

ALLEY

크래프톤 정글 최종 프로젝트

2025.12 ~ 2026.01

프로젝트 개요

Alley는 상권 데이터를 기반으로 창업 입지 분석을 제공하는 AI 플랫폼입니다.

복잡한 상권/매출/유동인구 정보를 지도와 차트로 직관적으로 보여주고, AI 챗으로 자연어 질의에 즉시 답합니다.

기존 상권 분석 도구의 높은 진입장벽을 낮추기 위해 빠른 탐색과 쉬운 이해에 초점을 맞춘 UX를 지향합니다.

목표

창업자가 빠르게 상권을 비교·검증하고 입지를 결정하도록 돕는 것

복잡한 상권 데이터를 시각화와 AI 대화로 쉽게 해석 가능하게 만드는 것

데이터 중심의 분석 흐름으로 탐색 시간을 줄이고 의사결정을 가속하는 것

타겟 사용자

예비 창업자 및 소상공인 (상권 선택/매물 탐색 단계)

프랜차이즈 본부·브랜드 매니저 (입지 평가/확장 전략)

상권·부동산 데이터 기반 리서치를 하는 기획/분석 담당자



ALLEY

크래프톤 정글 최종 프로젝트

2025.12 ~ 2026.01

기술 스택

Front: Next.js 16 (App Router, React 19), Zustand, Tailwind CSS v4, Recharts

Back-end: NestJS 11, Prisma 7, PostgreSQL, Passport (JWT/OAuth)

AI: OpenAI GPT-4o mini / Anthropic Claude 4.5 haiku

Infra: AWS ECS, ECR, RDS, S3

버전 및 이슈관리: GitHub, GitHub Issues

협업 툴: Notion, Slack

CI/CD: GitHub Actions → AWS ECR/ECS

지도: Kakao Maps SDK

역할

Next.js(App Router)와 Tailwind 기반 프론트엔드 개발 담당

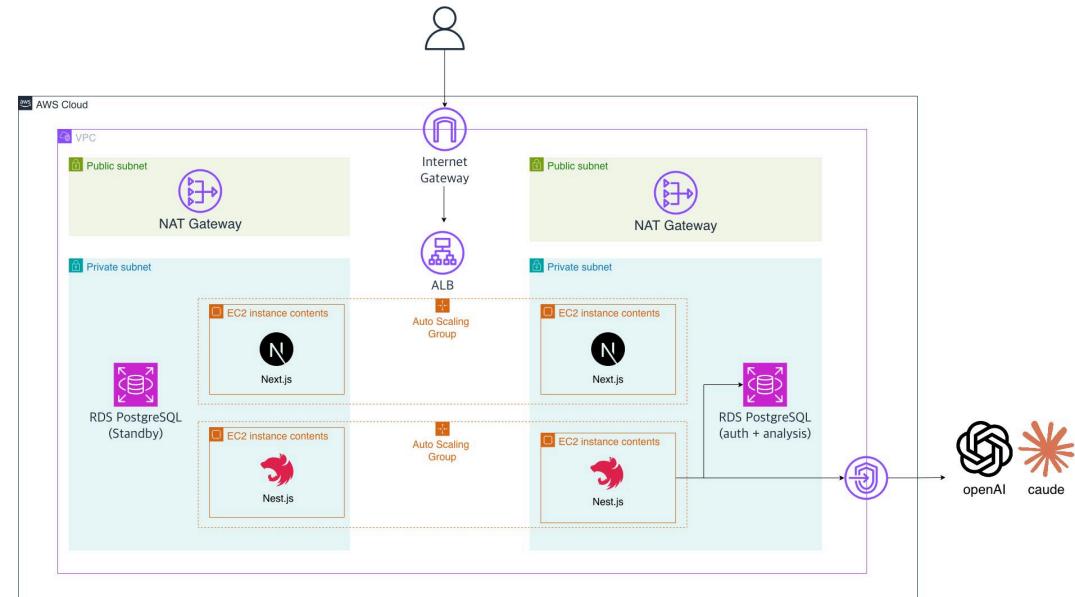
UI/UX 총괄 및 디자인 시스템 구성

추천 영역 캐러셀, 점수 뱃지, 설정 팝업 등 사용자 인터랙션 UI 개발

상권 차트 내 순위 산정 알고리즘 개발

업종코드 매핑 테이블 설계

상권 상세 페이지 내 개폐업 데이터 시각화



상권 차트 내 순위 산정 알고리즘

문제

테마가 명확한 차트는 매출, 유동인구, 폐업률 등 개별 수치로 순위 산정이 간단하지만,
개인화 정보를 바탕으로 유저에게 맞는 종합 순위를 제공할 땐 개별 수치로 좋고 나쁨을 판단하기 어렵다고 판단했다.

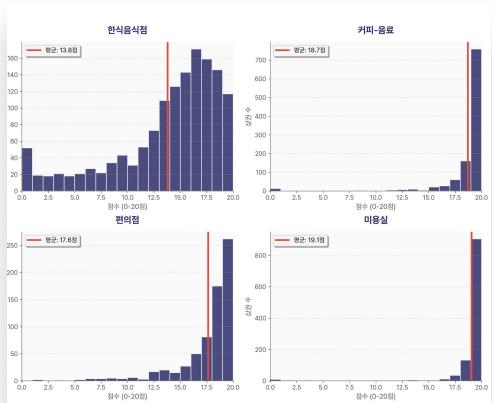
고민

하나의 지표만 사용하면 편향된 결과가 나올 수 있으니, 여러 요소를 종합할 기준이 필요했다.

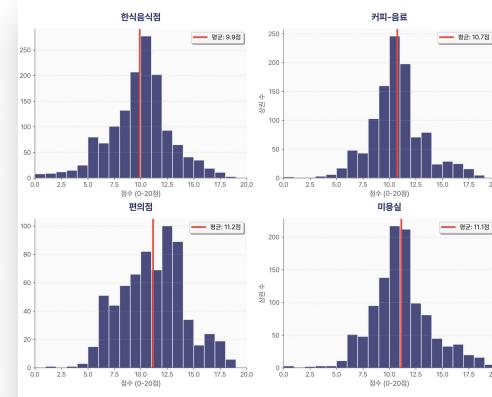
해결

매출 비중, 점포 밀도, 평균 대비 매출 수준을 조합한 순위 산정 로직을 설계하고 차트에 반영했다.

상권 내 업종 매출 비중 100%



매출 비중 30% + 점포 밀도 30% + 평균 대비 40%



ALLEY

크래프톤 정글 최종 프로젝트

2025.12 ~ 2026.01

업종 코드 매팅 테이블 설계

문제

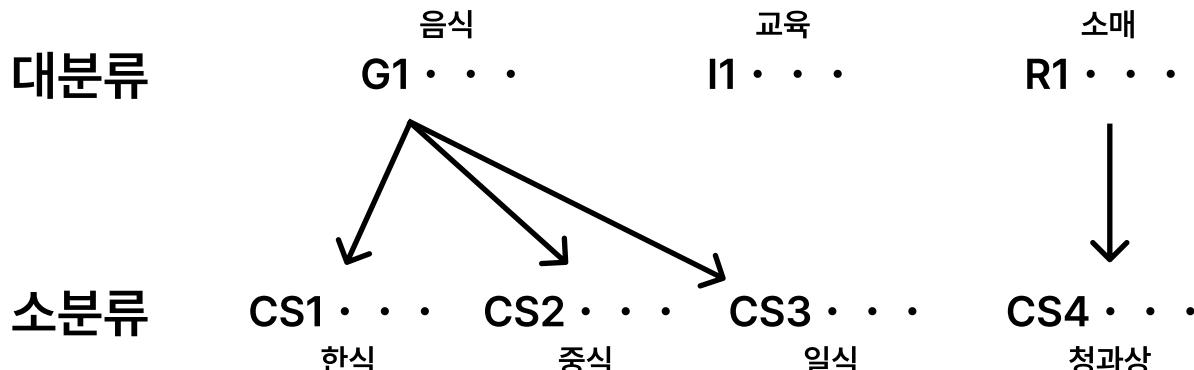
상권 데이터가 여러 출처에서 수집되면서 각 데이터마다 업종 코드 체계가 달라, 그대로 사용하면 업종 분류 기준이 일관되지 않는 문제가 발생했다. 그대로 노출할 경우 동일한 업종이 중복되거나 기능별로 다른 결과를 낼 수 있다고 판단했다.

고민

모든 데이터는 서비스에 필요했기 때문에 특정 데이터를 제거할 수 없었고, 서로 다른 업종 코드 체계를 하나의 기준으로 통합할 방법이 필요했다. 또한 내부 데이터 구조는 복잡하더라도, 사용자에게는 직관적인 업종 분류로 제공되어야 했다.

해결

하나의 기준이 되는 업종 코드를 대분류 체계로 정의하고, 다른 데이터 출처의 업종 코드들을 해당 대분류 코드 하위로 매팅하는 매팅 테이블 구조를 설계했다. 이를 통해 프론트엔드에서는 단일한 업종 분류 기준으로 필터링과 분석 기능을 구현할 수 있도록 구성했다.



ALLEY

크래프톤 정글 최종 프로젝트

2025.12 ~ 2026.01

UI/UX 총괄 & 디자인 시스템

문제

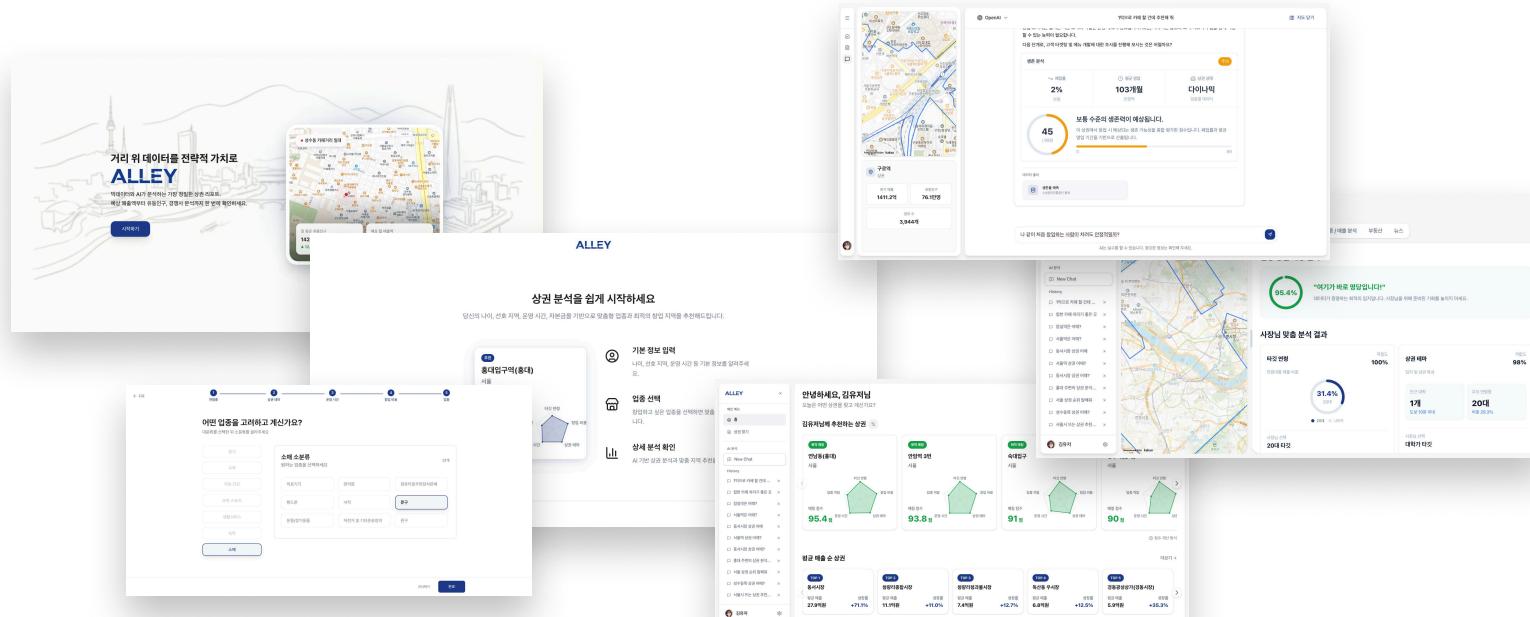
팀 프로젝트라서 각자 맡은 화면마다 스타일과 구성 방식이 달라서 컴포넌트도 규칙성이 없고 보기에 불편했다.

고민

페이지가 늘어날수록 버튼, 카드, 차트 스타일이 제각각 만들어질 가능성이 있었고 유지보수도 어려워질 것으로 예상했다.

해결

Tailwind 기반 스타일 구조로 통일하고, 카드·뱃지·차트 영역·팝업 등 공통 UI 컴포넌트를 정의하여 디자인 시스템 형태로 정리했다.



ALLEY

크래프톤 정글 최종 프로젝트

2025.12 ~ 2026.01

회고

모든 과정이 쉽지 않았고, 특히 데이터 구조를 이해하고 이를 서비스 형태로 풀어내는 과정이 가장 어려웠다.

혼자 해결할 수 없는 부분에서는 AI 도구와 자료 조사를 적극 활용하며 문제를 해결해 나갔다.

UI/UX 역시 당시에는 최선이라고 생각했지만, 지금 다시 보면 구조적으로 개선하고 싶은 부분이 많아 추후 리팩토링하고 싶다.

이번 프로젝트를 통해 코드를 작성하는 것보다 구조를 설계하는 일이 훨씬 중요하다는 것을 크게 느꼈다.

초기 구조가 정리되지 않으면 UI와 UX 역시 일관성을 잃고, 이후 확장과 수정이 어려워진다는 점을 경험했다.

이후에는 기능 구현보다 먼저 화면 흐름과 데이터 구조, 확장 가능성을 고려하는 습관을 갖게 되었다.

또한 문제를 만났을 때 바로 코드를 작성하기보다,

“이 구조가 나중에 어떻게 확장될 수 있을까?”,

“사용자 입장에서 이 화면이 이해하기 쉬울까?”를 먼저 고민하는 방식으로 개발 태도가 변화했다.

다시 이 프로젝트를 진행한다면, 초기 설계 단계를 더욱 탄탄하게 구성하고,

사용자 관점에서 UI를 재설계하여 정보 전달력을 높이고 싶다.

특히 데이터 시각화와 인터랙션 구조를 더 단순하고 직관적으로 개선해보고 싶다.