전체로 이동
Check Point	
<div> <div>- 데이터 분석 결과에 따라 출력 값이 달라질 수 있음</div> <div>- 하단부 댓글창 (DISQUS) 추가 ->로그인 필요 없음</div> </div>	
Page 5 - 2	

화면 용도	Front	화면명	에피소드 검색기 (미정)
URL	(미정)		
Header			

Project		Hoguma
화면설명		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
Check Point		
Page 3 - 3		

END