
Project Design Brief

Project Name	조각 라디오 웹 포털 개발 : 피스캐스트
-----------------	------------------------

07 조

202102621 김예림

202102697 전규리

202202584 박민지

지도교수: 이영석 교수님 (서명)

Document Revision History

REV#	DATE	AFFECTED SECTION	AUTHOR
1	2025/03/13	초안 작성	김예림
2	2025/03/14	리뷰 및 수정	전규리
3	2025/03/15	리뷰 및 수정	박민지

Table of Contents

1.....	프로젝트 주제 이름	5
2.....	대상 이해당사자 (STAKEHOLDER)	5
3.....	이해당사자의 고통(PAIN POINT) 또는 니즈(NEEDS)	5
4.....	이해당사자의 이유	6
5.....	프로젝트 수행자의 의도	6
6.....	탐구 내용 및 기대 결과	6
7.....	프로젝트 관련 학습 계획	8
8.....	프로젝트 관련 현장방문 / 인터뷰 / 관찰 계획	8

List of Figure

그림 목차 항목을 찾을 수 없습니다.

1. 프로젝트 주제 이름

조각 라디오 웹 포털 개발 : 피스캐스트

2. 대상 이해당사자 (stakeholder)

- (1) 기존 청취자: 라디오를 꾸준히 청취하는 사용자
- (2) 젊은 세대 청취자: 기존 라디오보다 유튜브, 팟캐스트, 숏폼과 같은 콘텐츠에 익숙한 세대, 긴 방송을 듣기 어려워하며 원하는 콘텐츠만 빠르게 소비하고 싶은 사용자
- (3) 라디오 방송국: 디지털 미디어로 인한 청취율 감소 문제를 해결하여 새로운 사용자를 유입하고자 하는 방송사 및 제작진

3. 이해당사자의 고통(pain point) 또는 니즈(needs)

- (1) 기존 청취자
 - 라디오 다시 듣기 이용시 음악을 함께 들을 수 없으며 직관적인 콘텐츠 분류가 부족해 직접 탐색해야함
 - 원하는 콘텐츠만 선택하여 들을 수 있는 기능
- (2) 젊은 세대 청취자
 - 숏폼 형태의 짧고 집중된 콘텐츠
- (3) 라디오 방송국
 - 디지털 환경에서 콘텐츠 재활용을 통한 가치 창출
 - 새로운 사용자 유입

4. 이해당사자의 이유

(1) 기존 청취자

- 현재 제공되는 라디오 다시 듣기 서비스는 저작권 문제로 인해 모든 음악이 제거되어 들을 수 없다. 음악이 중요한 요소로 작용하는 프로그램의 경우 흐름이 끊기거나 감상의 재미가 반감될 수도 있어 다시 듣기를 이용하는 사용자 입장에서는 완전한 감상을 하지 못하는 아쉬운 부분이 있다.
- 유저가 다시 보고싶은 일부 사연/코너 등을 다시보고자 했을 때 직접 해당 구간을 찾아야 한다.

(2) 젊은 세대 청취자

- 바쁜 일상 속 숏폼 콘텐츠와 같이 원하는 콘텐츠만 빠르게 소비하고 싶어하여, 상대적으로 긴 시간동안 청취해야하는 라디오를 기피하는 경향이 있다.

(3) 라디오 방송국

- 기존 라디오 콘텐츠는 한 번 송출되면 다시 활용하기 어려워 지속적인 콘텐츠 가치 창출이 어렵다.
- 디지털 환경에서 다른 미디어(유튜브, OTT 등)와 경쟁하며 청취율이 감소하고 있어 새로운 사용자 유입이 필요하다.

5. 프로젝트 수행자의 의도

기존의 방송국에서 제공하는 라디오 다시 듣기 서비스는 음악 저작권 문제로 인해 일부 콘텐츠가 제외되며, 원하는 코너만 선택적으로 듣기 어렵다는 한계가 있다. 또한, 젊은 세대는 숏폼 콘텐츠나 맞춤형 추천을 선호하지만, 기존 라디오 플랫폼은 이를 충분히 지원하지 못하고 있다.

이 프로젝트는 라디오 콘텐츠를 짧은 단위로 제공하고, 사용자가 원하는 부분을 쉽게 찾고 청취할 수 있도록 탐색 기능과 UI를 개선하는 데 초점을 맞춘다. 이를 통해 기존 청취자의 편의성을 높이고, 새로운 사용자층을 유입하여 라디오의 경쟁력을 강화하고자 한다.

6. 탐구 내용 및 기대 결과

6.1. 탐구 내용

이 프로젝트는 기존 라디오 청취 방식의 불편함을 개선하고, 디지털 환경에서 경쟁력을 높이기 위해 새로운 형태의 라디오 소비 방식을 제안하는 프로젝트다. 이를 위해 다음과 같은 요소를 탐구하고 구현할 예정이다.

(1) 조각 라디오 콘텐츠 제공 방식

라디오 방송을 주요 코너별, 주제별, 음악 포함 여부 등의 기준으로 세분화하여, 사용자가 특정 주제나 분위기에 맞는 콘텐츠를 빠르게 찾아 청취할 수 있도록 한다. 스포츠 콘텐츠와 같은 방식으로 제공하여 모바일 환경에서도 짧고 집중된 콘텐츠 소비를 가능하게 한다.

(2) 온디맨드 및 맞춤형 콘텐츠 추천 시스템 구축

기존에 방송국에서 제공하는 다시 듣기 서비스와 달리 라디오와 음악을 함께 들을 수 있도록 제공한다. AI 기반의 개인화 추천 알고리즘을 적용하여 사용자의 데이터를 바탕으로 관심 콘텐츠를 자동 추천한다.

(3) 사용자 인터페이스 및 경험(UX) 개선

사용자가 시간 제약 없이 콘텐츠를 자유롭게 탐색하고 다시 청취할 수 있도록 네이버 웹 포털과 같이 직관적이고 사용하기 쉬운 인터페이스의 탐색 기능과 UI를 제공한다.

(4) 멀티 디바이스 연동 및 접근성 강화

사용자가 언제 어디서나 어떤 환경에서든 원하는 라디오 콘텐츠를 편리하게 재청취할 수 있도록 다양한 디바이스 환경에서의 호환성을 확보한다.

6.2. 기대 결과

(1) 라디오 청취 방식의 디지털 혁신 및 환경 개선

실시간 방송 중심에서 벗어나 사용자가 원하는 콘텐츠를 시간 제약 없이 자유롭게 탐색하고 청취하는 환경을 조성해 새로운 라디오 청취 문화를 정착시킨다.

(2) 기존 청취자의 만족도 증가

원하는 콘텐츠를 쉽게 찾고 다시 듣기 편의성이 개선되어 기존 라디오 이용자의 만족도가 향상될 것으로 기대된다.

(3) 젊은 세대 유입 증가

MZ 세대가 선호하는 짧고 집중된 콘텐츠 제공으로 새로운 청취자층 확보가 가능하다.

(4) 라디오 방송국의 청취율 향상 및 지속 가능성 확보

청취율 데이터를 기반으로 최적화된 콘텐츠 전략을 구상할 수 있다. 기존 라디오 중심에서

벗어나 디지털 플랫폼 연계를 통해 청취율 증가 및 유지를 할 수 있다.

(5) 광고 효과 극대화

AI 기반 맞춤 광고 도입으로 타겟 마케팅 효과가 증가될 것으로 기대된다.

(6) 라디오에 대한 관심 증가 및 대중적 재조명

라디오가 단순히 음성 콘텐츠를 제공하는 매체가 아니라 새로운 방식의 오디오 플랫폼으로 발전하는 계기가 될 것으로 기대된다. 이대로 청취자 수 및 재청취율이 증가된다면 대중적 가치를 재확립한다.

7. 프로젝트 관련 학습 계획

학습할 내용	기간	역할 분담
추천 알고리즘	4/1 ~ 5/31	전체
사연별/코너별 구간 탐지하여 조각화	4/1 ~ 4/30	전체
음성/음악/광고 구간 탐지하여 조각화	4/1 ~ 4/30	김예림
웹 포털 개발	5/1 ~ 5/31	전규리, 박민지

8. 프로젝트 관련 현장방문 / 인터뷰 / 관찰 계획

조사할 내용	기간	역할 분담
라디오 청취자의 이용 패턴 및 니즈 분석	3/17 ~ 3/31	김예림
디지털 라디오 스트리밍 플랫폼 경쟁 서비스 분석	3/17 ~ 3/31	전규리
실제 라디오 방송 청취 환경 및 청취 행태 분석	4/1 ~ 4/30	박민지