

TEAM 4조

MBC아카데미(생성형 AI를 활용한 웹 + 영상)

Korean

Log in

# WZ Play

OTT 기반 사이트

발표 듣기 →



# 프로젝트 팀원을 소개합니다!



팀장 김상호



발표 백인혜



팀원 김은수



팀원 조문경

그럼 본격적으로 발표를 시작합니다.



# Contents

01

프로젝트 개요

02

프로젝트 팀 구성 및 역할

03

프로젝트 수행 절차 및 방법

04

프로젝트 수행 경과

05

자체 평가 의견

# 01\_프로젝트 개요

## 프로젝트 주제 및 선정 배경,기획의도

—  
콘텐츠 중심 UI  
+  
사용자 참여 강화

K-콘텐츠 흥행  
↓  
OTT 관심 증가

사용자 소통이 가능한  
OTT 기획

## 프로젝트 내용

—  
콘텐츠 동적 연결  
심플하고 직관적인 UI

## 프로젝트 구조

—  
사용자 참여와 커뮤니티  
기능 강화

## 활용방안 및 기대 효과

—  
다양한 콘텐츠 분야로의  
확장 가능성

기술 활용 능력을  
종합적으로 향상

프론트엔드  
퍼포먼스 최적화  
경험 확보

## 02\_프로젝트 팀 구성 및 역할

팀장

김상호

▶ 게시판 페이지 디자인 및 개발, 헤더 및 푸터 개발, json파일 제작, 인트로 영상 제작

팀원

김은수

▶ 메인 페이지 디자인 및 개발, 아코디언 페이지 개발, 릴스영상 제작, ppt제작

팀원

백인혜

▶ ppt 발표, 스토어 페이지 디자인 및 개발, 메인로고 제작, 릴스영상 제작

팀원

조문경

▶ 서치페이지 개발, 상세정보 페이지 개발, 카테고리 페이지 개발, 릴스영상 제작, ppt제작

## 03\_ 프로젝트 수행 절차 및 방법

구분	기간	활동
기획 단계	8/11 ~ 8/13	▶ 프로젝트 주제 선정, 프로젝트 세부 내용 선정, 역할 분담
디자인 작업	8/13 ~ 8/20	▶ 피그마_ 웹 사이트 프로토타입 구상
자료 조사 및 수집	8/20 ~ 8/22	▶ 애니메이션, 드라마 , 예능 등 카테고리별 이미지 / 관련 영상 자료 수집
개발 및 코딩	8/25 ~ 9/4	▶ 담당 페이지의 코딩 및 개발 진행
총 개발 기간	8/11 ~ 9/5	



# Wz 04\_ 프로젝트 수행 경과

1 로고 / 인트로 영상 제작 과정

2 JSON 파일 구현



3 Java Script 기능 구현

4 피그마 UX/UI 피드백 반영 후 홈페이지 적용 과정

# 로고 / 인트로 영상 제작 과정

01



## 과정 01

W 'z

간결하고 강렬한 심볼



## 과정 02

화면전환과 자연스럽게 연결로  
사용자의 시각적 몰입 유도



## 과정 03

단순로고에서  
인터렉션 요소로 확장

## LOGO style



# D33A3C



# 21252B

에너지

몰입감

강렬한

WZ Play

= WZ

W'z

W'z





# JSON 파일 구현

- 콘텐츠들의 정보를 담고 있는 제이슨 파일 기반으로 동적 렌더링

```
{
  "id": "ani-05",
  "category": "animation",
  "title": "가끔씩 특하고 러시아어로 부끄러워하는 옆자리의 아라 양",
  "cast": ["아마사키 코헤이", "우에사카 스미레", "마루오카 와카나", "후지이 유키요", "아이자와 사야", "카와세 마키", "이시카와 카이토", "하세가와 이쿠미", "아오야마 요시노", "사카이 코다이", "이치카와 타이치"],
  "director": "이토 료타",
  "production": "동화공방",
  "genre": ["러브 코미디", "학원", "드라마"],
  "tag": ["학원연애", "코미디", "은발"],
  "episode": 12,
  "episodeGuide": [
    {"number": 1, "title": "러시아어로 부끄러워하는 아라 양"},
    {"number": 2, "title": "소꿉친구란?"},
    {"number": 3, "title": "그리고 두 사람은 만났다"},
    {"number": 4, "title": "넘쳐나는 마음"},
    {"number": 5, "title": "저마다의 결의"},
    {"number": 6, "title": "이른바 하나의 간접 키스"},
    {"number": 7, "title": "폭풍우 몰아치다"},
    {"number": 8, "title": "학생의회"},
    {"number": 9, "title": "러브 코미디 후 최면술"},
    {"number": 10, "title": "늦게나마 생일 파티"},
    {"number": 11, "title": "예기치 못한 전초전"},
    {"number": 12, "title": "앞을 봐"}
  ],
  "rating": "15+",
  "summary": "쿠제 마사치카의 옆자리에 앉은 아라 양은 언제나 쿠제에게 냉랭한 시선을 보낸다.\n\n하지만 가끔씩 특하고 러시아어로 부끄러워하는데.....\n\n그 말을 마사치카는 흘려듣지 못한다.\n\n놀랍게도 마사치카는 러시아어 리스닝이 뛰어난 수준이었던 것이다!!\n\n눈치채지 못할 거라 생각하고 가끔씩 부끄러워하는 아라 양.\n그리고 그 의미를 이해하면서도 눈치채지 못한 척하는 마사치카.\n\n히죽거림이 멈추지 않는 두 사람의 연애 행방은—!?",
  "image_default": "./source/image/ani/ani_12_Alya.png",
  "image_poster": "./source/image/ani/ani_12_Alya_P.png",
  "video": "https://www.youtube.com/embed/ukCvtE_F9NI?si=86S-qEcwK2Qje0B7&autoplay=1&mute=1&controls=0&loop=1&playlist=ukCvtE_F9NI&vq=hd1080&enablejsapi=1"
}
```





# Java Script 기능 구현

## 1. 서치 페이지 이용

- 인풋창에 입력한 값 + 제이슨 파일에 있는 타이틀과 비교 후 타이틀이 입력한 값을 포함하면 검색되도록 설계

```
const fetchData = async () => {
  const res = await fetch('./source/data.json');
  const data = await res.json();
  const dataArray = Object.values(data);
  return dataArray;
}
```

## 2. 댓글 커뮤니티 구현 방법

- 세션 스토리지 내부에 유저의 로그인 정보가 있을 경우, 로그인한 유저가 댓글을 작성 후에 등록을 누르면, 로컬 스토리지에 해당 게시글의 id값과 동일한 키 값으로 저장해 각 게시물에 댓글들이 속할 수 있게 설정

```
export const postComment = async (text, modalElement, target, type) => {
  const commentList = modalElement.querySelector(".comment-list");
  const date = new Date();
  const formattedTime = new Intl.DateTimeFormat('ko-KR', {
    hour: '2-digit', minute: '2-digit', hour12: false
  }).format(date);

  const comment = {
    text,
    time: formattedTime,
    like: 0,
    dislike: 0
  };

  const comments = JSON.parse(localStorage.getItem(`comment-${target.id}`)) || [];
  comments.push(comment);
  localStorage.setItem(`comment-${target.id}`, JSON.stringify(comments));

  renderComments(comment, commentList, target);

  //댓글 숫자 증가 로직 생략...
};
```

```
export const renderComments = (comment, commentList, target) => {
  const isLoggedIn = sessionStorage.getItem("member");
  if(!isLoggedIn){
    alert("로그인 후 이용해주세요.");
    window.location.href = "login.html";
  }

  const user = JSON.parse(sessionStorage.getItem("member"));
  const commentItem = document.createElement("li");
  commentItem.className = "comment";
  commentItem.innerHTML = `
    <div class="comment-content">
      <div class="comment-content-upper">
        <div class="comment-user-profile">
          
          <span>${user.name}</span>
        </div>
        <span>|</span>
        <span>${comment.time}</span>
      </div>
      <div class="comment-content-lower">
        <p>${comment.text}</p>
      </div>
    </div>
    <div class="comment-util">
      <button class="comment-like-btn"><span>${comment.like}</span></button>
      <button class="comment-dislike-btn"><span>${comment.dislike}</span></button>
    </div>
  `;

  commentList.append(commentItem);

  //좋아요 / 싫어요 로직 생략...
};
```





# 피그마 UI/UX 피드백 반영 후 홈페이지 적용 과정

## 1. 문제점

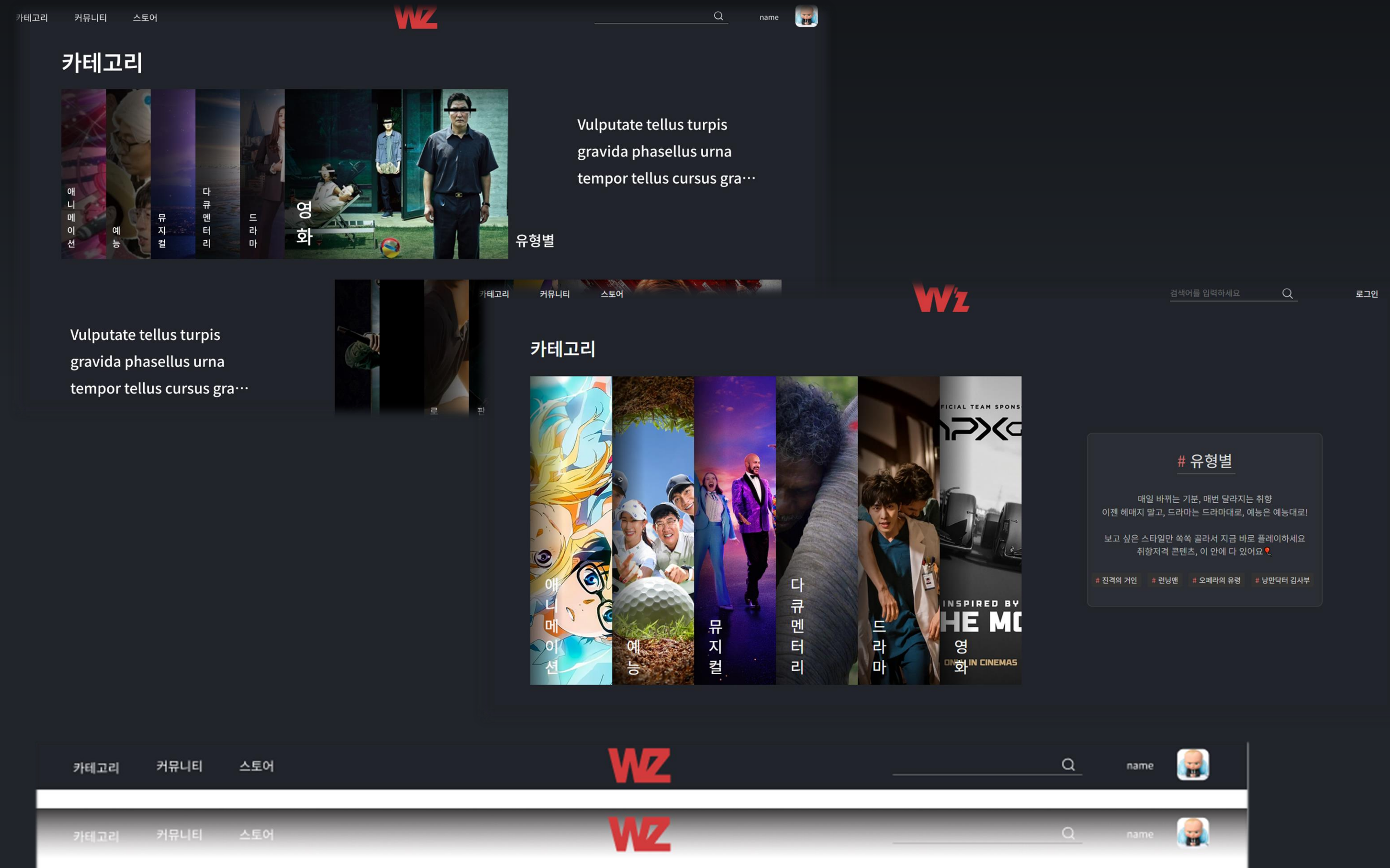
- 피그마 시안의 어색함, 여백, 헤더 가림 현상

## 2. 개선 방법

- 부드러운 전환, 텍스트 박스 활용, 투명 헤더 적용

## 3. 결과

- 자연스럽게 깔끔한 레이아웃 완성





## 프로젝트 완성도 평가

9 / 10점

## 개선점 & 보완 방향

- 장바구니 및 결제창 구성 추가
- 스토어 상품 강조 부족
- 전체 색상 / 톤의 일관성

## 잘한점 & 아쉬운점

- 단순한 배열 반복으로  
OTT의 한계를 벗어나려는 시도
- 애니메이션 활용으로 시각적 지루함 완화
- 다국어 호환 기능을 구현하지 못함

## 느낀 점 & 성과

- 개인 역량을 넘어서는 부분을 구상하며 학습함  
(JavaScript /CSS)





## 프로젝트 완성도 평가

9 / 10점

- 기술 구현 충실
- 사용자 중심 설계
- 서비스 수준 완성도

## 잘한점 & 아쉬운점

- 다양한 기능 활용
- 기획 의도 일관성 유지
- 디자인 디테일 부족

## 개선점 & 보완 방향

- 반복 구조 개선
- 시각적 연출 강화
- 커뮤니티 요소 확장

## 느낀 점 & 성과

- 수정 반복을 통해 움직임 표현 향상
- 실전 협업 경험





### 프로젝트 완성도 평가

9 / 10점

- 직관적인 UX 디자인으로 사용자 편의성 향상
- 전체 페이지 구성을 효과적으로 완성

### 잘한점 & 아쉬운점

- 첫 코딩 경험에도 원하는 기능 직접 구현
- 별점, 검색어 등 일부 요소는 임의 값으로 구현

### 개선점 & 보완 방향

- OTT 사이트와 차별화된  
스토어 / 커뮤니티 페이지 추가
- UI 디테일 보완 필요
- UI는 구현했으나 실제 기능 연결은 미흡 (시간 제약)

### 느낀 점 & 성과

- 쉬운 방법 대신 아는 범위 내에서 구현을 시도해  
학습 효과를 높임
- 코딩 감각과 자신감을 기를 수 있었음



### 프로젝트 완성도 평가

10 / 10점

- 초기 기획보다 높은 수준으로 구현
- 기능적으로도 한 단계 업그레이드 된 성과

### 잘한점 & 아쉬운점

- 팀원들의 지속적인 학습 · 협업으로 좋은 성과 달성
- 모달 관련 로직 안정적으로 구현
- 랜덤으로 진행된 렌더링으로 디테일 부족
- 용량이 부족해 iframe으로 영상 대체

### 개선점 & 보완 방향

- 디테일 설정 보완 ex) JSON\_Recommend: True
- 별점 및 평점 시스템 심화
- DB 연동 후 저장 방향성

### 느낀 점 & 성과

- 첫 팀장 경험이라 미숙했지만 팀원들이 잘 보완해줌
- 바닐라 JS로 심도 있는 접근 경험
- Rect-Next 같은 라이브러리의 편리한 체감





발표 들어주시느라 고생하셨습니다

# Thank you

<https://wzplay.netlify.app/>

질문하기 →