

# 전략 리포트: Toss 생태계 기반의 사주-MBTI 하이브리드 미니앱 'Destiny.OS' 구축을 위한 포괄적 기획 및 기술 설계서

## 1. 서론: 디지털 점술(Digimancy)의 진화와 슈퍼앱 통합 전략

대한민국의 운세 시장은 더 이상 길거리의 천막이나 음지에서 이루어지는 미신적 행위가 아닙니다. 2026년, 즉 병오년(丙午年) 붉은 말의 해를 앞둔 시점에서 디지털 점술 시장은 '멘탈 케어'와 '엔터테인먼트'가 결합된 거대한 콘텐츠 산업으로 변모했습니다.<sup>1</sup> 특히 MZ세대는 사주(Saju)와 MBTI를 단순한 가십거리가 아닌, 불확실한 미래에 대한 불안을 해소하고 자아를 정체성(Identity) 데이터로 규정하기 위한 도구로 활용하고 있습니다.<sup>2</sup> 이들은 자신의 운명을 '믿는' 것이 아니라, '소비'하고 '분석'합니다.

본 리포트는 금융 슈퍼앱인 '토스(Toss)'의 에코시스템 내에 탑재될 차세대 운세 서비스, 가칭 \*\*'Destiny.OS'\*\*의 기획부터 개발, 디자인, 출시에 이르는 전 과정을 포괄합니다. 기존의 운세 앱들이 고수해 온 신비주의적이고 무거운 디자인 언어를 탈피하고, 토스 특유의 급진적인 단순함(Radical Simplicity)과 데이터 중심의 UX를 결합하여 '운명을 금융 데이터처럼 분석하는' 새로운 경험을 제안합니다. 특히 사용자 요구사항의 핵심인 2026년 운세, 인생 대운(Life Daewoon), 그리고 연인과의 궁합(Compatibility) 기능을 MBTI라는 현대적 심리 지표와 결합하여, 기존 사주 명리학의 진입 장벽을 낮추고 해석의 풍부함을 더하는 하이브리드 알고리즘 설계를 중심으로 논의를 전개합니다.<sup>4</sup>

기술적으로는 Flutter 프레임워크와 BLoC(Business Logic Component) 패턴을 기반으로 한 Clean Architecture를 채택하여, 복잡한 만세력 연산 로직과 UI 계층을 철저히 분리하고, 토스 미니앱 환경에서의 안정성과 확장성을 보장하는 방안을 제시합니다.<sup>6</sup>

## 2. 시장 분석 및 경쟁 현황: 기존 사주 앱의 공통점과 한계

성공적인 서비스 기획을 위해서는 현재 시장을 지배하고 있는 주요 플레이어들의 기능적 공통점과 그들이 충족시키지 못하고 있는 사용자 니즈를 명확히 파악해야 합니다. 점신(Jeomsin), 포스텔러(ForceTeller), 헬로우봇(Hellobot) 등은 이미 견고한 사용자 층을 확보하고 있으나, 토스 사용자 페르소나와는 뚜렷한 괴리가 존재합니다.

### 2.1. 기존 메이저 운세 앱들의 공통 기능 분석 (Deconstruction)

시장 조사 결과, 상위 운세 앱들은 다음과 같은 공통적인 기능적 문법(Grammar)을 따르고 있음을 확인할 수 있습니다.

기능 카테고리	세부 기능 및 UX 패턴	사용자 경험(UX) 특징	데이터 활용 방식
운세 조회	일일 운세, 신년 운세(토정비결), 평생 총운	텍스트 위주의 장문형 콘텐츠. 스크롤이 길고, 읽기 피로도가 높음.	생년월일시 기반 고정 데이터 출력.
개인화 요소	부적(Amulet) 다운로드, 행운의 색/숫자 추천	미신적 요소 강함. 이미지를 저장하여 배경화면으로 쓰도록 유도.	사주의 용신(희신) 색상 매핑.
궁합 분석	연인, 친구, 동료 간 점수 매기기 (0~100점)	결과를 카카오톡으로 공유하도록 유도. 점수 위주의 단순화된 결과.	두 사용자의 일주(Day Pillar) 총/합 분석.
수익 모델	부분 유료화(Freemium). 특정 대운이나 상세 풀이 결제 시 과금.	결제를 유도하기 위해 결정적인 순간에 내용을 가리는 블러(Blur) 처리.	건당 3,000원 ~ 15,000원 수준. <sup>8</sup>

이들 앱의 공통적인 문제점은 \*\*'과도한 신비주의 디자인'\*\*과 \*\*'불친절한 데이터 시각화'\*\*입니다. 붉은색, 금색 위주의 동양적 패턴과 한자(Hanja)의 남발은 MZ 세대에게 '올드하다'는 인상을 주며, 특히 금융 앱인 토스의 세련된 UI 톤 앤 매너와는 정면으로 배치됩니다.

## 2.2. 토스 생태계 내에서의 기회 요인: '데이터로서의 운명'

토스 사용자들은 자신의 자산 현황을 직관적인 그래프와 숫자로 확인하는 데 익숙합니다. 따라서 본 프로젝트는 사주를 '미래를 점치는 주술'이 아닌, \*\*'타고난 기질 데이터(Ignite Data)'\*\*로 재정의해야 합니다.

- 기존 앱의 접근: "귀하의 사주에 역마살이 있어 이동수가 많습니다."
- **Destiny.OS**의 접근: "2026년 이동성 지수(Mobility Index)가 전년 대비 40% 상승했습니다. 이직이나 이사를 고려해볼 데이터 시그널입니다."

이러한 접근은 사주의 형이상학적 개념(십성, 12운성 등)을 MBTI의 인지 기능(직관, 감각 등)과 매핑함으로써 구체화될 수 있습니다. 사용자는 이미 MBTI를 통해 자신을 유형화하는 데

의 속하므로, 사주 결과를 MBTI 용어로 변환하여 전달할 때 수용도가 비약적으로 상승합니다.<sup>3</sup>

### 3. 핵심 기능 기획: 사주와 MBTI의 결합 알고리즘

사용자의 요구사항인 '사주와 MBTI의 적절한 결합'은 본 앱의 가장 강력한 차별화 포인트입니다. 이를 위해 \*\*'운명-현실 괴리 분석(Destiny-Reality Gap Analysis)'"\*\*이라는 독자적인 분석 프레임워크를 제안합니다.

#### 3.1. 하이브리드 프로파일링 엔진 (Hybrid Profiling Engine)

이 엔진은 사용자의 생년월일시로 도출된 '선천적 기질(Saju)'과 사용자가 직접 입력한 MBTI인 '현재의 성향(Self-reported)'을 비교 분석합니다.

##### 1. Saju-to-MBTI 변환 로직:

사주의 핵심 변수인 \*\*십성(Ten Gods)\*\*은 인간의 욕망과 행동 양식을 규정합니다. 이를 MBTI의 4가지 지표와 매핑하여 '잠재적 MBTI'를 산출합니다.<sup>2</sup>

- **비견/겁재 (Friend/Risk Wealth):** 자아 주체성. 높을수록 \*\*I(Introversion)\*\*보다는 \*\*E(Extraversion)\*\*적 성향이나 주도성이 강함.
- **식신/상관 (Output Stars):** 표현력과 창의성. 높을수록 **N(Intuition)** 및 **P(Perceiving)** 성향과 높은 상관관계. 특히 상관(Hurting Officer)은 기존 질서에 저항하는 ENTP적 기질과 유사함.
- **편재/정재 (Wealth Stars):** 결과 지향성. 정재(Direct Wealth)는 꼼꼼한 **S(Sensing)-J(Judging)**, 편재(Indirect Wealth)는 사업가적 기질의 **E(Extraversion)-T(Thinking)**.
- **편관/정관 (Authority Stars):** 규율과 통제. 정관(Direct Officer)은 전형적인 **ISTJ/ESTJ**. 편관(Seven Killings)은 카리스마 있는 **ENTJ**.
- **편인/정인 (Resource Stars):** 수용성과 사고. 편인(Indirect Resource)은 깊은 통찰과 의심을 가진 **INTP/INTJ**. 정인(Direct Resource)은 보편적 수용의 **ISFJ**.

##### 2. 괴리(Gap) 분석 알고리즘:

- **시나리오:** 사용자의 실제 MBTI는 \*\*ISFP(예술가형)\*\*인데, 사주 분석 결과는 강력한 편관(Seven Killings)과 편재(Indirect Wealth)가 지배하는 **ENTJ(지도자형)** 패턴일 경우.
- **인사이트 도출:** "당신은 현재 평화로운 예술가(ISFP)로 살고 있지만, 내면 깊은 곳에는 세상을 호령하고 싶은 장군(ENTJ)의 칼이 숨겨져 있습니다. 2026년에는 이 억눌린 야망이 폭발할 수 있으니 창업이나 리더십 포지션에 도전하세요."
- 이러한 '반전 매력'과 '숨겨진 잠재력' 분석은 사용자에게 강력한 카타르시스를 제공하며, 소셜 공유를 유도하는 핵심 기제가 됩니다.

## 운명과 현실의 차이: 사주 vs. MBTI

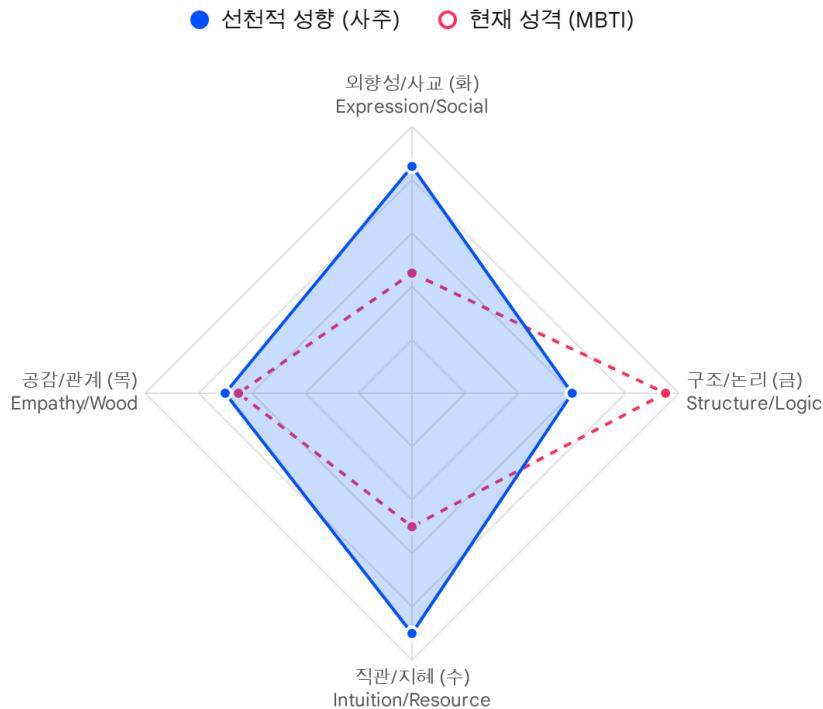


그림 1: '격차 분석(Gap Analysis)' 기능의 개념 시각화. 파란색 영역은 선천적 잠재력(사주)을, 분홍색 윤곽선은 현재 행동 양식(MBTI)을 나타냅니다. 두 영역의 불일치는 스트레스 요인이나 아직 발휘되지 않은 잠재력을 시사합니다.

데이터 출처: [CreateAI Study](#), [Imperial Harvest](#), [KoreanLII](#)

### 3.2. 2026년 병오년(丙午年) 및 대운(Daewoon) 분석

사용자가 가장 궁금해하는 시점인 2026년과 장기적인 인생 흐름을 분석하는 기능입니다.

#### 1. 2026년 블은 말의 해 (Fire Horse Forecast):

- 특징: 병오(丙午)년은 천간과 지지가 모두 강력한 불(Fire) 기운으로 구성된 해입니다. 이는 '폭발적인 에너지', '가시성(Visibility)', '급격한 변화'를 상징합니다.<sup>11</sup>
- 콘텐츠 전략: 불의 기운을 '변동성(Volatility)'으로 해석하여 금융 앱 사용자의 멘탈 모델에 맞춥니다.
  - 화(Fire) 용신자: "2026년은 당신의 무대입니다. 물 들어올 때 노 저으세요. 주식으로 치면 불장(Bull Market)입니다."
  - 화(Fire) 기신자(불리한 자): "과열 주의보 발령. 성급한 투자는 금물입니다. 멘탈의 냉각수(Cooling System)가 필요합니다."
- 월별 유동성 그래프: 1년 12달의 운세 흐름을 주가 차트처럼 시각화하여, '매수(도전) 구간'과 '매도(휴식) 구간'을 제안합니다.<sup>2</sup>

#### 2. 인생 대운(Life Daewoon) 네비게이터:

- 대운은 10년마다 바뀌는 인생의 큰 계절입니다. 기존 앱들이 단순히 "32세 대운 시작"이라고 텍스트로 표기하는 것과 달리, Destiny.OS는 이를 \*\*'인생 로드맵 타임 라인'\*\*으로 시각화해야 합니다.
- **UX:** 가로 스크롤 타임 라인 UI. 각 10년 구간을 클릭하면 해당 시기의 테마(예: "재물 축적기", "명예 추구기", "학업 성취기")가 팝업 카드로 뜹니다.
- 알고리즘: 대운의 간지(Ganji)와 일간(Day Master)의 상생상극을 분석하여 해당 10년의 키워드를 추출합니다. (예: 현재 대운 = "사업 확장과 모험의 시기").

### 3.3. '토스 스타일' 궁합 (Compatibility)

단순한 좋고 나쁨(Good/Bad)을 넘어, 관계의 역학(Dynamics)을 설명합니다.<sup>4</sup>

- 기능 명칭: "관계 역학 보고서 (Relationship Dynamics Report)"
- 분석 로직:
  - 조후(**Temperature**) 궁합: 한 명은 불(Fire)이 많고, 한 명은 물(Water)이 많다면 "상호 보완적 온도 조절 관계"로 정의.
  - **MBTI x 십성 크로스체크:** 상대방의 MBTI(예: ENFP)와 나의 사주 십성(예: 식신-표현욕구)이 충돌하는지 확인.
  - 결과 카드 예시: "두 분은 '브레이크 없는 스포츠카' 조합입니다. 추진력(불)은 최고지만, 사고(충돌) 위험도 높습니다. 재무 관리는 꼼꼼한 ISTJ 성향인 OOO님이 맡으세요."

## 4. 디자인 시스템 (Design System) 전략

토스 앱 내에 탑재되므로, 토스 디자인 시스템(TDS)을 철저히 준수해야 합니다. 이는 사용자로 하여금 별도의 앱이 아닌 토스의 정식 금융 서비스 중 하나로 인식하게 하는 신뢰성의 핵심입니다.<sup>15</sup>

### 4.1. 타이포그래피 (Typography) 및 컬러

- 폰트: **Pretendard** (프리텐다드) 단일 폰트 사용.
  - 숫자 데이터 가독성이 뛰어나고, 한글의 자간이 최적화되어 있어 사주 용어 표기에 적합합니다.<sup>17</sup>
  - 헤드라인: Pretendard Bold, 24pt, #191F28 (Toss Black).
  - 본문: Pretendard Medium, 15pt, #4E5968 (Toss Grey 700).
- 컬러 팔레트 (Color Palette):
  - 기존 사주 앱의 오방색(적, 청, 황, 백, 흑)을 토스 스타일의 파스텔 톤으로 재해석합니다.<sup>18</sup>
  - **Action Blue:** #0064FF (토스 브랜드 컬러, 긍정적 운세, CTA 버튼).
  - **Fire (화):** #FF8D8D (Salmon) - 과하지 않은 따뜻함.
  - **Water (수):** #4B9BFA (Soft Blue) - 차분한 지성.
  - **Wood (목):** #52D681 (Mint Green) - 성장과 시작.
  - **Metal (금):** #B0B8C1 (Cool Grey) - 결단과 냉철함.
  - **Earth (토):** #FFD66C (Warm Yellow) - 중재와 포용.

## 4.2. 그래픽 및 마이크로 인터랙션

- 토스페이스(**Tossface**) 활용:
  - 12지신(자축인묘 등)을 사실적인 동물 그림 대신 \*\*3D 이모지(Tossface)\*\*로 표현합니다.
  - 예: 2026년 말띠 → 🐾(말 얼굴) + 🔥(불 아이콘) 조합. 쥐띠 → 🐭.
  - 이는 사용자의 거부감을 없애고 친근함을 극대화합니다.<sup>20</sup>
- 햅틱 피드백 (**Haptic Feedback**):
  - 생년월일 선택 시 훨을 돌릴 때마다 미세한 진동(Tick)을 주어 아날로그적인 조작감을 제공합니다.
  - 결과 산출 시 동전이 굴러가는 소리나 카드가 뒤집히는 애니메이션과 함께 묵직한 진동(Thud)을 제공하여 '결정된 운명'의 무게감을 전달합니다.

UI Mockup: The 'Destiny Card' Result Screen

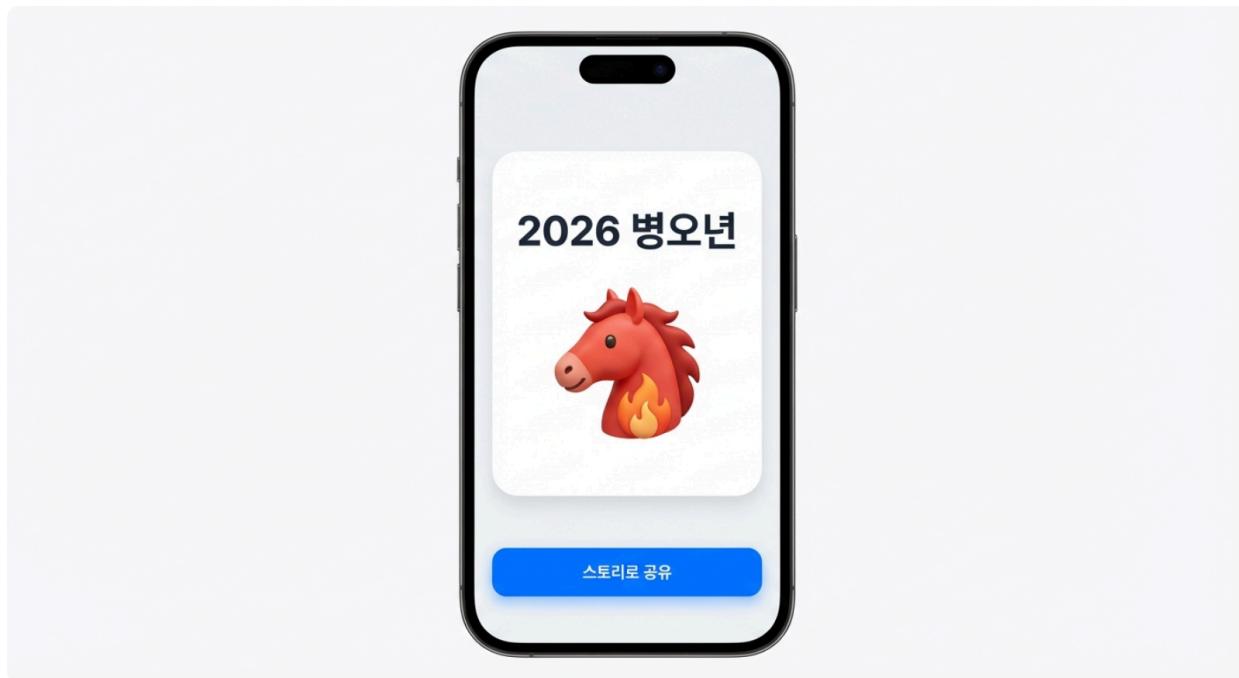


Figure 2: Proposed UI for the main result screen. Note the 'Card' layout, large bold typography (Pretendard), and the use of the 3D Tossface emoji for the 'Red Horse'. The layout prioritizes shareability.

## 5. 기술 아키텍처 (**Technical Architecture**): Flutter & BLoC

토스 앱은 높은 안정성을 요구하므로, **Flutter**와 **BLoC** 패턴을 활용한 견고한 아키텍처가 필수적입니다.<sup>7</sup> 또한, 만세력 계산의 정확성을 위해 외부 API 의존도를 줄이고 클라이언트 사이드 연산을 최적화해야 합니다.

## 5.1. Clean Architecture 구조 (상세)

프로젝트 구조는 **Presentation**, **Domain**, **Data** 레이어로 엄격히 분리하여 유지보수성과 테스트 용이성을 확보합니다.

### 1. Presentation Layer (UI & State)

- **Widgets:** DestinyCard, DateWheelPicker, MbtiGrid. 모든 위젯은 Stateless를 지향하며 BLoC 상태에 따라 리빌드됩니다.
- **BLoC:** SajuBloc, MbtiBloc. 사용자의 입력 이벤트(Event)를 받아 비즈니스 로직을 수행하고, 결과 상태(State)를 방출합니다.
- **Routing:** go\_router를 사용하여 딥링크(Deep Link) 처리를 용이하게 합니다. 이는 토스 앱 내에서 특정 운세 페이지로 바로 진입하거나 공유 링크를 타고 들어올 때 필수적입니다.

### 2. Domain Layer (Pure Dart)

- Flutter 의존성이 전혀 없는 순수 Dart 코드로 작성됩니다. 비즈니스 로직의 핵심입니다.
- **Entities:** SajuChart(사주팔자 데이터 모델), TenGods(십성), Daewoon(대운).
- **UseCases:**
  - CalculateFourPillarsUseCase: 생년월일시를 입력받아 60갑자로 변환.
  - AnalyzeCompatibilityUseCase: 두 개의 SajuChart와 MBTI를 비교 분석.
  - Get2026FortuneUseCase: 2026년(병오년) 데이터와 사용자 사주를 대조.

### 3. Data Layer (Repository & Source)

- **Repositories:** SajuRepositoryImpl. Domain 레이어의 인터페이스를 구현합니다.
- **Local Data Source:**
  - 절기(**Solar Terms**) 계산기: 사주는 양력/음력이 아닌 24절기(입춘 등)를 기준으로 월(Month)이 바뀝니다. 이를 위해 천문 알고리즘(Jean Meeus 알고리즘 등)을 포팅한 adhan\_dart 혹은 klc(Korean Lunar Calendar) 패키지를 커스터마이징하여 사용합니다.<sup>23</sup>
  - 경도 보정(**Longitude Correction**): 사용자가 입력한 시간(예: 13:30)을 출생지의 경도(동경 127.5도 vs 135도)에 맞춰 \*\*진태양시(True Solar Time)\*\*로 보정하는 로직이 필수적입니다. 이 부분이 빠지면 시주(Hour Pillar)가 틀려져 말년 운세와 자식 운이 부정확해집니다.<sup>25</sup>

## 5.2. 아키텍처 다이어그램 및 데이터 흐름

앞서 시각적 요소로 제안되었던 아키텍처를 구체적인 텍스트 로직으로 설명합니다. 데이터의 흐름은 단방향(Unidirectional Data Flow)을 따릅니다.

1. **UI Event:** 사용자가 '결과 보기' 버튼 클릭.
2. **BLoC:** CalculateDestiny 이벤트 수신 -> Loading 상태 방출 (UI에 로딩 스피너 표시).
3. **UseCase:** CalculateFourPillarsUseCase 호출.

4. **Repository:** SajuRepository가 SolarToLunarConverter를 호출하여 생년월일을 간지(Ganji)로 변환. 이때 윤달(Leap Month) 여부와 입춘 시각(분 단위)까지 체크합니다.
5. **Domain Logic:** 변환된 간지(예: 甲子일주)를 바탕으로 십성(Ten Gods)을 도출하고, 입력된 MBTI와 매핑하여 갭 분석 수행.
6. **BLoC:** 결과 데이터를 받아 Loaded 상태로 전환.
7. **UI:** 결과 화면 렌더링.

### 5.3. BLoC 상태 관리 코드 예시 (상세)

기본적인 스켈레톤 코드는 다음과 같이 구성하여, 복잡한 사주 연산 중 발생할 수 있는 에러(예: 존재하지 않는 날짜, 시간 미입력)를 우아하게 처리합니다.

Dart

```
// Events
abstract class DestinyEvent extends Equatable {
  const DestinyEvent();
}

class AnalyzeFortune extends DestinyEvent {
  final DateTime birthDateTime;
  final bool isLunar;
  final String mbtiType;
  final String gender;

  const AnalyzeFortune({
    required this.birthDateTime,
    required this.isLunar,
    required this.mbtType,
    required this.gender,
  });
}

// States
abstract class DestinyState extends Equatable {}

class DestinyInitial extends DestinyState {}

class DestinyAnalyzing extends DestinyState {} // 로딩 중 (애니메이션 재생)

class DestinySuccess extends DestinyState {
```

```

final SajuChart sajuChart;
final CompatibilityScore compatibility; // 2026년과의 궁합
final String gapAnalysisResult; // MBTI vs Saju 분석 텍스트

const DestinySuccess(this.sajuChart, this.compatibility, this.gapAnalysisResult);
}

class DestinyFailure extends DestinyState {
    final String errorMessage; // 예: "정확한 사주 분석을 위해 태어난 시간을 확인해주세요."
    const DestinyFailure(this.errorMessage);
}

```

## 6. 2026년 운세 콘텐츠 전략: 불(Fire)의 파동을 시각화하라

사용자가 가장 관심을 갖는 2026년(병오년) 운세는 텍스트 나열이 아닌, \*\*'에너지 변동성 차트'\*\*로 제공되어야 합니다.

### 6.1. 월별 화(Fire) 에너지 차트

병오년은 불의 에너지가 극대화되는 해입니다. 사주 원곡에 따라 이 불의 기운이 도움이 되는 달(Month)과 위험한 달이 존재합니다.

- **X축:** 1월 ~ 12월.
- **Y축:** 운의 고저(Luck Fluctuation).
- **어노테이션(Annotation):**
  - **5월(사월, 巳月) & 6월(오월, 午月):** 화기(Fire)가 정점을 찍는 시기. 그래프의 피크 구간. "열정 과다 주의. 번아웃 조심."
  - **11월(자월, 子月):** 병오년의 오(午)와 자(子)가 충돌(자오충)하는 시기. 그래프의 급락 혹은 급등 구간(변동성 확대). "충돌 주의. 대인관계에서 언행을 삼가세요."

## 2026 병오년: 화(火) 기운 변동성 지수

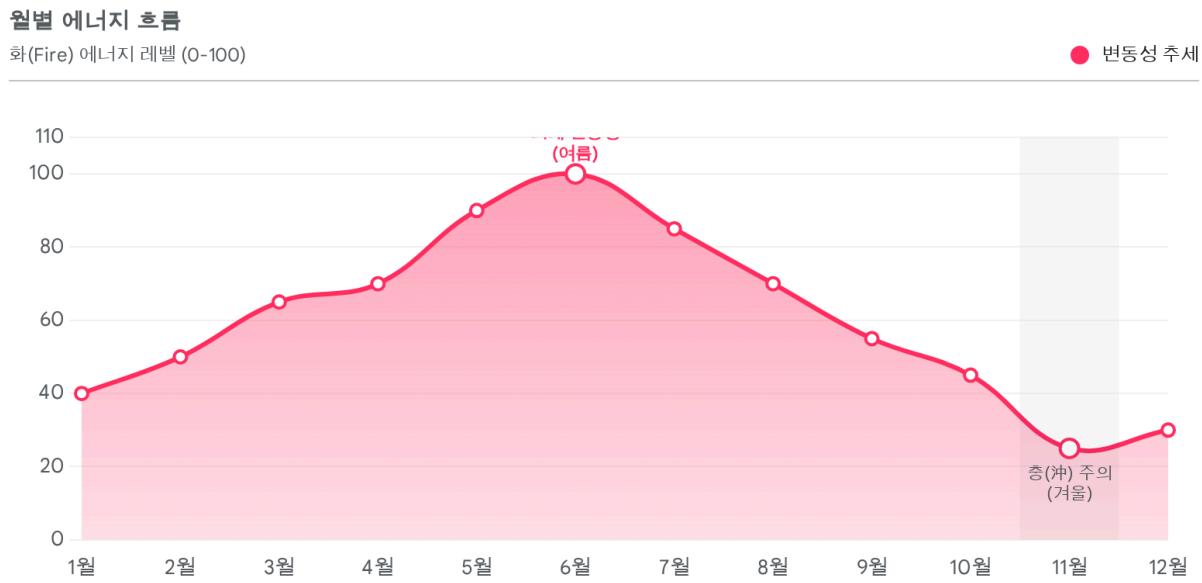


그림 4: 2026년 화(Fire) 에너지 예측. 정점(Peak)은 활동성과 변동성이 높은 여름을 나타내며, 저점(Trough)은 휴식과 계획이 필요한 겨울을 나타냅니다. 11월의 '충(Clash)' 지점은 중요한 주의 구간입니다.

데이터 출처: [Royal Dragon Decor](#), [TravelChinaGuide](#), Allan Teo

## 7. 숨겨진 요구사항 및 고려사항 (Blind Spots)

기획 단계에서 간과하기 쉬운, 그러나 실제 서비스 런칭 시 치명적일 수 있는 요소들을 점검합니다.

### 7.1. 개인정보보호법 (PIPA) 및 민감정보 처리

대한민국 개인정보보호법에 따르면 사상, 신념, 건강 정보 등은 민감정보로 분류될 수 있으며, 생년월일시 또한 개인을 특정할 수 있는 정보입니다.<sup>26</sup>

- 대응 전략:
  - 서버 저장 최소화: 생년월일 정보를 서버에 영구 저장하지 않고, 앱 내 로컬 스토리지(Secure Storage)에만 암호화하여 저장하는 옵션을 기본값으로 제공합니다.
  - 명시적 동의: 앱 시작 시 "운세 분석을 위한 생년월일 정보 처리"에 대한 별도의 팝업 동의를 받아야 합니다.
  - 데이터 삭제권: 사용자가 언제든 자신의 사주 데이터를 삭제할 수 있는 '데이터 초기화' 버튼을 설정 메뉴 최상단에 배치합니다.

### 7.2. 야자시(夜子時)와 조자시(朝子時) 문제

사주 명리학에서 밤 11시(23:00)부터 12시(24:00) 사이를 어떻게 처리하느냐는 학파마다 이견이 있는 민감한 문제입니다.

- 문제: 어떤 사용자는 23:30에 태어났을 때 다음 날의 시작(조자시)으로 보기를 원하고, 어떤 사용자는 당일의 밤(야자시)으로 보기를 원합니다.
- 해결: 설정 옵션에서 '야자시 적용 여부'를 토클(Toggle) 할 수 있게 하거나, 기본적으로는 현대적인 시간 구분(00시 기준)을 따르되, 결과 페이지 하단에 "23시~00시 출생자는 학파에 따라 결과가 다를 수 있습니다"라는 각주(Footer Note)를 달아 클레임을 방지합니다.

### 7.3. 공유 기능과 바이럴 루프 (Viral Loop)

단순한 텍스트 공유는 바이럴 효과가 낮습니다.

- 이미지 생성: Flutter의 RepaintBoundary를 사용하여 결과 카드를 고해상도 이미지로 캡처합니다.<sup>28</sup>
- 인스타 스토리 최적화: 9:16 비율의 배경 이미지를 자동 생성하여, 사용자가 별도의 편집 없이 인스타그램 스토리에 바로 업로드할 수 있도록 합니다.

## 8. 결론: 확실한 데이터, 불안하지 않은 미래

'Destiny.OS'는 단순한 운세 앱이 아닙니다. 이는 사주라는 동양의 전통적 빅데이터를 토스라는 현대적 금융 플랫폼의 문법으로 번역(Translate)하는 프로젝트입니다. MBTI와의 하이브리드 분석을 통해 사용자에게 '나도 몰랐던 나'를 발견하는 즐거움을 주고, 2026년이라는 미래의 변동성을 시각화된 데이터로 제공함으로써 막연한 불안감을 구체적인 실행 계획으로 바꿔줍니다.

이 서비스가 성공적으로 런칭된다면, 토스는 금융을 넘어 사용자의 '인생 전반(Lifestyle & Destiny)'을 관리하는 진정한 슈퍼앱으로서의 입지를 더욱 공고히 할 것입니다. Flutter와 Clean Architecture 기반의 견고한 기술적 토대는 향후 이 서비스를 토스 앱의 핵심 마이크로 서비스로 확장하는 데 든든한 기반이 될 것입니다.

### 참고 자료

1. Inside the minds of the MZ Generation - The Korea Times, 1월 1, 2026에 액세스, <https://www.koreatimes.co.kr/lifestyle/people-events/20221114/inside-the-minds-of-the-mz-generation>
2. The Ten Gods (十神) in Chinese Metaphysics - Imperial Harvest, 1월 1, 2026에 액세스, <https://imperialharvest.com/blog/10-gods/>
3. A Study on the Correlation Between MBTI Personality Types and Zodiac Characteristics: A Preliminary Analysis Based on Sample Data - Oreate AI Blog, 1월 1, 2026에 액세스, <https://www.reateai.com/blog/a-study-on-the-correlation-between-mbtipersonality-types-and-zodiac-characteristics-a-preliminary-analysis-based-onsample-data/3b9729bc1fe491b0a936ddccc4389e4d>
4. How does your MBTI match up with your bias's? Are your personalities

- compatible? : r/ATEEZ - Reddit, 1월 1, 2026에 액세스,  
[https://www.reddit.com/r/ATEEZ/comments/1j0xl29/how\\_does\\_your\\_mbti\\_match\\_up\\_with\\_your\\_bias\\_are/](https://www.reddit.com/r/ATEEZ/comments/1j0xl29/how_does_your_mbti_match_up_with_your_bias_are/)
5. MBTI of remaining 48 trainees : r/BoysPlanet - Reddit, 1월 1, 2026에 액세스,  
[https://www.reddit.com/r/BoysPlanet/comments/1myh09m/mbti\\_of\\_remaining\\_48\\_trainees/](https://www.reddit.com/r/BoysPlanet/comments/1myh09m/mbti_of_remaining_48_trainees/)
  6. Flutter Clean Architecture E-commerce App | BLoC Pattern | Payment Part 4 - YouTube, 1월 1, 2026에 액세스, <https://www.youtube.com/watch?v=CIPsisxxask>
  7. Clean Code Architecture and BLoC in Flutter: A Comprehensive Guide for Beginners and Experts - DEV Community, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://dev.to/princetomarappdev/clean-code-architecture-and-bloc-in-flutter-a-comprehensive-guide-for-beginners-and-experts-33k8>
  8. 2026 점신PRO : 병오년 신년운세,사주,타로,상담 - Apps on Google Play, 1월 1, 2026에 액세스,  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=handasoft.mobile.divination\\_pro](https://play.google.com/store/apps/details?id=handasoft.mobile.divination_pro)
  9. Jungian Enneagram correlations are different from socio and mbti - Reddit, 1월 1, 2026에 액세스,  
[https://www.reddit.com/r/Enneagram/comments/1puhknq/jungian\\_enneagram\\_correlations\\_are\\_different\\_from/](https://www.reddit.com/r/Enneagram/comments/1puhknq/jungian_enneagram_correlations_are_different_from/)
  10. Saju practices - KoreanLII, 1월 1, 2026에 액세스,  
[http://koreanlii.or.kr/w/index.php?title=Saju\\_practices&oldid=11609](http://koreanlii.or.kr/w/index.php?title=Saju_practices&oldid=11609)
  11. Chinese Zodiac Horoscope 2026: Who's the Luckiest and When - Royal Dragon Decor, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://royaldragondesign.com/blogs/news-tips-guides/chinese-zodiac-horoscope-2026-who-s-the-luckiest-and-when>
  12. 2026 Chinese Zodiac, Fire Horse: Fortune, Wealth, Love - Travel China Guide, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://www.travelchinaguide.com/intro/2026-chinese-zodiac-horse-year.htm>
  13. Shindansu Launches Free Fortune Event for the 2026 Byeong-O Year - MK, 1월 1, 2026에 액세스, <https://www.mk.co.kr/en/culture/11505376>
  14. MBTI romance compatibility chart. Do you guys agree or disagree? Methodology is in the comments. - Reddit, 1월 1, 2026에 액세스,  
[https://www.reddit.com/r/mbti/comments/1fqj78w/mbti\\_romance\\_compatibility\\_chart\\_do\\_you\\_guys/](https://www.reddit.com/r/mbti/comments/1fqj78w/mbti_romance_compatibility_chart_do_you_guys/)
  15. The UX Designer's Guide to Typography | IxDF - The Interaction Design Foundation, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://www.interaction-design.org/literature/article/the-ux-designer-s-guide-to-typography>
  16. Toss The Templates, Embrace a Design System - S L A N T, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://www.slantastic.com/blog/embracing-design-systems>
  17. Pretendard - Adobe Fonts, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://fonts.adobe.com/fonts/pretendard>
  18. 1월 1, 1970에 액세스, <https://toss.im/design>
  19. 20+ Best Blue Color Palettes for 2025 - Venngage, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://venngage.com/blog/blue-color-palettes/>

20. TossFace with Full Emoji List, v14.0, 1월 1, 2026에 액세스,  
[https://changjoo-park.github.io/toss\\_full\\_emoji/](https://changjoo-park.github.io/toss_full_emoji/)
21. 토스의 이모지 폰트, 토스페이스, 1월 1, 2026에 액세스, <https://toss.im/tossface>
22. Clean Architecture with BLoC: Building Scalable Flutter Apps | by Pablo Ariel Nicoli, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://medium.com/@pablonicoli21/clean-architecture-with-bloc-building-scalable-flutter-apps-c5395d536ce5>
23. klc - Dart API docs - Pub.dev, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://pub.dev/documentation/klc/latest/>
24. adhan\_dart | Dart package - Pub.dev, 1월 1, 2026에 액세스,  
[https://pub.dev/packages/adhan\\_dart](https://pub.dev/packages/adhan_dart)
25. Beginner's Guide to Bazi Reading - Imperial Harvest, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://imperialharvest.com/blog/beginners-guide-to-bazi-reading/>
26. South Korean Data Privacy Law: A Comprehensive Guide - Cookie Script, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://cookie-script.com/privacy-laws/south-korean-data-privacy-law>
27. Data protection laws in South Korea, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://www.dlapiperdataprotection.com/index.html?t=law&c=KR>
28. How to Save and Share Flutter Widgets as Images – A Complete Production-Ready Guide, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://www.freecodecamp.org/news/how-to-save-and-share-flutter-widgets-as-images-a-complete-production-ready-guide/>
29. Converting a Widget to an Image in Flutter (Widget to Image) | by Emir Bolat - Medium, 1월 1, 2026에 액세스,  
<https://speedev.medium.com/converting-a-widget-to-an-image-in-flutter-widget-to-image-4c5fd4c012db>