

프로젝트 주차별 예상 일정

기업 멘토링 진행방식 | 온/오프라인 [*멘토링은 매주 진행되며, 일정에 따라 변경될 수 있음]

구분	세부일정 [*세부일정은 프로젝트별로 달라질 수 있음]
1주차	○ 프로젝트 방향 공유 및 협업 인프라 구축 완료 • 멘토, 멘티, 회사 및 프로젝트 소개 • 프로젝트 상세 목표 공유(게이미피케이션 웹 서비스 구축 방향 확인) • 멘토링 방법(오프라인/온라인 병행) 및 정기 일정 확인 • 카카오톡/노션 등 협업 채널 개설 및 운영 계획 수립 • 바이브코딩(AI 코딩) 도구 환경 점검(Cursor, Lovable, Google AI Studio 등)
2주차	○ AI 콘텐츠 생성 및 게임 시나리오 설계의 기준점 확보 • 1953형제돼지국밥 브랜드 핵심가치, 톤앤매너, 소구점 분석 • 주요 고객 분석 및 스토리텔링 포인트 도출 • 게임 시나리오 연결을 위한 브랜드 세계관 정의 • 브랜드 리포트 초안 작성(핵심가치·고객 분석·스토리텔링 소구점 문서화)
3주차	○ 게임 콘셉트·보상 체계·데이터 수집 접점 설계 완료 • '1953 국밥 타이쿤' 등 브랜드 세계관을 녹인 게임 시나리오 기획 • 쿠폰/굿즈 등 보상 체계 및 오프라인 방문(O4O) 연계 동선 설계 • 고객 취향 데이터 수집을 위한 참여 접점(UX 흐름) 설계 • 바이럴을 위한 공유 기능 및 SNS 연동 방안 구성
4주차	○ 배포 가능한 웹 게임MVP(최소 기능 제품) 완성 • Antigravity, Goolgle AI studio 등 AI 코딩 도구를 활용한 프론트엔드 개발 • 게임UI/UX 구성 및 시나리오 흐름 구현 • Google AI Studio 등 최신AI 도구로 웹 서비스 핵심 기능 완성 • 초기 버전 기능 테스트 및 피드백 반영
5주차	○ 수집-저장 일원화 데이터 인프라 구축 완료 • Supabase 또는 Spreadsheet를 활용한 고객 데이터DB 연동 • 고객 취향 및 참여 데이터 적재 구조 구축 • 선호도 분포 등 분석 가능한 데이터 수집 설계 • 오프라인 데이터 한계 보완을 위한 온라인 데이터 수집 체계 완성
6주차	○ 데이터 기반 의사결정 도구 마련 및 시스템 안정화 • 수집 데이터 시각화 분석 대시보드 구성 • 시스템 안정성 확인 및 주요 버그 수정 • 사용성 테스트(UX 테스트) 진행 및 결과 반영 • 게임 참여 데이터 기반 운영 개선 사항 도출
7주차	○ 실제 배포 가능한 브랜드 가치 기반 게이미피케이션 웹 서비스 완성 • Vercel을 통한 실제 웹 퍼블리싱 및 접속 가능한URL 산출

구분	세부일정 [*세부일정은 프로젝트별로 달라질 수 있음]
	• 최종 버그 수정 및 사용성 테스트 완료 • 브랜드 리포트 최종본 및 웹게임URL 결과물 정리 • 멘토링 결과 공유 및 향후 운영 방향 논의
8주차	○ 최종 결과 정리 및 프로젝트 마무리 • 최종 산출물 정리: 1. 브랜드 리포트 (소구점 등) 2. 게이미피케이션 *최종 성과 발표 및 시스템 시연