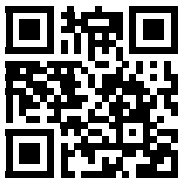


# AI가 어려운 사장님을 위해, AI로 만든 메뉴판 앱

## 말하면 메뉴판

|        |                                                                              |
|--------|------------------------------------------------------------------------------|
| 문제     | AI 사용법부터 배워야 하는 도구들. 자판 입력과 디자인 편집이 번거로운 동네 가게 사장님의 메뉴판 제작                   |
| 해결     | 가게명·메뉴·가격을 말하고 사람이 확인한 뒤 PNG·PDF·공유용 결과물을 만드는 모바일 웹앱                         |
| 활용 AI  | ChatGPT(문제 정의·비판적 검토) · OpenAI Codex(구현·검사·배포) · Web Speech API(음성 인식·음성 안내) |
| 사람이 결정 | 메뉴명·가격·분류·영문명·디자인·게시 여부는 전부 점주가 최종 확인                                        |



공개 앱  
talk-menu.vercel.app

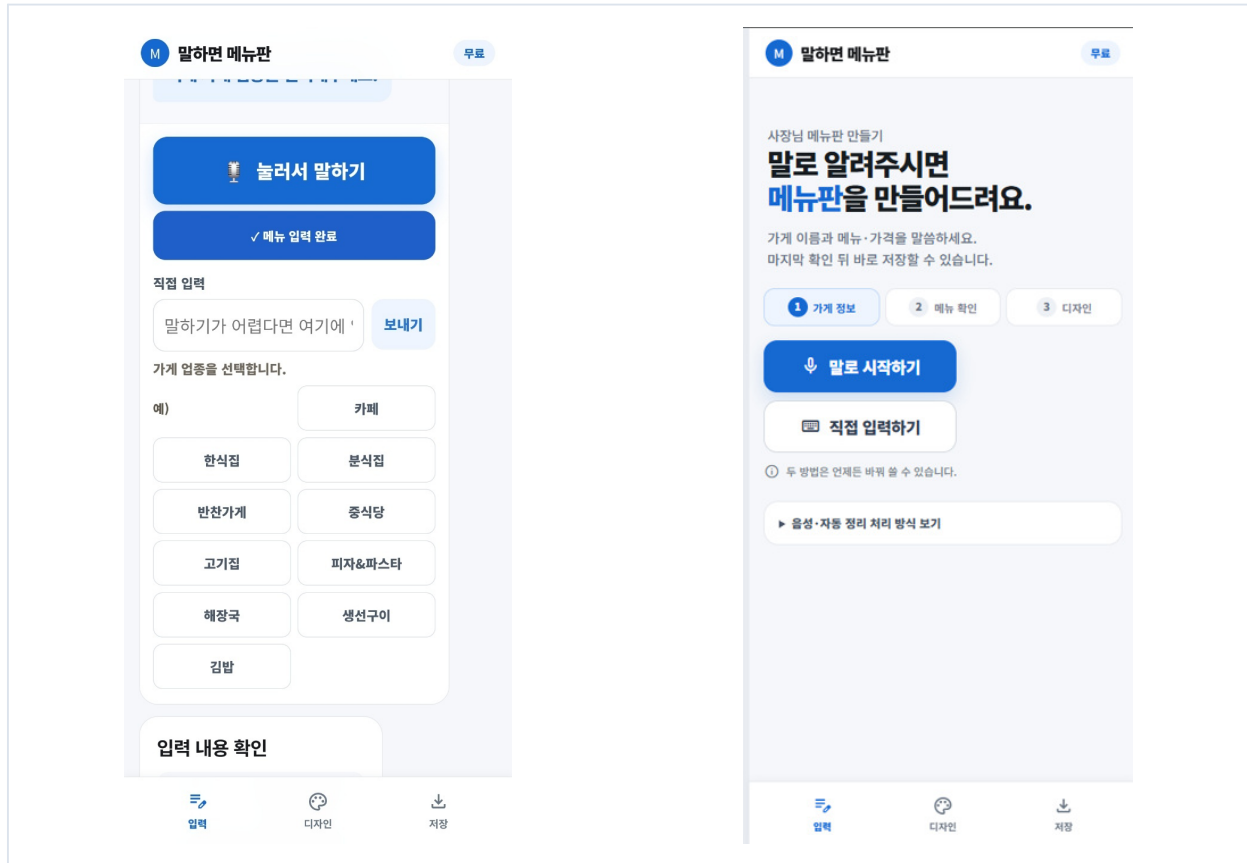
휴대폰으로 QR을 열면 설치와 회원가입 없이 사용할 수 있습니다.

### 확인 가능한 사실만 작성했습니다

이 자료의 제작·사용·검증 과정은 실제 결과입니다. 아직 진행하지 않은 점주 현장 실증, 제작 시간 단축률, 만족도는 성과로 제시하지 않습니다. 실증 기록 양식은 미리 만들어 두었고, 측정한 뒤에만 수치를 채웁니다.

# 1. 문제는 메뉴판이 아니라 제작 과정이었습니다

메뉴판 제작 도구는 이미 많습니다. 그러나 어떤 도구든 템플릿 선택, 글상자 편집, 정렬, 저장 형식을 사용자가 계속 판단해야 합니다. 프롬프트를 배워야 하는 AI 서비스도 대상 사용자에게는 또 하나의 장벽입니다. 그래서 기능을 더 넣기보다, 사장님이 도움 없이 첫 결과물까지 가는 과정을 줄이는 데 집중했습니다.



초기 시제품: 버튼과 카드가 많고  
업종 배치가 어긋나 다음 행동이 불분명

최종본: 첫 행동 2개와  
한 줄짜리 3단계 진행 표시

## 직접 써 보고 스스로 62점을 매겼습니다

제가 만든 시제품을 모바일에서 처음부터 끝까지 사용하고 화면을 캡처한 뒤, 첫 화면 이해도·버튼 수·글자 크기·오류 복구·중도 포기 이유를 기준으로 스스로 평가했습니다. 결과는 외형 62점, 활용도 68점이었습니다. 예시 문구의 어색한 배치, 업종 버튼 과다, 하단 내용 가림, 스크롤 불가, 연습용 메뉴 12개의 개별 승인, 모든 요소가 같은 파란색으로 강조되는 문제를 실제 화면과 동작을 근거로 적었습니다. (내부 설계 평가이며 이용자 측정치가 아닙니다.)

## 2. 기존 제작 도구와 무엇이 다른가

메뉴판을 예쁘게 만드는 도구는 이미 충분히 많습니다. 그래서 디자인 품질로 경쟁하지 않고, 프롬프트 입력조차 어려운 사용자의 첫 단계만 다르게 만들었습니다.

| 비교 항목  | 일반 디자인 도구              | 말하면 메뉴판                        |
|--------|------------------------|--------------------------------|
| 시작 방법  | 회원가입, 템플릿 탐색, 편집 방법 학습 | 말하기 또는 직접 입력 중 하나를 즉시 선택       |
| 입력 방식  | 글상자마다 메뉴와 가격을 따로 입력    | 평소 말하는 문장에서 메뉴와 가격을 정리         |
| 대상 사용자 | 기본적인 편집 경험이 있는 사용자     | 스마트폰과 AI 사용이 익숙하지 않은 점주        |
| 오류 대응  | 사용자가 직접 찾아 수정          | 낮은 음성 확신, 유사 메뉴, 비정상 가격을 다시 확인 |
| 완성 이후  | 내보내기 형식을 사용자가 판단       | PNG를 우선 안내하고 인쇄·공유 용도를 설명      |

### 주장하지 않은 것

**과장하면 사례가 아니라 광고가 됩니다**

- 디자인 품질이 전문 디자인 도구보다 우수하다고 주장하지 않습니다.
- 생성형 AI가 메뉴명·가격·영문명을 자동으로 만든다고 주장하지 않습니다. 실제로 연결하지 않았습니다.
- 측정하지 않은 제작 시간 단축률과 만족도를 성과로 제시하지 않습니다.
- 검색되지 않았다는 이유로 '최초' 또는 '유일'이라고 쓰지 않습니다.

### 3. AI는 역할을 나누어 사용했습니다

AI가 모든 결정을 대신한다는 표현을 피하고, 실제로 수행한 역할과 사람이 결정한 내용을 분리했습니다.

#### ChatGPT — 문제 정의와 비판적 검토

대상 사용자를 '스마트폰과 AI 사용이 익숙하지 않은 고령 소상공인'으로 못 박고, 첫 화면 이해도·버튼 수·글자 크기·오류 복구·중도 포기 이유를 평가하게 했습니다. 좋은 점 찾기가 아니라 이 앱을 쓰지 않을 이유와 종이나 다른 디자인 앱을 선택할 이유까지 찾도록 요구했습니다. 가장 어려운 사용자를 기준으로 잡으면 나머지 사람들에게는 저절로 쉬워진다고 봤습니다. 설계 기준만 좁게 잡고 사용 대상은 좁히지 않았습니다.

#### OpenAI Codex — 구현·검사·배포

저장소와 실제 모바일 화면을 함께 확인하게 하고 평가 결과를 코드에 반영했습니다. 한 번 고치고 끝내지 않고 '평가 → 수정 → 직접 사용 → 재평가 → 재수정' 순서로 두 차례 반복했습니다. 빌드·코드 검사·자동 테스트와 모바일 너비 검증을 거쳐 공개 사이트에 배포했습니다.

#### Web Speech API — 점주의 말을 글자로, 결과를 다시 말로

브라우저·운영체제의 음성 인식이 점주가 말한 가게명·메뉴·가격을 글자로 바꿉니다. 반대로 정리된 메뉴는 '전체 다시 듣기'로 읽어 줍니다. 글자를 읽기 어려운 점주가 눈이 아니라 귀로 가격을 검수할 수 있습니다. 인식이 틀리거나 마이크를 쉴 수 없으면 같은 화면에서 직접 입력으로 전환합니다.

### AI가 만든 것을 사람이 되돌린 기록

AI가 빠르게 만들어 준 것 중 그대로 두면 위험한 것들이 있었습니다. 네 가지는 사람이 판단해 되돌렸습니다.

1

#### '추천 메뉴' → '연습용 메뉴'

체험용 데이터가 실제 판매 메뉴처럼 읽혔습니다. 이름과 경고 문구를 바꿔 실제 메뉴와 분리했습니다.

2

#### '전체 자동 승인' 삭제

12개를 한 번에 승인하는 편의가 가격 검수를 건너뛰게 만들었습니다. 틀린 것만 고치고 한 번 확인하는 방식으로 바꿨습니다.

3

#### 유사 메뉴 자동 수정 금지

'라면'을 고치라는 말에 '해물라면'이 바뀔 수 있었습니다. 정확히 일치할 때만 대상으로 삼고 나머지는 후보만 보여 줍니다.

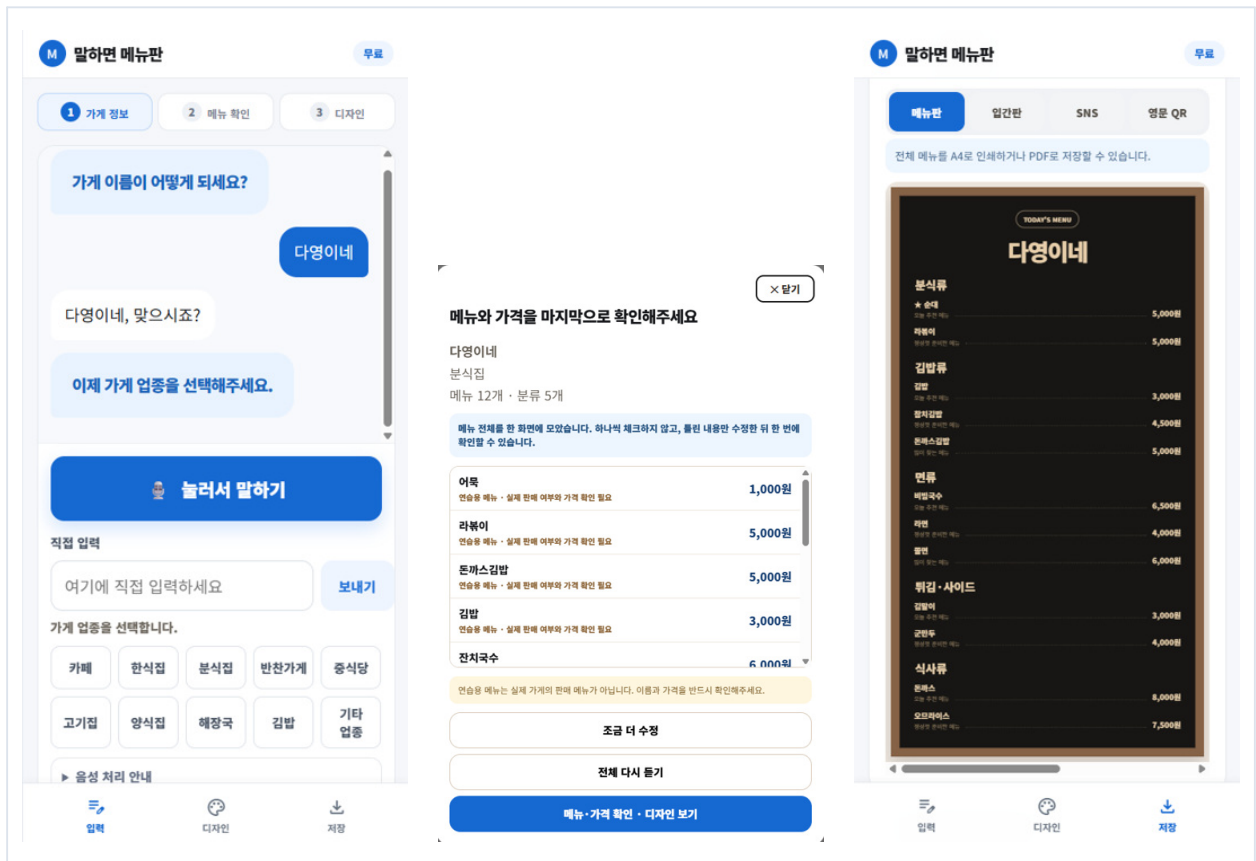
4

#### 낮은 음성 확신값 자동 반영 금지

브라우저가 확신이 낮다고 알리면 화면에 그대로 넣지 않고 사용자에게 확인받습니다.

## 4. 작동하는 결과물을 완성했습니다

- 1 **가게 정보**  
가게 이름과 업종을 음성 또는 직접 입력. 목록에 없으면 '기타 업종'을 직접 적습니다.
- 2 **메뉴 입력**  
'김치찌개 8천 원'처럼 평소 말하듯 말하면 메뉴명과 가격으로 나뉩니다.
- 3 **전체 확인**  
메뉴를 하나씩 승인하지 않고 한 화면에 모아 틀린 것만 고친 뒤 한 번에 확인합니다.
- 4 **디자인**  
메뉴 수와 업종에 맞는 추천 3개를 먼저 보고, 필요하면 전체 6개를 엽니다.
- 5 **실제 사용**  
PNG 저장, 인쇄-PDF, 휴대폰 공유, 영문 QR. '전체 다시 듣기'로 메뉴를 읽어 주고, 작업을 저장해 두었다가 이어서 고칠 수 있습니다.



말하기와 직접 입력을  
언제든 바꿔 씁니다

메뉴 전체를 한 화면에서 확인.  
연습용은 실제 메뉴와 구분 표시

완성. PNG·인쇄/PDF·  
휴대폰 공유·영문 QR

메뉴와 가격을 최종 확인하기 전에는 저장·인쇄·공유·QR 기능이 열리지 않습니다. 확인하지 않은 가격이 인쇄물로 나가는 일을 막기 위해서입니다.

## 5. 불편을 줄이기 위해 두 차례 다시 만들었습니다

| 초기 문제                    | 최종 개선                         | 사용자에게 주는 변화            |
|--------------------------|-------------------------------|------------------------|
| 첫 화면의 카드·안내·버튼 과다        | 핵심 행동을 말하기·직접 입력 2개로 제한       | 처음 눌러야 할 곳이 분명함        |
| '말하기'를 눌러도 마이크를 다시 눌러야 함 | 첫 터치에서 바로 음성 입력 시작            | 시작 단계가 하나 줄어들음         |
| 업종 버튼의 불규칙한 배치           | 명칭 정리, 불필요 항목 삭제, 기타 업종 직접 입력 | 선택이 간단하고 예외 업종도 입력 가능  |
| 하단 내용이 가려지고 스크롤 불가       | 고정 영역과 여백·스크롤 구조 수정           | 작은 화면에서도 다음 단계까지 이동 가능 |
| 메뉴 12개를 각각 승인            | 틀린 내용만 수정하고 전체를 한 번에 확인       | 반복 터치는 줄이고 가격 검수는 유지   |
| 연습용 메뉴가 실제 추천처럼 보임       | '연습용' 표시와 실제 판매 여부·가격 확인 경고   | 가짜 메뉴가 출력되는 오해를 줄임     |
| 출력 전 정확성 확인이 약함          | 최종 확인 전 PNG·PDF·공유·QR 차단      | 점주가 확인한 내용만 결과물로 저장    |

### 무엇을 어떻게 검증했나

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>자동<br/>테스트<br/>15개</b> | <p>메뉴 정확도 5개 — 정확히 일치하는 메뉴만 수정 대상으로 삼는지, 부분 일치로 엉뚱한 메뉴를 고르지 않는지, 공백·호환 문자를 안전하게 정규화하는지, 잘못된 가격과 중복 메뉴를 보고하는지, 공개 문구가 실제 지원 범위와 일치하는지.</p> <p>화면 규칙 7개 — 첫 화면 시작 선택이 2개인지, 하단 이동이 3칸인지, 완성 화면의 주 동작이 하나인지, 보조 설명이 기본으로 접혀 있는지, 떠다니는 입력 버튼이 메뉴 단계에만 있는지, 업종 문구가 최신인지, 연습용 메뉴가 실제 가게 데이터와 분리되는지.</p> <p>사례 페이지 2개 — AI의 실제 경계를 설명하는지, 그리고 측정하지 않은 성과 문구가 다시 등장하지 않는지.</p> <p>렌더링 1개 — 배포용 페이지가 정상적으로 만들어지는지.</p> |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

테스트는 빌드가 성공해야 실행됩니다. 과장 문구가 다시 들어오면 테스트가 깨지도록 만든 것이 이번 작업에서 가장 도움이 된 장치였습니다. 화면은 360px, 390px, 430px 세 가지 모바일 너비에서 가로 넘침·가림·터치 크기를 확인했고, 가게명 입력부터 저장 화면까지 실제 흐름을 다시 실행했습니다.

## 6. 최종 결정은 사람이, 재현은 누구나

### 책임 있는 사용

- 1 가격을 만들지 않음**  
AI가 판매 가격을 임의로 결정하지 않습니다. 재료·원산지·알레르기·영업시간도 만들지 않습니다.
- 2 최종 확인 필수**  
메뉴와 가격을 확인하기 전에는 PNG·PDF·공유·QR이 열리지 않습니다.
- 3 연습용 구분**  
체험용 데이터는 실제 판매 메뉴가 아님을 화면마다 반복해서 표시합니다.
- 4 음성 원본 미저장·대체 입력**  
서비스 서버에 음성 원본을 저장하지 않고, 인식 실패나 권한 거부 시 직접 입력을 씁니다.
- 5 출처 기록**  
사용한 외부 라이브러리와 글꼴을 별도 문서에 기록해 저작권 출처를 남겼습니다.
- 6 측정값을 꾸미지 않음**  
실제 점주 사용 수치가 없으므로 시간 단축률과 만족도를 제출하지 않습니다.

### 따라 하는 방법

휴대폰에서 공개 주소를 열고 (1) 가게 이름과 업종 입력 (2) 메뉴와 가격 말하기 (3) 잘못된 내용만 수정 (4) 전체 확인 (5) 디자인 선택과 저장 순서로 사용합니다. 음성을 쓸 수 없으면 직접 입력으로 같은 과정을 끝낼 수 있습니다. 비슷한 서비스를 만들 때도 '대상 사용자의 실제 어려움 정의 → AI와 첫 화면 설계 → 작동 시제품 제작 → 직접 사용과 화면 기록 → 불편한 지점 수정 → 기능과 AI 역할 검증' 순서로 재현할 수 있습니다.



공개 앱



AI 활용 과정과 책임 범위

#### 이 사례의 성과

'AI가 완벽한 메뉴판을 자동으로 만들어 준다'는 데 있지 않습니다. AI를 활용해 사장님들이 겪는 사용 어려움을 찾고, 작동하는 앱을 만들고, 직접 써 보며 불편을 발견해 두 차례 다시 고쳐 공개했다는 데 있습니다. 다음 단계는 기능 추가가 아니라 실제 점주가 혼자 완성해 가게에 붙이는 장면을 기록하는 일입니다.