

캐릭터 하나로 앱 3개를? — 2주 안에 앱 3개와 스티커 2세트를 낸 순서

뽕뽕이 만드는 중 1편 · 2026-11-02 · 영상: 쇼츠 「캐릭터 하나로 앱 3개를?」 (11/2 19시)

뽕뽕이라는 캐릭터 하나로 2주 안에 Play 스토어에 앱 3개를 올리고, LINE 스티커 2세트를 판매 시작했다. 이 글은 그 순서와 실제로 쓴 프롬프트를 일반화한 것이다. 숫자는 전부 기록에 있는 실제 값이다.

만든 것

날짜	결과물	비고
10/26	뽕뽕파티 1.0 (논리 퍼즐)	첫 앱, 이후 1.0.1~1.0.4 업데이트
10/26	LINE 스티커 「Plopsy's Day」 2세트 (영어판, 일본어판, 각 24장)	판매 시작
10/30	뽕뽕 사다리 1.0 (사다리타기, 룰렛, 점심 뽑기)	2편에서 자세히
10/31	뽕뽕키즈 1.0 (아이용 논리 퍼즐, 유료)	

캐릭터는 11종(메인 + 친구 10), 표정 18개, 팔 동작 5개. 전부 코드로 그린다.

순서

- 캐릭터를 코드로 그린다.** 캐릭터 디자인과 장면, 표정은 직접 정했고, 그림은 Python 코드가 SVG로 그린다. 그 코드는 AI 코딩 도구와 함께 썼다. 이미지 생성 AI는 쓰지 않았다. 코드로 그리면 색, 표정, 소품을 바꿔 수백 장을 몇 분 만에 다시 뽑을 수 있어서 앱, 쇼츠, 스티커가 모두 같은 그림을 쓴다.
- 공통 모듈 하나를 만든다.** 광고, 저장, 리뷰 요청, 효과음, 캐릭터 그림 생성기를 공통 모듈 저장소로 뺐다. 새 앱은 「공통 모듈에서 새 앱 만들기」 스크립트 한 번으로 뼈대가 생긴다. 첫 앱(뽕뽕파티)을 만들 때는 없었고, 두 번째 앱을 시작하기 직전(10/23)에 하루 만에 분리했다.
- 앱마다 스펙 한 장 → 화면 하나씩 → 점검표.** 스펙은 AI가 초안을 쓰고 사람은 결정만 한다. 화면은 한 프롬프트에 하나, 테스트를 먼저 쓰게 한다. 끝은 출시 점검표(권한, 광고 ID, 금지어, 등록정보 글자 수).

4. 스티커는 같은 그림의 장면 조합. 24장면 표(인사, 고마워, 미안, 잘 자 같은 자주 쓰는 말)를 정하고, 장면 조합기가 캐릭터 + 소품 + 글자를 합친다. 플랫폼별 규격(크기, 여백, 개수)은 코드가 검사한다.

실제로 쓴 프롬프트 (일반화)

캐릭터 생성기

캐릭터 하나를 SVG로 그리는 파이썬 모듈을 만들어.

- 몸은 둥근 푸딩형, 얼굴은 눈·볼·입을 부품으로, 표정은 표 하나로(idle, found, oops, sleepy, ...)
- 색과 소품(리본, 앞, 레몬 슬라이스)만 바꿔 친구 10종을 뽑을 수 있게
- 같은 입력이면 같은 바이트가 나오게(해시 비교 테스트)
- 결과를 시트 한 장으로 만들어서 docs에 넣어

공통 모듈에서 새 앱

공통 모듈의 새 앱 스크립트로 저장소를 만들어.

광고, 저장, 리뷰, 소리는 이미 있으니 쓰기만 해.

- 화면 뼈대와 문자열 세 벌(한 영 일)
- 빌드와 테스트가 통과하면 스크린샷을 docs에 남겨

스펙 한 장

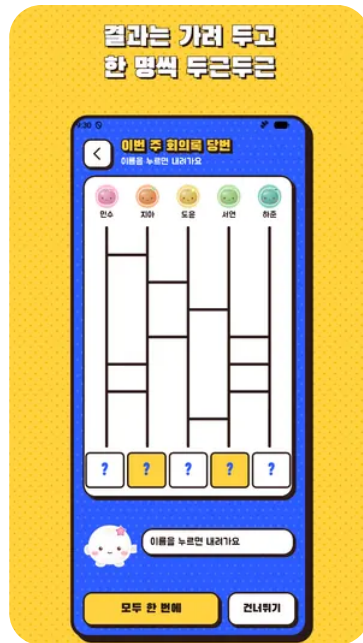
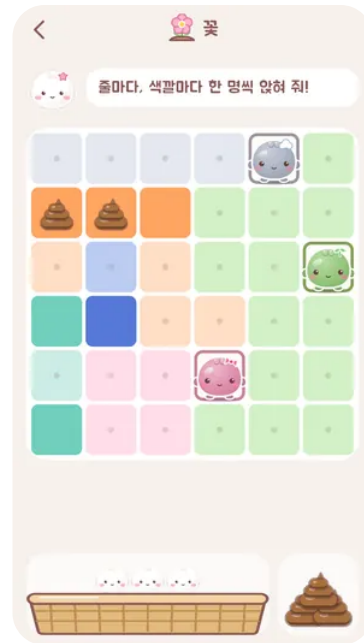
이 앱의 핵심 쓰임새 한 줄, 화면 3~5개, 광고 자리, 공통 모듈에서 가져올 것을 표로 정리해.

정해지지 않은 것만 번호 목록으로 묻고 거기서 멈춰. 내가 고른다.

체크리스트

- ☐ 캐릭터 생성기: 같은 입력 → 같은 결과(해시 테스트)
- ☐ 공통 모듈: 새 앱 스크립트 한 번으로 빌드·테스트 통과
- ☐ 앱마다 스펙 한 장이 코드보다 먼저
- ☐ 출시 점검표: 권한, 광고 ID, 금지어, 등록정보 글자 수
- ☐ 실명·회사·주소가 화면이나 저장소에 없는지

결과 화면



더 깊이

- 이 페이지에는 이 편에서 쓴 프롬프트를 따라 할 수 있게 줄인 것만 있습니다. 프롬프트 원문 전체, 스펙 문서 틀, 공통 모듈 구조, 막혔던 곳과 해결은 전자책(준비 중)에 담습니다.
- 다음 편 소식은 유튜브·인스타 쫘쫘이 계정에서. 질문은 댓글로 남겨 주세요.

쓰지 않은 것

- 플랫폼별 신청·심사 세부(신청서 항목, 심사 번호, 정산 조건)는 이 가이드에 넣지 않는다. 「어떻게 만들었나」만 다룬다.
- 수익은 월 합계가 나오면 그때 적는다. 아직 작다.