

무료 전자책 · 나눔판 1/3

누구나 따라 하는 쉬운 웹앱 제작 실전 가이드

기획과 화면 설계

웹앱이란 무엇인지부터 아이디어 정리, 화면 흐름과 와이어프레임까지

컴맹 집사 (와우굿앱) · 2026년 10월 16일
표지 geralt / Pixabay

이 책 사용법

이 소책자는 『누구나 따라 하는 쉬운 웹앱 제작 실전 가이드』 전체판에서 아래 부분만 따로 나눈 나눔판 1/3이다. 장 번호는 전체판 번호를 그대로 두었다.

- 들어가며: 이 책을 쓴 사람과 읽는 방법
- 1장. 웹앱과 노코드·AI 개발의 시대
- 2장. 내 아이디어 정리와 서비스 기획
- 3장. 화면 흐름과 와이어프레임 설계
- 부록 D. 출처

본문에서 이 소책자에 없는 장을 가리킬 때는 "전체판 N장"이라고 적었다. 나머지 부분은 나눔판 2/3 「도구 고르기·화면·데이터」, 나눔판 3/3 「AI에게 일 시키기·연결·배포·알리기」에서 볼 수 있다.

각 장의 「개집사 앱에서는」 상자에는 지은이가 실제로 앱을 만들며 겪은 일을 적었다.
내용은 작성일(2026년 10월 16일) 기준이며, 도구의 화면과 요금은 그 뒤에 바뀌었을 수 있다.

들어가며: 이 책을 쓴 사람과 읽는 방법

나는 코딩을 배운 적이 없다. 컴퓨터로 하던 일은 대부분 문서 작업이었다. 그런 내가 2026년 9월, AI와 함께 반려인을 위한 웹앱 "왕립 개집사협회(RKBA)"를 만들어 인터넷에 올렸다. 첫 버전을 공개하기까지 하루 한 시간씩 약 일주일이 걸렸고, 그 뒤로 사진 올리기, 작위증 저장, 공유, 웹툰, 미니게임, 아카데미, 휴대폰 설치(PWA)까지 하나씩 붙여 나갔다.

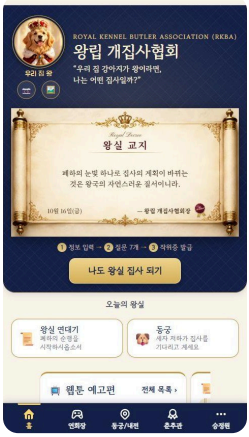
이 책은 두 가지를 함께 담았다.

- 일반 가이드: 웹앱을 처음 만드는 사람이라면 누구에게나 필요한 순서와 개념.
- 개집사 앱 사례: 실제로 내가 어디서 막혔고, 어떻게 풀었는지. 각 장의 「개집사 앱에서는」 상자에 적었다.

전문 개발자의 강좌가 아니다. 대신 초보자가 실제로 어디서 넘어지는지는 누구보다 잘 보여 줄 수 있다고 생각한다. 각 장 끝에는 「AI에게 이렇게 말해 보세요」 예시와 「점검 목록」을 두었다. 읽고 바로 따라 해 볼 수 있게 하려는 것이다.

이 책에 등장하는 앱, 왕립 개집사협회

강아지는 왕(폐하), 반려인은 왕을 모시는 집사라는 세계관의 웹앱이다. 폐하의 이름과 성격을 입력하고 집사로서 질문 7개에 답하면, 집사 유형과 작위(견국 수습집사부터 왕실 총집사까지 5단계)가 적힌 작위증을 받는다. 쓸모를 따지는 앱은 아니지만, 반려인이라면 한 번쯤 해 보고 친구에게 자랑하고 싶은 앱을 목표로 했다.



왕립 개집사협회 앱 홈 화면 (출처: 2026년 10월 16일 버전 화면, 직접 캡처)

1장. 웹앱과 노코드·AI 개발의 시대

1.1 웹앱이란 무엇인가

웹앱(Web App)은 크롬, 사파리 같은 웹 브라우저에서 실행되는 앱이다. 겉모습과 쓰는 방법은 휴대폰 앱과 비슷하지만, 앱스토어에서 내려받아 설치할 필요 없이 인터넷 주소(URL)만 열면 바로 쓸 수 있다.

웹앱은 크게 세 부분으로 이루어진다.

부분	하는 일	쉬운 비유
클라이언트(화면)	사용자가 보고 누르는 부분	가게의 진열대와 계산대
서버	데이터를 처리하고 계산하는 뒤쪽 시스템	가게 뒤편의 주방
데이터베이스	회원 정보, 글 같은 데이터를 보관하는 곳	창고

중요한 사실 하나. 모든 웹앱에 서버와 데이터베이스가 필요한 것은 아니다. 화면만으로 동작하는 앱도 충분히 쓸모 있고, 초보자는 오히려 그쪽에서 시작하는 게 좋다. 이 이야기는 2장과 전체판 6장에서 다시 한다.

1.2 왜 웹앱으로 시작할까: 네이티브 앱과 비교

구분	웹앱	네이티브 앱
만드는 언어	HTML, CSS, JavaScript 또는 노코드 도구	Swift(아이폰), Kotlin(안드로이드)
설치	필요 없음 (주소로 접속)	필요함 (스토어에서 내려받기)
만드는 기간	며칠에서 몇 주	몇 달 이상인 경우가 많음
업데이트	올리는 즉시 모두에게 반영	스토어 심사를 거쳐야 함
시작하기	쉬움	어려움

웹앱으로 시작해도 나중에 길이 막히지 않는다. 웹앱을 휴대폰 홈 화면에 설치할 수 있게 만드는 PWA(프로그레시브 웹앱) 기술이 있고, 이것을 포장해서 Google Play에 올리는 방법도 있다. (출처: MDN 웹 문서, Progressive web apps)

> **개집사 앱에서는**
>
> 처음에는 "앱"이라고 하면 당연히 앱스토어에 올리는 것인 줄 알았다. AI에게 물어보니 웹앱으로 먼저 만들면 개발자 등록이나 심사 없이 오늘 만든 것을 오늘 친구에게 보낼 수 있다고 했다. 실제로 그렇게 했다. 링크 하나를 카카오톡으로 보내는 것이 첫 공개였다. 휴대폰 설치(PWA)는 그다음 단계에서 붙였고, Google Play 등록은 지금 준비 중이다.

1.3 코딩 없이 만드는 시대, 그러나 "할 일이 없어진" 것은 아니다

예전에는 웹앱 하나에도 화면 개발자, 서버 개발자, 데이터베이스 담당자가 필요했다. 지금은 노코드 도구와 생성형 AI 덕분에 혼자서도 몇 시간 만에 동작하는 앱을 만들 수 있다.

다만 내가 직접 해 보고 느낀 것은, 코딩이 사라진 자리에 다른 일이 생긴다는 점이다.

- 무엇을 만들지 정하는 일
- AI가 만든 결과를 눌러 보고 확인하는 일
- 이상한 점을 말로 정확히 설명하는 일

> **개집사 앱에서는**
>
> 첫 버전을 만드는 동안 시간을 나눠 보니 이랬다. AI에게 요청하고 코드를 받는 시간은 전체의 10~20% 정도로 짧았다. 받은 결과를 열어 보고 확인하는 시간이 약 30%, 문제를 설명하고 고치는 시간이 40% 가까이였다. 나머지는 GitHub, 배포 같은 처음 보는 개념을 이해하는 시간이었다. "AI가 몇 초 만에 앱을 만들어 준다"는 말은 맞지만, 그건 전체 과정의 일부다.

내 의견: 이 사실을 미리 알고 시작하면 첫 며칠 동안 훨씬 덜 조급하다. "AI는 만들고, 나는 검사한다"는 역할 분담을 처음부터 받아들이자.

2장. 내 아이디어 정리와 서비스 기획



사진: jplenio / Pixabay

2.1 좋아하는 분야에서 시작하라

거창한 앱보다 내가 좋아하고 잘 아는 분야의 앱 하나를 먼저 떠올려 보길 권한다. 좋아하는 분야일수록 아이디어가 끊이지 않고, 막혀도 끝까지 가 보고 싶어진다. 배우겠다는 마음보다 만들고 싶다는 마음이 훨씬 오래간다. 나에게는 그게 강아지와 반려인이었다.

2.2 문제와 대상 정하기

웹앱이 무엇을 해결하는지, 혹은 누구에게 어떤 즐거움을 주는지 한 줄로 정한다.

- 문제형 예시: "동네 주민끼리 중고 물건을 직거래할 때 믿을 수 있는 상대를 찾기 어렵다." → 대상: 안 쓰는 물건을 가까운 곳에서 빨리 정리하고 싶은 주민
- 재미형 예시: "반려인은 스스로를 '집사'라고 부르며 즐거워한다." → 대상: 반려견과 사는 사람

모든 앱이 문제를 해결해야 하는 것은 아니다. 재미, 자랑하고 싶은 마음, 추억도 충분한 이유가 된다. 중요한 것은 "누가 이걸 왜 쓰는가"가 분명한 것이다.

2.3 앱을 한 문장으로 정의하기

누가, 무엇을 해서, 무엇을 얻는지가 들어가게 한 문장을 쓴다. 이 한 문장이 기획서의 전부일 수도 있다.

> **개집사 앱에서는**
>
> 처음에는 "강아지가 왕이고 내가 집사인 앱 만들어 줘"라는 한 문장만 AI에게 던졌다. 질문은 세 개뿐이었고, 결과는 "당신은 훌륭한 집사입니다!" 한 줄이 전부였다. AI가 잘못한 게 아니었다. 내가 원하는 걸 나도 정확히 몰랐다. 그래서 다시 썼다. "반려인이 우리 강아지 폐하의 정보를 넣고 집사로서 질문 7개에 답하면, 나만의 반려견 왕국과 집사 작위가 적힌 작위증을 받는 웹앱." 이렇게 쓰고 나니 "폐하 정보는 무엇을 받지?", "집사 유형은 몇 가지?", "작위증에는 뭐가 들어가지?" 같은 질문이 저절로 생겼다.

2.4 MVP: 처음 버전에는 꼭 필요한 것만

MVP(최소 기능 제품)는 사용자의 반응을 확인하는 데 필요한 핵심 기능만 담은 첫 제품이다. (출처: Wikipedia, Minimum viable product) 기능을 세 칸으로 나누면 정리가 쉽다.

칸	뜻	중고거래 앱 예시
꼭 필요함	없으면 앱이 성립하지 않음	물건 등록, 목록 보기, 연락하기
있으면 좋음	없어도 쓰는 데 지장 없음	거래 후기 점수
이번엔 제외	처음에는 생각하지 않음	실시간 방송 판매

> **개집사 앱에서는**
>
> 처음 버전(반드시): 폐하 정보 입력, 질문 7개와 집사 유형 판정, 작위 5단계, 작위증 화면. 나중에(있으면 좋음): 사진 업로드, 이미지로 저장, 공유하기, 이전 결과 보기, 웹툰, 미니게임. 실제로 "나중에" 칸의 기능은 첫 공개 뒤 몇 주에 걸쳐 하나씩 붙였다. 처음부터 다 넣었다면 어디서 문제가 생겼는지 찾지 못했을 것이다.

2.5 초보자를 위한 한 가지 기준: 브라우저 안에서 끝나는 앱부터

이건 내 경험에서 나온 가장 중요한 조언이다. 아이디어를 두 종류로 나눠 보자.

처음 만들기 좋은 앱	나중에 도전할 앱
테스트·진단 앱, 계산기, 체크리스트	회원끼리 글을 주고받는 커뮤니티
결과 이미지를 만들고 저장하는 앱	개인정보를 서버에 모으는 앱
정해진 정보를 보여 주는 안내 앱	결제가 들어가는 앱

왼쪽은 사용자의 휴대폰 브라우저 안에서만 동작하는 앱이고, 오른쪽은 서버와 데이터베이스, 보안이 필요한 앱이다. 왼쪽으로 첫 앱을 완성해 보면 오른쪽에 필요한 개념도 훨씬 쉽게 들어온다. 개집사 앱도 왼쪽에서 시작했다.

AI에게 이렇게 말해 보세요

이 아이디어로 웹앱을 만들고 싶어: (아이디어 한 문장)
1. 사용자가 앱을 열고 닫을 때까지의 순서를 짜 줘.
2. 빠진 화면이 있으면 알려 줘.
3. 처음 버전에 꼭 필요한 기능과 나중에 해도 되는 기능을 나눠 줘.
코딩은 아직 하지 말고 기획만 같이 정리하자.

점검 목록

- ☐ 앱을 한 문장으로 설명할 수 있다.
- ☐ 누가 쓰는지 말할 수 있다.
- ☐ 첫 버전 기능이 3~5개 안쪽이다.
- ☐ 첫 버전에 로그인·결제가 없다(가능하면).

3장. 화면 흐름과 와이어프레임 설계



사진: Pexels / Pixabay

3.1 사용자 흐름(User Flow) 적기

사용자가 앱에 들어와서 목적을 이룰 때까지 거치는 순서를 화살표로 적는다.

중고거래 앱 예시: 홈 → 로그인 → 상품 목록 → 상품 상세 → 채팅

> **개집사 앱에서는**
>
> 앱 열기 → 시작 화면 → 폐하 정보 입력(이름·성격·좋아하는 것·싫어하는 것·왕국 분위기) → 질문 7개 → 집사 유형과 작위 확인 → 작위증 받기 → 저장 또는 공유 순서를 적어 보니 처음 계획에는 "폐하 정보 입력"이 빠져 있었다. 폐하 이름이 없으면 "○○ 폐하의 왕국"도, 작위증의 이름 칸도 만들 수 없다. 이런 구멍은 코드를 받은 뒤에 발견하면 고치기 번거롭다. 흐름을 적는 10분이 나중의 몇 시간을 아껴 준다.

3.2 화면 목록과 와이어프레임

흐름을 바탕으로 화면을 나누고, 각 화면에 무엇이 들어가는지 상자와 글자로만 대충 그린다. 이것이 와이어프레임이다.

- 종이와 펜: 가장 빠르다. 처음에는 이것으로 충분하다.
- Miro, Whimsical: 흐름도를 그리고 다른 사람과 함께 보기 좋다.
- Figma: 디자이너와 노코드 개발자가 널리 쓰는 도구. 정교한 화면을 만들 때 쓴다.

내 의견: AI로 만드는 경우라면 정교한 와이어프레임보다 "화면별로 무엇이 있는지 적은 목록"이 더 쓸모 있다. AI는 그림보다 글로 된 설명을 더 정확히 따른다. 손그림을 사진으로 찍어 AI에게 보여 주는 방법도 잘 통한다.

3.3 초보자가 자주 하는 디자인 실수 5가지

1. 한 화면에 너무 많이 담기. 시선이 흩어져 무엇을 눌러야 할지 모른다. 한 화면에는 한 가지 할 일.
2. 주요 버튼이 눈에 안 띔. "시작하기", "등록하기" 같은 버튼은 가장 눈에 띄는 색과 자리에.
3. 휴대폰 화면을 나중에 생각함. 우리나라 웹 이용의 절반 가까이가 휴대폰에서 일어난다. 2026년 9월 기준 국내 웹 접속 비율은 데스크톱 약 51%, 휴대폰 약 48%였다. (출처: StatCounter, 한국 기기별 점유율) 앱처럼 휴대폰으로 공유되는 서비스라면 실제 비중은 더 높을 수 있으니, 처음부터 휴대폰 화면 기준으로 만들자.
4. 글꼴과 색이 제각각. 대표 색은 2~3개 안쪽으로.
5. 가입 절차가 길다. 처음에는 가입 없이 써 볼 수 있게 하는 것이 가장 좋다.

> **개집사 앱에서는**
>
> 결과 화면에 작위를 처음에는 "1등급, 2등급"으로 표시했다. 그런데 보통 "1등급"은 가장 높은 것으로 받아들인다. 우리 앱의 1은 가장 처음 단계인 수습집사였다. "등급"을 "단계"로 바꾸자 오해가 사라졌다. 디자인은 색과 모양만이 아니라 단어 선택도 포함된다.

점검 목록

- ☐ 사용자 흐름을 화살표로 적었다.
- ☐ 화면마다 들어갈 것을 목록으로 적었다.

- ☐ 휴대폰 화면 기준으로 생각했다.
- ☐ 화면마다 가장 중요한 버튼이 하나로 정해져 있다.

부록 D. 출처

- MDN 웹 문서, Progressive web apps
- MDN 웹 문서, Web Storage API
- MDN 웹 문서, IndexedDB API
- MDN 웹 문서, Flexbox
- Wikipedia, Minimum viable product
- StatCounter, 한국 기기별 점유율 (2026년 9월)
- StatCounter, 한국 검색엔진 점유율 (2026년 6월)
- v0 공식 사이트
- Bolt 공식 사이트
- Supabase 문서, Auth
- Supabase 문서, Row Level Security
- Firebase 문서, Authentication
- Kakao Developers, 카카오 로그인
- 토스페이먼츠 개발자센터
- Stripe, 지원 국가
- Vercel 문서, Deployments
- Vercel 문서, Git 연결
- Vercel 문서, Domains
- Vercel 문서, Instant Rollback
- Google, WebP
- Google Play Console 고객센터, 신규 개인 개발자 계정의 앱 테스트 요건
- Pixabay 콘텐츠 라이선스

사진 안내: 일반 사진은 모두 Pixabay 라이선스에 따라 무료로 사용했으며, 출처 표기는 의무가 아니지만 각 사진 아래에 작가를 밝혔다. 앱 화면과 작위증, 아이콘은 직접 캡처하거나 제작한 것이다.

판권

- 누구나 따라 하는 쉬운 웹앱 제작 실전 가이드 · 나눔판 1/3 「기획과 화면 설계」
- 전체판: 『누구나 따라 하는 쉬운 웹앱 제작 실전 가이드』 (전자책_무료본_누구나_따라하는_쉬운_웹앱_제작_실전가이드.pdf)
- 작성자: 컴맹 집사 (와우굿앱) · 작성일: 2026년 10월 16일
- 펴낸 곳: 와우굿앱 (wowgoodapp.com)
- 표지 사진: geralt / Pixabay. 일반 사진은 Pixabay 라이선스에 따라 사용했고, 앱 화면·작위증·아이콘은 직접 캡처하거나 제작했다.
- 이용 범위: 무료. 개인 이용과 링크 공유 가능. 파일 수정·재판매 금지.
- 이 책의 도구 이름·요금·화면은 작성일 기준이며 바뀔 수 있다. 최신 내용은 각 서비스의 공식 안내를 확인한다.