

UI 플랫폼 비교 분석

Behance vs Dribbble vs Framer vs 바이브 폴리오

Behance UI 특징

레이아웃 & 구조

- **그리드 시스템:** 큰 이미지 썸네일 중심의 정사각형/직사각형 그리드
- **프로젝트 중심:** 개별 작품보다는 "프로젝트" 단위로 묶어서 스토리텔링
- **수직 스크롤:** 전통적인 피드 형태, 무한 스크롤
- **풀스크린 포트폴리오:** 클릭 시 몰입감 있는 케이스 스터디 뷰

상호작용

- 하트(좋아요), 뷰 수, 댓글이 명확하게 표시
- 프로필 페이지에서 작업자 정보와 포트폴리오 통합
- 카테고리별 필터링 (UI/UX, 그래픽 디자인 등)

Dribbble UI 특징

레이아웃 & 구조

- "Shot" 중심: 400x300px 고정 비율의 작은 미리보기
- **카드 그리드:** 깔끔한 카드 형태, 균일한 크기
- **미니멀한 정보:** 제목, 좋아요 수, 작성자만 간단히 표시
- **호버 효과:** 마우스 오버 시 추가 정보나 애니메이션

상호작용

- 빠른 브라우징에 최적화 (한 눈에 여러 작품 비교)
- "Like" 중심의 간단한 피드백
- 태그 기반 검색과 필터링

Framer UI 특징

레이아웃 & 구조

- **풀스크린 경험:** 각 포트폴리오가 독립된 웹사이트처럼
- **동적 레이아웃:** 스크롤에 따른 패럴랙스, 요소 변화
- **인터랙션 중심:** 클릭, 호버, 스크롤 등 다양한 상호작용

- 반응형 디자인: 디바이스별 최적화된 레이아웃

상호작용

- 실시간 편집과 미리보기
- 애니메이션과 트랜지션이 자연스럽게 통합
- 직접 조작 가능한 컴포넌트들

⟳ 바이브 폴리오와의 비교점

📊 비교 매트릭스

특징	Behance	Dribbble	Framer	바이브 폴리오 목표
콘텐츠 단위	프로젝트/케이스	Shot (작품)	웹사이트/앱	앱/웹 + 체험
미리보기	정적 이미지	정적 이미지	라이브 미리보기	즉시 체험 가능
인터랙션	보기 중심	브라우징 중심	조작 가능	실행 가능
커뮤니티	전문적	캐주얼	제작 중심	개발자 중심

💡 바이브 폴리오가 벤치마킹해야 할 UI 요소들

Behance에서 가져올 점:

- ✓ 스토리텔링 구조: 단순 앱 나열이 아닌 개발 과정, 아이디어 배경 포함
- ✓ 케이스 스터디 형태: 개발자의 의도와 기술 스택, 해결한 문제 설명
- ✓ 카테고리 시스템: "웹앱", "모바일앱", "베타", "프로토타입" 등 명확한 분류

Dribbble에서 가져올 점:

- ✓ 빠른 브라우징: 한 화면에 여러 앱을 빠르게 훑어볼 수 있는 그리드
- ✓ 간단한 피드백: 좋아요, 댓글 등 부담 없는 상호작용
- ✓ 일관된 썸네일: 앱의 핵심 기능을 보여주는 스크린샷/GIF 표준화

Framer에서 가져올 점:

- ✓ 라이브 프리뷰: 이미지가 아닌 실제 동작하는 앱/웹 미리보기
- ✓ 인터랙티브 요소: 클릭해서 바로 기능 테스트 가능
- ✓ 부드러운 전환: 앱 목록 → 상세보기 → 체험까지 자연스러운 플로우

⟳ 바이브 폴리오만의 차별화 UI

독특한 체험 중심 인터페이스:

[썸네일] → [미리보기] → [즉시 체험] → [피드백/구매]

↓ ↓ ↓ ↓

Dribbble Behance Framer 바이브폴리오
방식 방식 에서 발전 혁신

핵심 UI 아이디어:

1. "Play" 버튼: 각 앱에 재생 버튼을 두어 즉시 실행 가능한 느낌
 2. 미니 브라우저/폰 프레임: 앱이 실제 기기에서 동작하는 것처럼 보이게
 3. 실시간 상태 표시: "Live Demo", "Beta Available", "Open Source" 등 뱃지
 4. 개발자 스토리: 단순 기능 설명이 아닌 "왜 만들었는지", "어떤 문제를 해결하는지"
-

■ UI 플로우 제안

메인 페이지:

Dribbble식 그리드 + Framer식 인터랙션 + Behance식 스토리
= 앱 썸네일 그리드에서 호버하면 미니 데모가 바로 재생

상세 페이지:

Behance식 케이스 스터디 + Framer식 라이브 데모
= 개발 과정 설명 + 실제 앱을 바로 사용해볼 수 있는 영역

🚀 혁신 포인트

"보는 포트폴리오"에서 "체험하는 포트폴리오"로의 혁신

기존 플랫폼의 한계:

- Behance: 이미지와 텍스트로만 설명
- Dribbble: 정적인 스크린샷만 제공
- Framer: 제작 도구 중심, 완성품 체험은 제한적

바이브 폴리오의 혁신:

- 즉시 실행: 클릭 한 번으로 앱/웹 실제 사용
 - 과정도 가치: 베타, 프로토타입도 의미 있는 경험으로 인정
 - 개발자 중심: 코드와 아이디어가 함께 소통되는 공간
-

■ 결론

바이브 폴리오는 기존 포트폴리오 플랫폼들의 장점을 결합하면서도, '체험'이라는 독특한 가치를 중심으로 한 새로운 개발자 생태계를 만들어야 함

- 시각적 매력 (Dribbble) + 스토리텔링 (Behance) + 인터랙션 (Framer) + 즉시 체험 (혁신)
- 완성품이 아닌 아이디어·과정·경험도 인정받는 개발 생태계