하이킥 완전 정복

HOGUMA	
영화 프로젝트 2팀	
최종 수정일	2021.04.16
버전	Ver 2.6

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 80-90 년대생

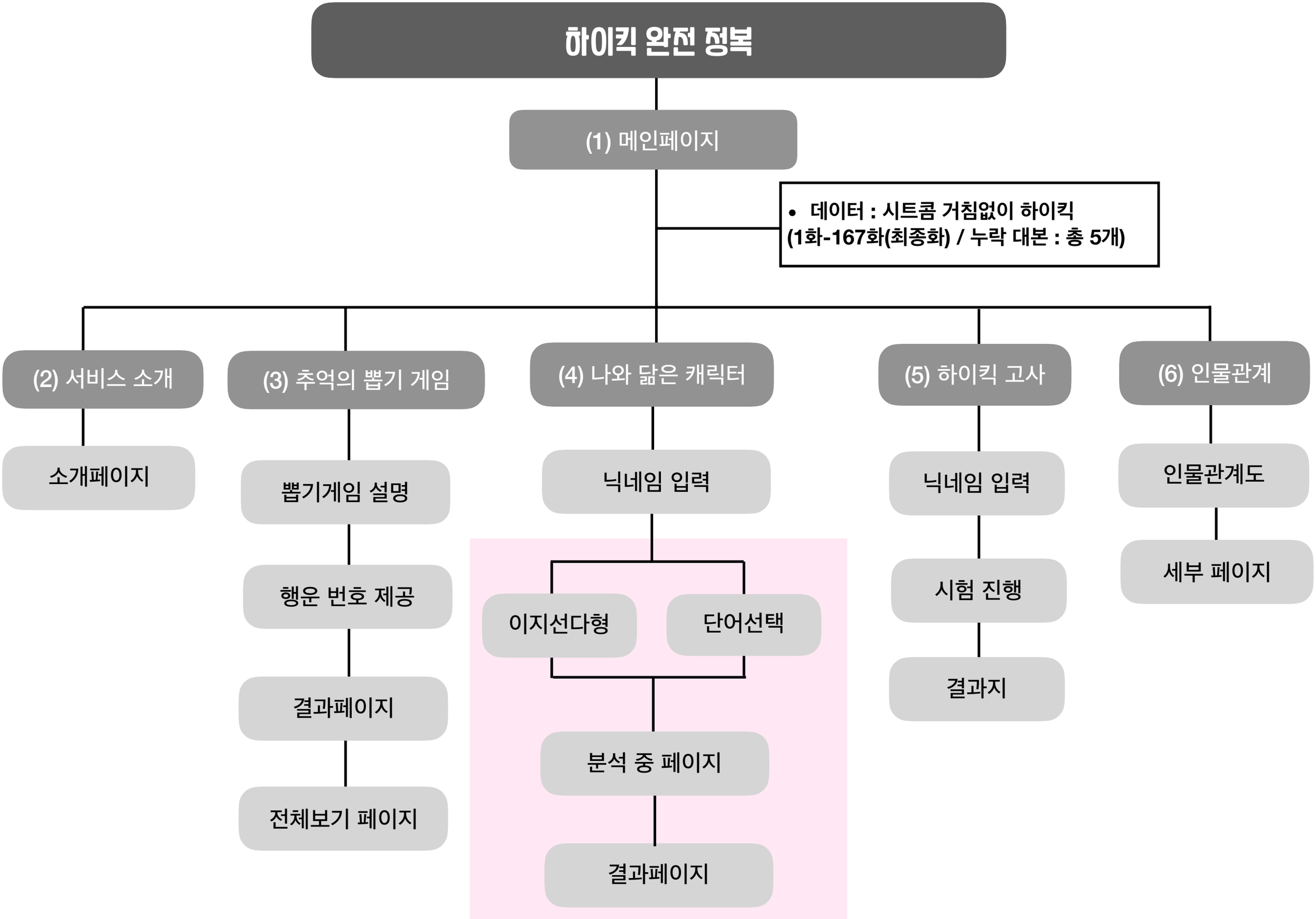
팀원	위영민 (팀장)	프론트엔드
	윤맑은이슬	프론트엔드
	김기범	백엔드 , 데이터분석
	양혜진	백엔드 , 데이터분석
	차시현	기획 , 데이터분석

데이터셋트	기본 데이터	드라마 ‘거침없이 하이킥’ 대본 (1화~167화(최종화)) 누락데이터(공식 대본을 찾을 수 없음) : 총 5개 (87화, 88화, 98화, 107화, 137화)
	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 감정언어를 추출하는 과정

기획방법	문제 정의	2006 년 첫 방영한 ‘ 거침없이 하이킥 ’ 은 2021 년에도 최고의 시트콤으로 평가되며 , 어느 드라마보다 팬층이 두터움 . 하지만 팬들이 즐길 수 있는 놀이터 즉 , 콘텐츠를 활용한 즐길거리는 극히 드뭄 .
	가설 설정	여전히 ‘ 밈 ’ 으로 가득한 ‘ 거침없이 하이킥 ’ 에 대한 심층분석으로 , 지금까지 몰랐던 새로운 정보를 제공하여 타겟층의 트래픽을 유도 .
	데이터 분석 개념/알고리즘 및 라이브러리 응용 방법	1) 감정사전 직접 제작 2) 형태소분석 3) 불용어 제거 4) 토큰화
	데이터 분석 종류 (시각화, 통계 대시보드)	1) 인물별 필요 데이터 목록화 - 인물별 대사추출 - 전체 시리즈 내 데이터 대사/행동 빈도수 카운트 2) 캐릭터 간 관계를 수치화 - 캐릭터 - 캐릭터 간 함께 등장한 횟수 카운팅 - 카운팅 결과를 캐릭터 간 관계를 나타내는 수치로 사용 - 관계 수치가 높을수록 연결선 색을 다르게 표시 3) 캐릭터별대사를 분석의 3개의 대표 감정 추출 - 주요 캐릭터의 전체 대사 추출 > 형태소 분석 > 불용어 제거 > 빈도 수 기준으로 리스팅 >'기쁨', ‘슬픔', '분노'의 감정사전 제작 - 캐릭터별 대사 추출 > 형태소 분석 > 불용어 제거 > 토큰화된 대사 데이터셋 확보 > 감정 사전의 단어와 일치할 경우 count += 1 > 감정 수치 도출 4) 캐릭터별 상세 페이지 - 대표단어 : 워드클라우드 - 감정언어분석 수치 (행복, 슬픔, 분노) - 대사 분향 변화 그래프

서비스 설명	웹 서비스의 최종적인 기능과 형식	1. 서비스 소개 - 웹사이트 이용에 흥미를 줄 수 있는 내용 표시 2. 추억의 뽑기게임 - 분석자료 결과를 일반적으로 보여주는 것이 아닌 , 추억을 뽑는다는 게임적인 요소를 가미해 사용자가 뽑기 버튼을 누르면 DB 에 있는 분석자료 결과를 콘텐츠와 함께 랜덤으로 화면에 표시 3. 나와 닮은 캐릭터 - 사용자가 설문조사 (삼지선다형 / 다중선택) 로 데이터를 제공해주면 , input 한 데이터와 가장유사한 극중 인물과 그 인물에 대한 데이터 분석값을 화면에 표시 4. 인물 관계 - 대본 분석으로 인물간의 관계성을 화살표 방향과 색으로 표현. 상세정보가 궁금한 인물의 사진을 클릭하면 , 해당 인물에 대한 데이터 분석값을 화면에 표시
	사용자가 데이터 분석 시각자료를 통해 얻는 인사이트	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 세부사항 : 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



홈 화면 Header 구조

Header

Project	Hoguma
화면설명	
1	프로젝트 명 클릭시 페이지 1 로 이동
2	페이지 2 이동
3	페이지 3 이동
4	페이지 4 이동
5	페이지 5 이동
6	페이지 6 이동
Check Point	
Header 고정값	

화면 용도	Front	화면명	메인페이지
URL	/		

Header

Project	Hoguma

화면설명	
1	리모컨 형식 = 각항목에 마우스 hover 시 tv 화면과 내용이 바뀜
2	입장하기 버튼을 누르면 해당페이지로 이동

Check Point

화면 용도	Front	화면명	서비스 소개
URL	/about		

Header

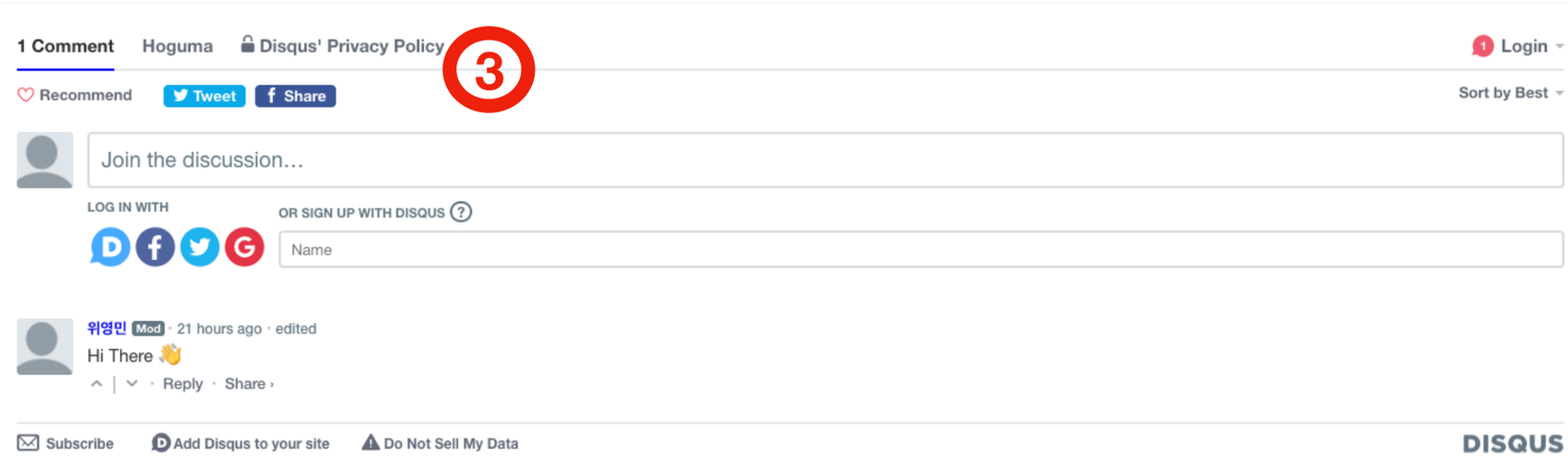
하이킥 완전 정복

1

'음~ 맛있다~' 라는 말을 들으면 '마트다녀오셨어요~?' 라고 상황극을 시작하시나요 ?
호박고구마를 먹을때 '호! 박! 고! 구! 마! 호박 고구마!!!' 라고 소리친적이 있으신가요 ?
'문의주세요' 라는 말에 '문희는 포도가 먹고시푼데에~' 를 대답하고 싶었던 적이 있나요?

2

그럼 제대로 찾아오셨습니다.
방영 15주년을 맞이한 대한민국 레전드 시트콤 '거침없이 하이킥'
그 모든 것을 분석했습니다.
여러분들의 추억 상자를 열어보세요 !



3

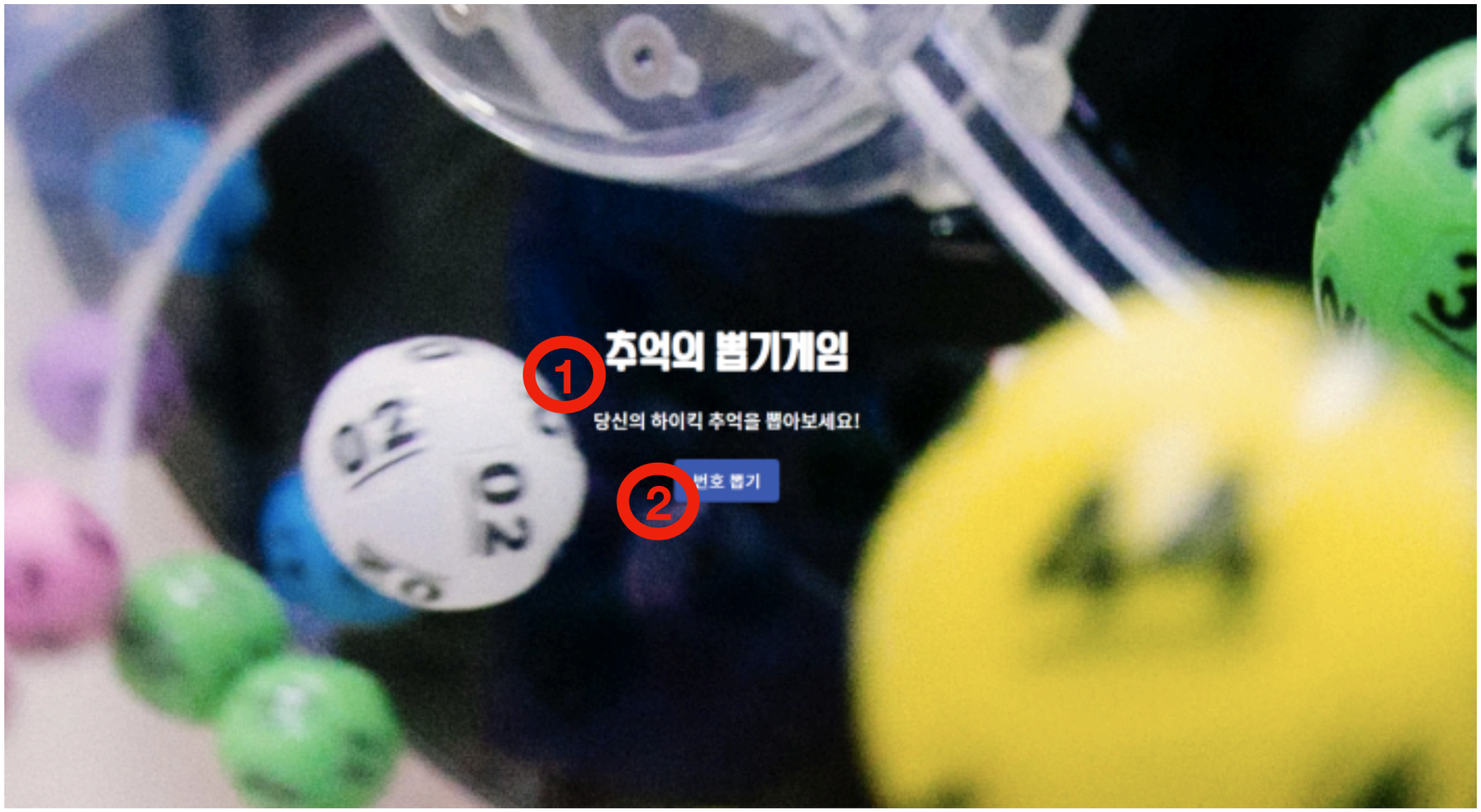
Project	Hoguma
화면설명	
1	하이킥 대표사진
2	하이킥을 아는사람이면 모두 알만한 내용으로 구성
3	DISQUS 통해서 댓글기능 구현 (로그인 필요X)

Check Point

- 자세한 설명보다는 공감을 얻어 서비스를 사용하게 하는 것이 목표
- 서비스에 대한 일반적 설명은 매력도가 떨어짐 -> 읽지 않음

화면 용도	Front	화면명	추억의 뽑기게임
URL	/game		

Header



Project	Hoguma

화면설명	
1	관련 문구
2	뽑기 버튼을 누르면 페이지 3-2로 이동

Check Point

화면 용도	Front	화면명	추억의 뽑기게임
URL	/game		

Header

Project	Hoguma

화면설명	
1	숫자 (데이터분석결과) 제공 공을 클릭하면 3-3 (모달) 전환
2	고정 문구
3	다시뽑기
4	다른결과 보기 3-4 로이동

Check Point

화면 용도	Front	화면명	추억의 뽑기게임 (결과출력)
URL	/game/result		

Header

Project	Hoguma
화면설명	
1	캐릭터사진
2	캐릭터의 명대사
3	데이터 분석값에 흥미를 줄수 있는 문구
4	데이터 분석 결과
5	종료버튼
Check Point	

화면 용도	Front	화면명	추억의 뽑기게임 (전체보기)
URL	/game/all		

Header

사진을 클릭해 하이킥 추억을 꺼내보세요!

거침없이 하이킥의 명장면을 살펴보고
데이터 분석으로 도출된 하이킥의 재밌는 사실들을 알아보세요

Project	Hoguma

화면설명	
1	필름 이미지 클릭 하면 데이터 분석 값이 출력

Check Point

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (서비스 설명 + 닉네임 입력)
URL	/survey		

Header

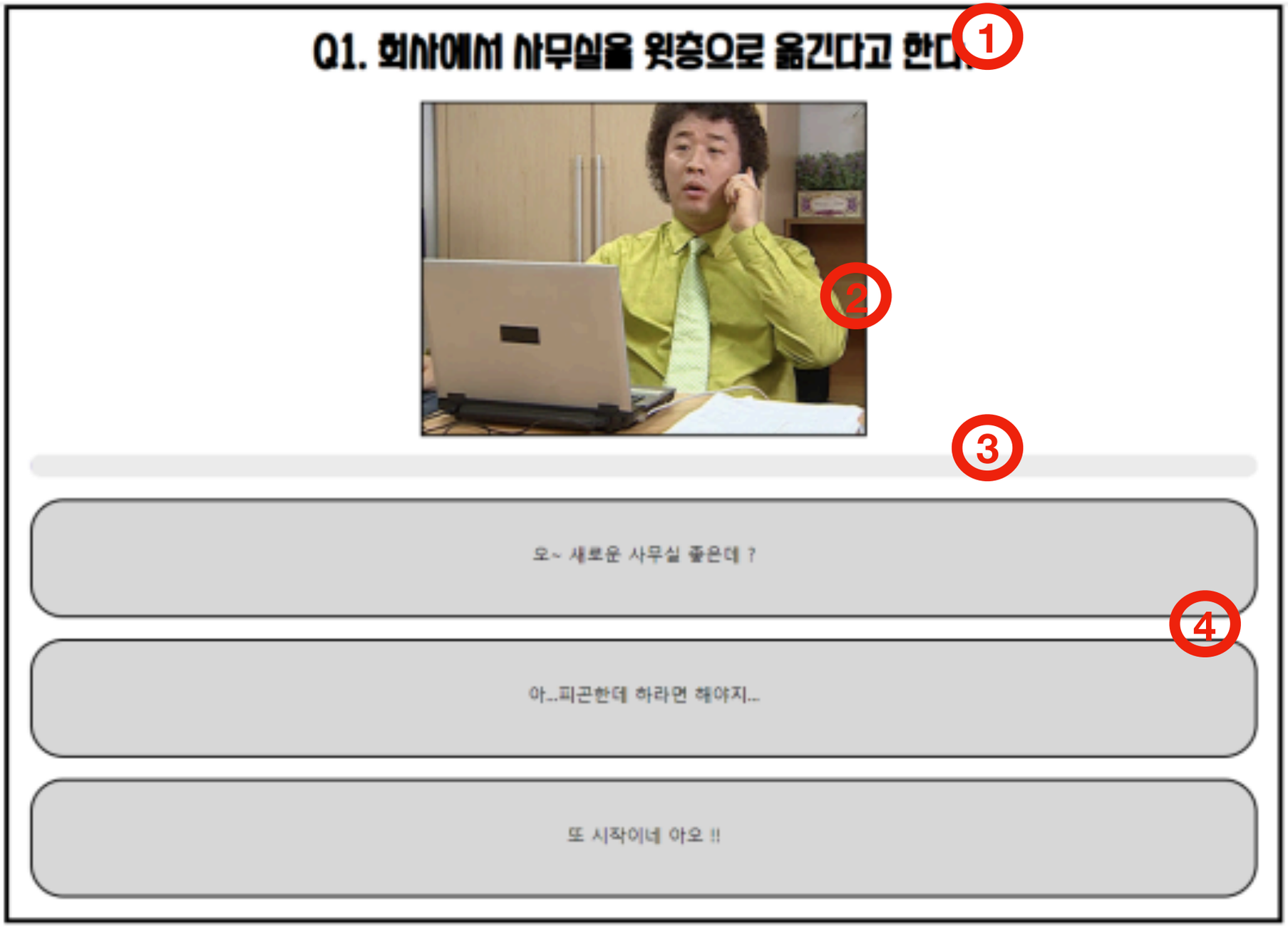
Project	Hoguma

화면설명	
1	닉네임 입력 : 결과페이지에 노출
2	설문조사 시작

Check Point

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (이지선다형)
URL	/survey/process		

Header



Project	Hoguma
화면설명	
1	질문 (일상생활 문제) 총 10개 제공
2	질문과 관련있는 하이킥 사진
3	문제 진행상황
4	선택시 다음 페이지로 이동

Check Point

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (단어선택)
URL	/survey/word		

Header

Project	Hoguma
화면설명	
1	사용자가 일상생활에서 사용하는 단어와 일치도를 확인하기 위한 질문
2	가장 좋은 output 을 줄 수 있는 단어들로 구성 (8개 선택)
3	4-3 페이지로 이동
Check Point	

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (분석 중)
URL	/roading		

Project	Hoguma

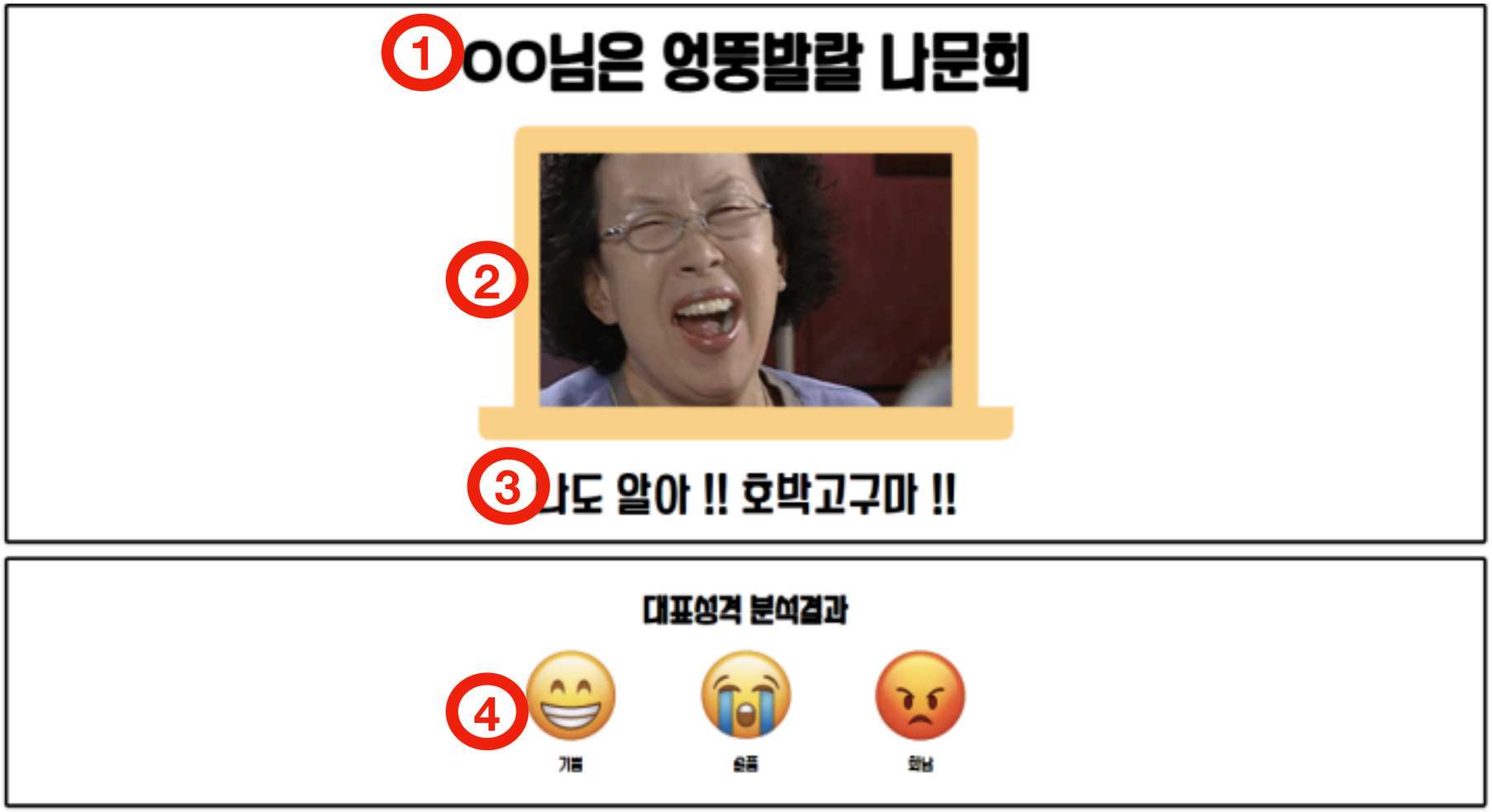
Header

화면설명	
1	로딩중 이미지

Check Point

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (결과페이지)
URL	/survey/result		

Header



Project	Hoguma

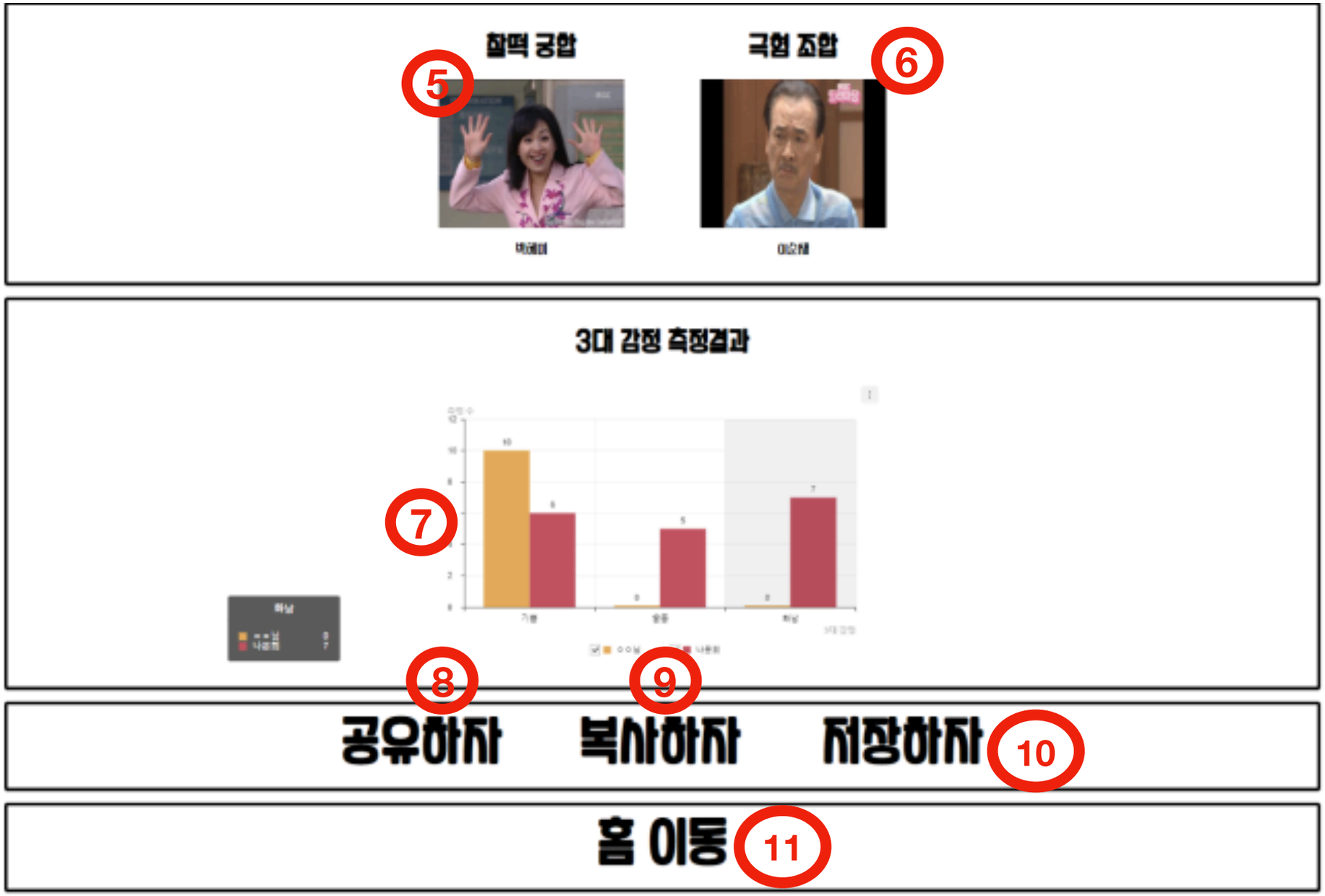
화면설명	
1	닉네임 값과 함께 결과값 출력
2	대표 사진
3	캐릭터 명대사 출력
4	주요 감정 3가지 수치 보여줌

뒷슬라이드(4- 4- 2)와 이어짐

Check Point

화면 용도	Front	화면명	나와 일치하는 캐릭터 (결과페이지)
URL	/survey/result		

Header



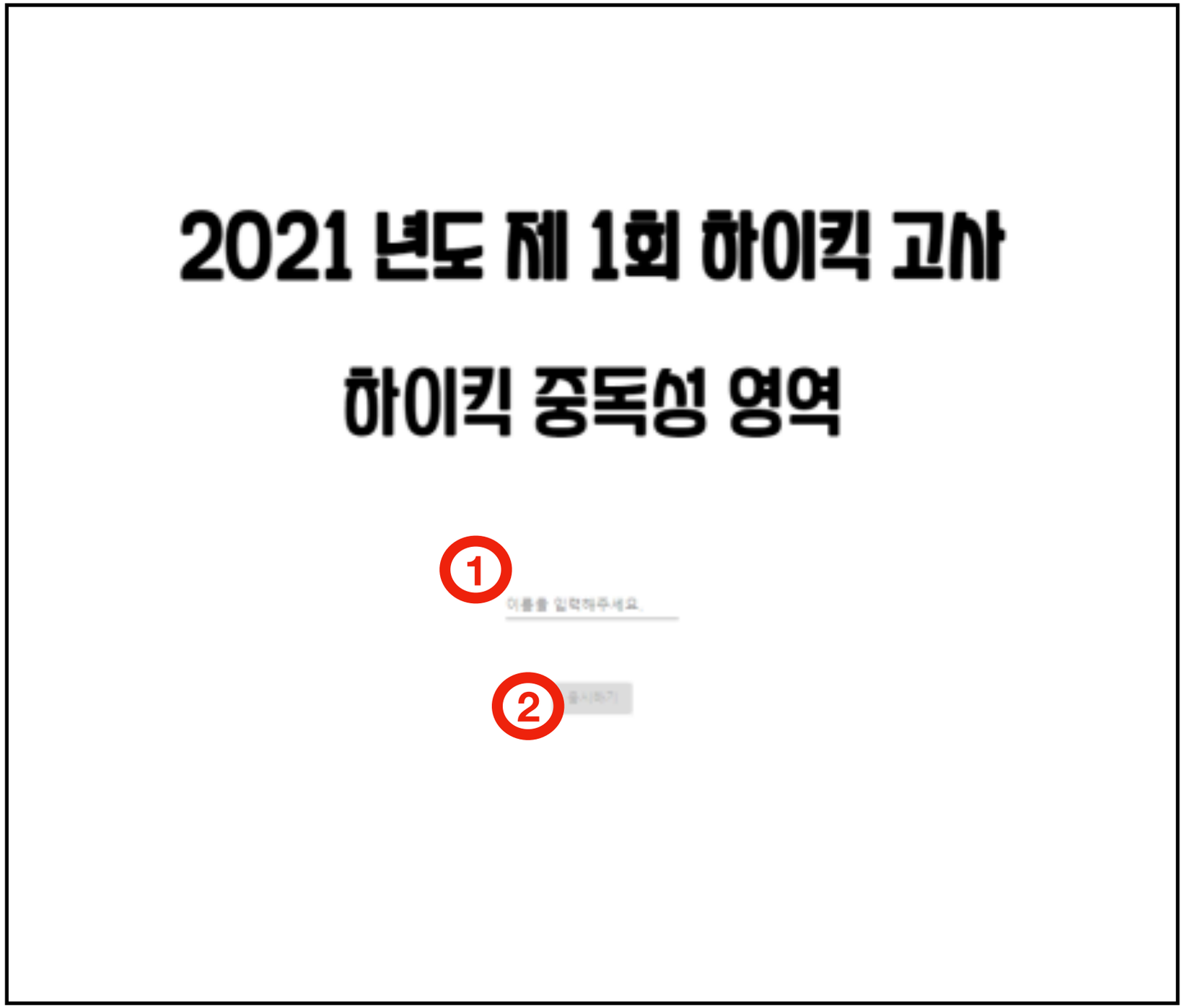
Project	Hoguma

	화면설명
5	찰떡 궁합인 캐릭터 (미리정해둔 값)
6	극과극인 캐릭터(미리정해둔 값)
7	사용자 입력값과 캐릭터 감정언어분포 비교 분석바 그래프
8	공유하기 기능(카톡)
9	링크 복사
10	PDF 로 저장
11	홈으로 이동 (Page 1)

Check Point

화면 용도	Front	화면명	하이킥고사
URL	/overdose		

Header

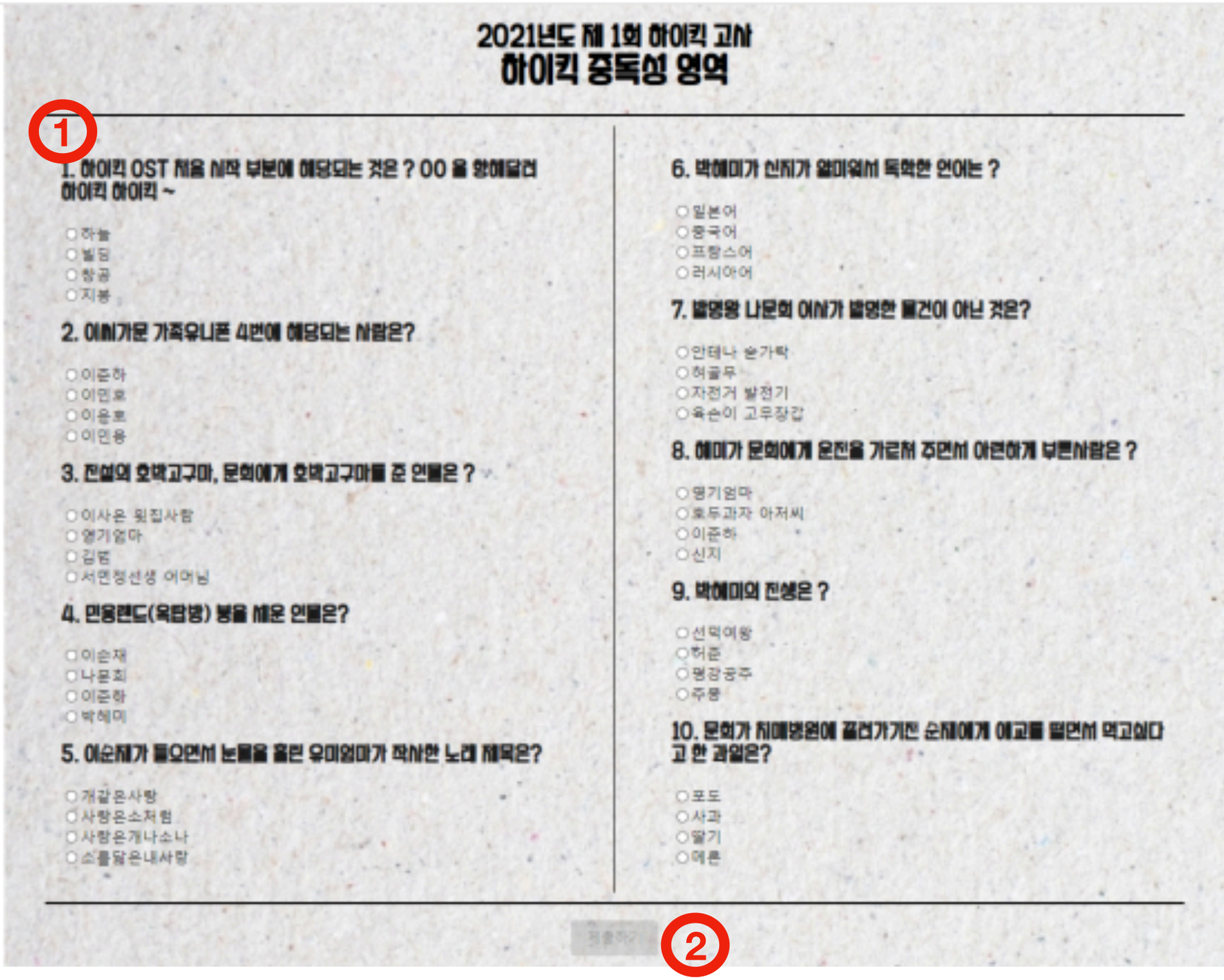


Project	Hoguma
화면설명	
1	닉네임 입력 (결과값에 출력)
2	응시하기 버튼

Check Point

화면 용도	Front	화면명	하이킥고사(시험지)
URL	/overdose/process		

Header



Project	Hoguma

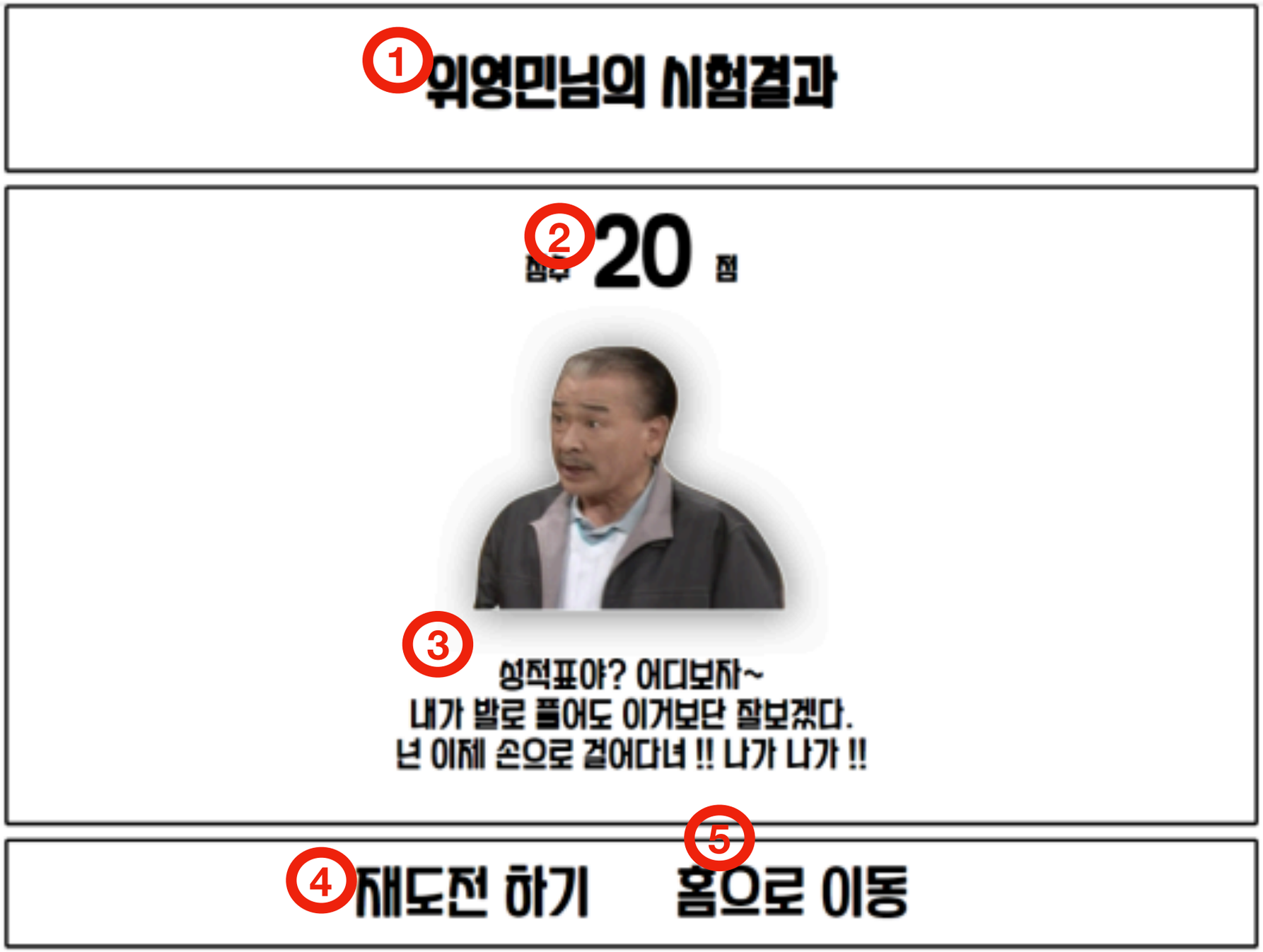
화면설명	
1	하이킥 덕후 관련 문제 (객관식) 선택지 4개
2	제출하기 버튼
3	
4	
5	
6	

Check Point

- 모의고사 테마

화면 용도	Front	화면명	하이킥고사(결과지)
URL	/overdose/result		

Header



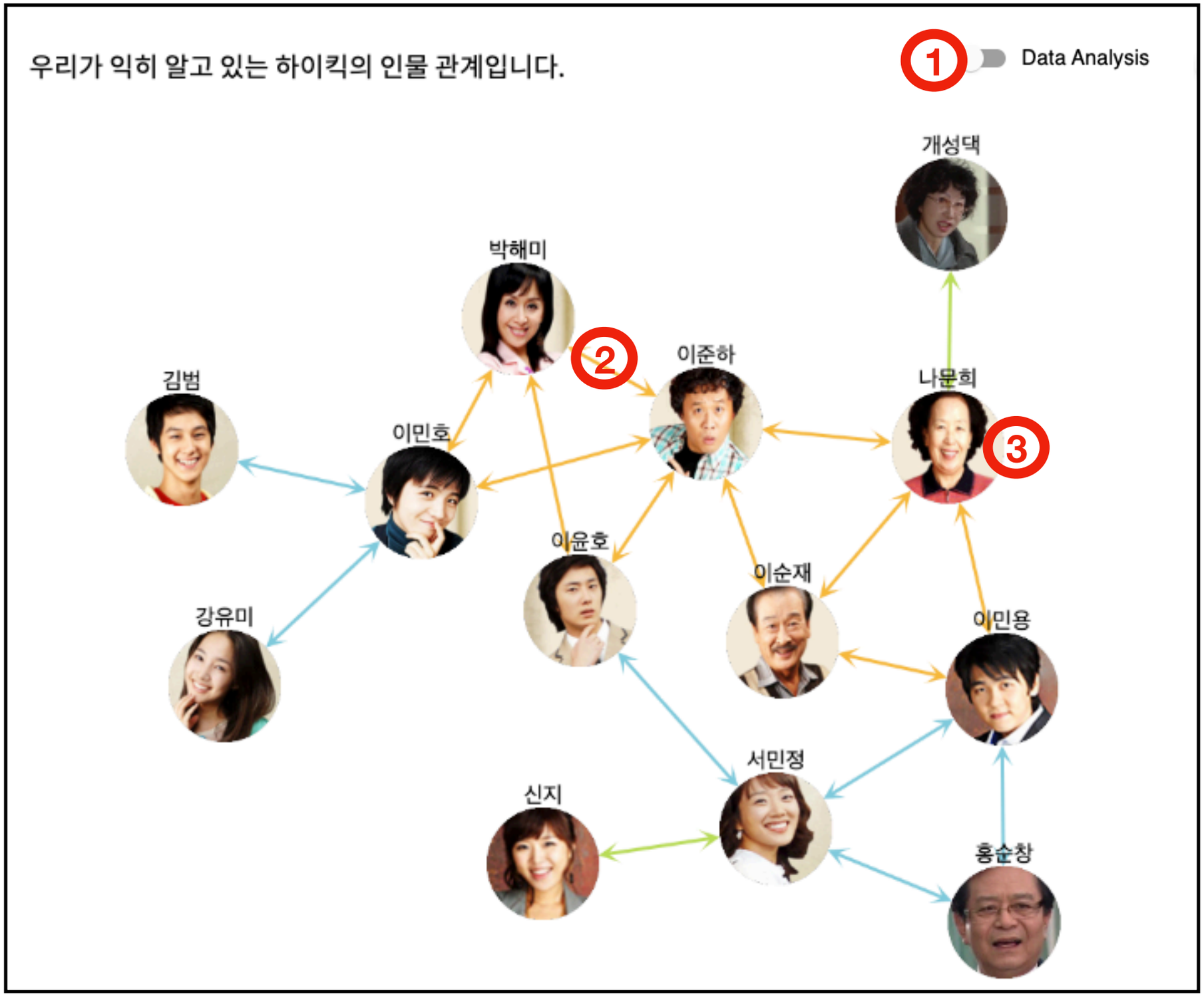
Project	Hoguma

화면설명	
1	닉네임값을 포함한 시험결과
2	공유하기 기능
3	
4	
5	
6	

Check Point

화면 용도	Front	화면명	인물관계도
URL	/characters		

Header



Project	Hoguma

화면설명	
1	기존 인물관계도와 새로운 지표를 통해 데이터 분석한 결과를 둘다 보여줌. 1번을 누르면 새로운 관계도로 전환
2	화살표 색 방향으로 으로 인물간 관계를 파악 할 수 있음
3	사진을 클릭하면 5-2 페이지로 이동

Check Point

화면 용도	Front	화면명	인물관계도(세부확인)
URL	/characters		

Project	Hoguma
화면설명	
1	가장 유명한 사진
2	인물정보
3	감정언어 분석결과
4	대사분량 변화 그래프
5	인물이 자주사용하는 단어 워드클라우드
6	유튜브 오분순삭 (거침없이 하이킥 총 180개) 중 가장 대표적인 에피소드 태깅
Check Point	

END