AI 바이브 코딩으로 키캡 점프를 제작하고 앱스토어에 출시한 경험

신유빈 · 생활 속 AI활용 · 개인 게임 제작

개인 게임 키캡 점프를 AI 바이브 코딩으로 제작해 앱스토어에 출시하고, 후속 개선에도 AI를 활용한 경험입니다.

활용 도구 OpenAI GPT 계열 AI 코딩 도구

1 AI를 활용하게 된 상황

저는 2023년부터 AI를 활용해 왔고, 영상과 이미지를 만드는 작업에도 AI를 사용했습니다. 다만 코드를 직접 읽고 기능을 구현하는 개발 경험은 부족했습니다. 이번에는 AI를 개인 게임 앱을 만드는 데 적용했습니다.

출발점은 키캡을 누르는 소리에 대한 관심과 트렌드였습니다. 키캡의 클릭 소리와 무한계단처럼 계속 올라가는 게임 형식을 결합해 보고 싶었습니다. 이렇게 기획한 게임이 키캡 점프입니다.

2 AI를 활용한 제작과 문제 해결

저는 원하는 게임과 기능을 자연어로 설명하고 AI가 코드를 구현하게 하는 바이브 코딩 방식으로 앱을 제작했습니다. 결과물은 두 버튼으로 키보드 계단을 오르며 기계식 키보드 소리를 즐기는 3D 캐주얼 게임입니다.

출시 뒤에도 캐릭터와 키캡 종류를 추가하고 최적화를 진행했습니다. 이 과정에서 처음 사용한 AI 모델로는 빌드가 여러 차례 실패했고, 다른 모델로 바꾼 뒤 빌드에 성공한 경험이 있습니다. 빌드는 앱 코드를 실행 가능한 형태로 만드는 과정입니다.

이 한 번의 경험만으로 특정 모델이 언제나 더 낫다고 말할 수는 없습니다. 다만 제 작업에서는 막힌 상태를 반복하던 중 다른 모델을 시도한 것이 다음 단계로 넘어가는 계기가 됐습니다.

3 실제로 달라진 점

키캡 점프는 2026년 10월 애플 앱스토어에 실제로 출시됐습니다. 영상과 이미지 제작에 쓰던 AI를, 다른 사람이 내려받아 실행할 수 있는 개인 앱을 만드는 데까지 활용한 결과입니다.

이 사례에서 확인할 수 있는 결과는 제가 기획한 게임을 구현해 실제로 배포했다는 점입니다. 직접 코드를 읽고 구현하는 경험이 부족한 상황에서도 AI를 활용해 개인 앱을 출시한 사례입니다.

4 제 상황에 맞게 적용한 부분

제가 정한 방향은 키캡의 클릭 소리를 게임을 반복해서 누르는 행동과 연결하는 것이었습니다. 관심 있던 트렌드를 직접 조작하는 게임 경험으로 옮기고, 익숙한 계단 오르기 형식과 결합했습니다.

AI 활용 방식도 제 개발 경험에 맞췄습니다. 제가 원하는 게임과 추가할 기능을 정하고, 코드를 구현하는 데 AI를 활용했습니다. 구현 과정에서 막히면 다른 모델도 시도했습니다. 이번 경험으로 AI를 활용하는 범위를 영상과 이미지에서 개인 앱 제작으로 넓혔습니다.

5 다른 사람이 따라 해 볼 수 있는 방법

같은 방식을 적용한다면 다음 순서로 시작할 수 있습니다. 아래는 이 사례를 바탕으로 정리한 재현 절차입니다.

1. 만들고 싶은 경험을 한 문장으로 정하기

관심 있는 소재와 사용자의 행동을 연결합니다. 예를 들면 키보드 소리를 들으며 두 버튼으로 계단을 오르는 게임처럼 설명할 수 있습니다.

2. AI에 필요한 기능을 구체적으로 설명하기

사용자가 누를 버튼, 화면에서 일어날 변화, 게임이 끝나는 조건을 적습니다. 처음에는 핵심 기능부터 구현하도록 요청합니다.

3. 실행 결과를 확인하며 수정하기

AI의 설명만으로 완성을 판단하지 않고 실제 실행 결과를 확인합니다. 기대한 동작과 다른 부분, 화면이나 오류 메시지를 구분해 전달합니다.

4. 반복해서 막히는 문제는 접근을 바꾸기

현재 상태와 오류를 정리한 뒤 다른 모델로도 시도해 봅니다. 모델 변경만으로 항상 해결된다고 가정하지 않고 다시 빌드하고 확인합니다.

5. 공개할 수 있는 상태인지 점검하고 배포하기

이미지와 소리 등 사용한 자료의 권리, 개인정보 처리, 스토어 요구사항을 확인합니다. 실제 배포 결과와 이후 수정 작업을 나누어 기록합니다.

공개된 결과물

키캡 점프는 애플 앱스토어에서 내려받을 수 있습니다. 아래는 해당 페이지에 공개한 앱 소개 이미지입니다.



두 버튼으로 계단을 오르는 게임과 키보드 소리를 소개하는 App Store 등록 이미지

키캡 점프 App Store 페이지

https://apps.apple.com/kr/app/id6818438871

공개 페이지 확인 기준 2026년 10월 8일 한국시간