왕초보도 한 번 만들면 매달 돈 되는

AI 앱 노하우



every._ai 와 함께하는 모바일 앱 수익화

미리보기 · 전체 201쪽 중 일부

이 책을 다 읽으면 이렇게 됩니다

- 내 소재로 만든 첫 앱 브라우저에서 눌러 보기
- 연간 구독 결제 붙이고 스토어 결제 설정까지 끝내기
- 반려 메일이 와도 그 항목만 고쳐 다시 내기
- 릴스 댓글에서 앱 설치로 이어지는 자동 DM
- 글 4종을 섞은 일주일 발행표
- 30일 계획표와 두 번째 앱 고르기

미리보기에는 서문 · 차례 · 첫 실습 절, 본책에만 있는 방법들이 들어 있습니다.

이 분야만의 강점

트래픽을 모을수만 있다면 고정적인 고소득이 가능합니다.

앱은 한 번 설치되면 **매달 돈이 들어옵니다.** 구독이 쌓이면 글을 안 올려도 매출이 남습니다. 앱스토어에 올리기만 해서는 아무도 오지 않으니 설치 수는 릴스 한 편에서 갈립니다.

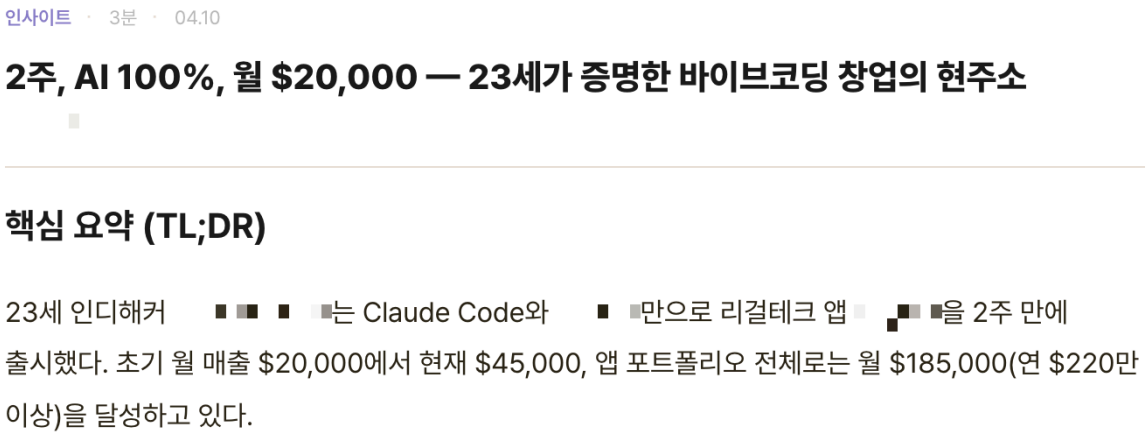
AI로 만드는 시간이 짧아지면서 혼자 만든 앱이 빠르게 돈이 되는 사례가 늘었습니다.

- 금융 출신 비개발자가 3일 만에 시제품을 만든 **기도 습관 앱**은 6개월에 월 2만 1,000달러까지 올랐습니다.
- 23세 1인이 Claude Code로 2주 안에 만든 **합의금 찾기 앱**은 출시 50일 만에 월 2만 달러를 넘겼습니다.
- 전직 대기업 엔지니어 1인이 3주 만에 만든 **사진·문서 보관 앱**은 광고비 없이 월 매출 6만 7,211달러를 찍었습니다.
- 9년 차 개발자가 하루 1시간씩 만든 **AI 가계부 앱**은 월 반복 매출(구독으로 매달 되풀이해 들어오는 돈) 3만 5,000달러에 닿았고요.

큰 쪽으로 가면 숫자가 달라집니다. 19세가 10일 만에 만든 절제 앱은 월 50만 달러 이상, 고등학생 2인이 만든 사진 칼로리 앱은 연 반복 매출 5,000만 달러를 넘긴 상태에서 팔렸습니다.

실제 수익 화면

AI로 앱을 만든 1인 개발자들이 공개한 화면입니다. 해외의 23세 1인 개발자는 Claude Code로 2주가 안 되게 만든 앱으로 출시 50일 만에 월 2만 달러를 넘겼고 지금은 여러 앱을 합쳐 월 반복 매출 18만 5,000달러를 냅니다.



인사이트 · 3분 · 04.10

2주, AI 100%, 월 $20,000 — 23세가 증명한 바이브코딩 창업의 현주소

핵심 요약 (TL;DR)

23세 인디해커 ■■ ■ ■는 Claude Code와 ■ ■만으로 리걸테크 앱 ■■을 2주 만에 출시했다. 초기 월 매출 $20,000에서 현재 $45,000, 앱 포트폴리오 전체로는 월 $185,000(연 $220만 이상)을 달성하고 있다.

일본에서는 회사를 그만둔 비개발자 1인이 코드를 거의 쓰지 않고 AI로 iOS 앱 13개를 내 월 매출 120만 엔을 이어 가고 있죠.

CONTENTS

서문 모바일 앱, 한 번 설치되면 매달 들어오는 분야 1

사례편 잘 된 앱은 얼마를 어떻게 벌었나 15

1-0 AI에게 일 시키는 법 28

1-1 기획 — 무엇을 만들까 42

1-2 만들기 — AI에게 시키기 53

1-3 수익 장치 붙이기 82

1-4 출시 — 스토어에 올리기 108

2-1 퍼널 세팅 — 릴스 댓글에서 앱 설치와 사전 신청까지 128

2-2 데일리 빌드 릴스 「오늘은 ○○ 앱을 만들었어요」 137

2-3 「○○에 미친 사람이 결국 직접 앱을 만들었습니다」 캐러셀 144

2-4 사람이 앱을 써 보는 리액션 시연 릴스 151

2-5 출시 일기 릴스 — 등록비에서 첫 결제까지 158

2-6 발행 루틴 164

3-1 지표 보기 — 구독 앱 숫자 여섯 개 168

3-2 잘 된 것 복제 · 안 된 것 정리 — 업데이트 주기 175

3-3 미리 챙길 일정 — 심사 정책 변경 179

3-4 앱 여러 개 — 첫 30일 로드맵 184

부록 완성 예시 폴더 안내와 예시 명령 모음 188

1-0-2 설명서부터 쓰게 합니다

클로드코드는 폴더를 열 때마다 그 안의 `CLAUDE.md` 파일을 먼저 읽습니다. 대화가 길어지거나 창을 닫으면 앞에서 한 말을 잊지만 이 파일에 적힌 것은 남습니다. 그래서 첫 시키는 말은 설명서 쓰기입니다. 여기서는 연습으로 만들고 1-2-1에서 이 파일을 고쳐 완성합니다.

설명서에 들어갈 것은 넷입니다.

- **무엇을 만드나** — 한 줄. 「버튼 한 번으로 물 한 잔을 기록하고 온보딩 끝 페이월에서 연 49,000원 구독을 받는 습관 앱」
- **누가 쓰나** — 사는 사람과 그 사람이 들어오는 곳(릴스 댓글, 앱스토어 검색)
- **화면 순서** — 온보딩부터 페이월과 홈까지 어떤 화면이 차례로 뜨는지
- **꼭 지킬 규칙** — 손대면 안 되는 것. 「페이월의 가격 · 기간 · 약관 링크는 빼지 않는다」처럼요

아는 만큼만 말하고 모자란 것은 클로드코드가 질문하게 합니다.

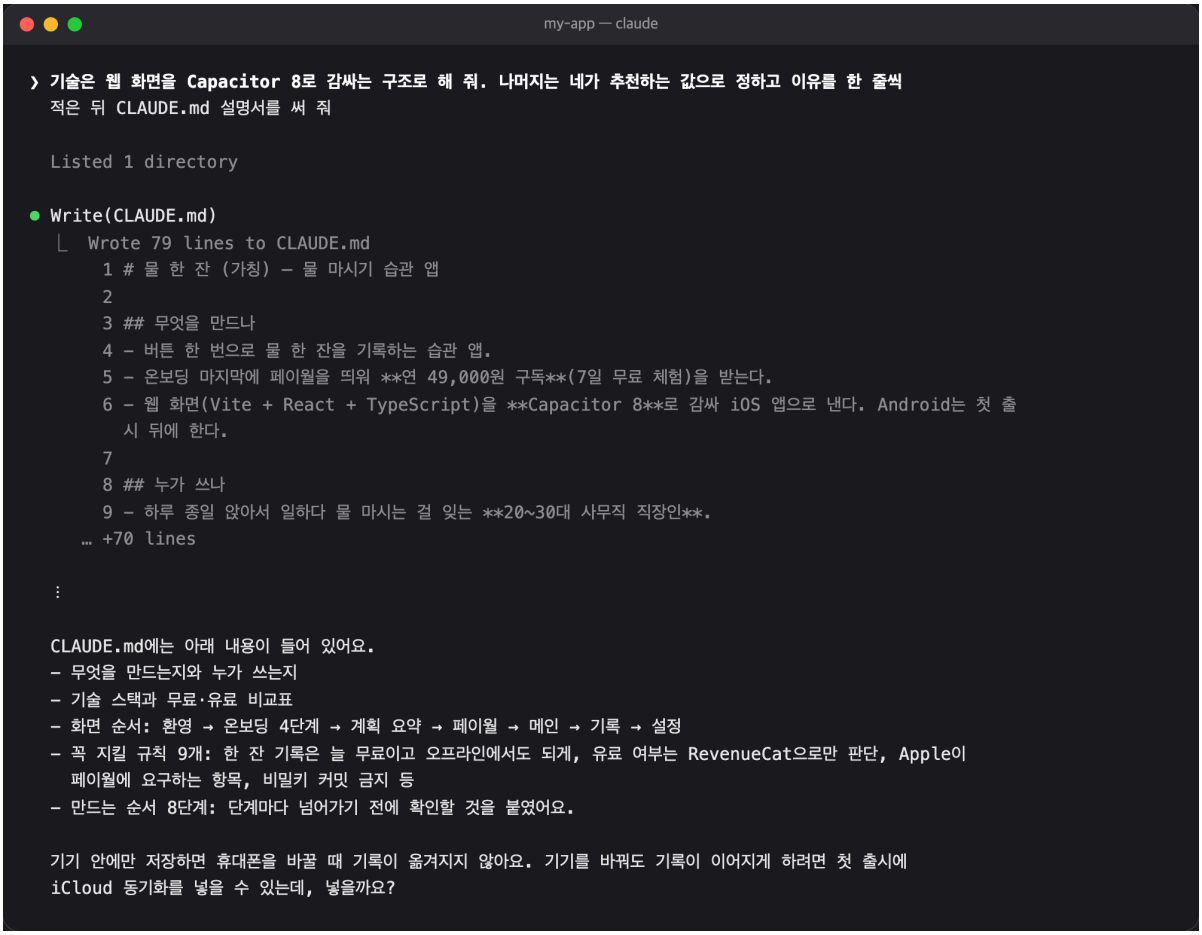
명령

<물 마시기 습관 앱 하나>를 만들려고 해. 코드는 아직 쓰지 마. 내가 정한 건 <상품 한 줄>이야. 모자란 건 나한테 하나씩 질문해 줘. 내 답을 모아 이 폴더에 CLAUDE.md 설명서를 써 줘. 무엇을 만드는지 · 누가 쓰는지 · 화면 순서 · 꼭 지킬 규칙 · 만드는 순서를 넣어 줘

질문이 어려우면 「네가 추천하는 값으로 정하고 이유를 한 줄씩 적어 줘」라고 답합니다. 설명서가 나오면 읽고 내 생각과 다른 줄만 고쳐 달라고 합니다. 만드는 도중에 새 규칙이 생기면 「이 규칙을 설명서에 적어 줘」라고 덧붙입니다.

확인

폴더에 `CLAUDE.md` 가 생기고 화면 순서와 규칙이 내 말대로 적혀 있으면 성공입니다



1-2

만들기 — AI에게 시키기

이 장을 끝내면 내 소재가 들어간 앱 하나가 apps/ 폴더에 웹 빌드로 남습니다

기능 하나로 먼저 내고 나머지는 출시 뒤에 붙입니다.

1-0에서 만든 빈 폴더 `my-app`에서 시작합니다. 한 번에 다 시키지 않고 아홉 단계로 나눠 시킵니다.

단계	시키는 것	이 순서인 까닭
1-2-1	설명서	뒤의 모든 단계가 이 파일을 읽고 시작함
1-2-2	뼈대와 설정 한 곳	뼈대가 다르면 결제 연결과 스토어 빌드가 전부 달라짐
1-2-3	홈	처음으로 눈에 보이는 화면. 여기서 방향을 확인
1-2-4	온보딩	홈이 있어야 온보딩이 끝난 뒤 갈 곳이 있음
1-2-5	페이월	온보딩과 홈 사이에 끼움. 돈과 닿는 화면이라 뒤쪽에
1-2-6	알림 · 공유 카드 · 리뷰 요청 · 설정	기록이 쌓여야 쓸 수 있는 기능
1-2-7	시뮬레이터	브라우저에서 다 돌아간 뒤에 폰 화면으로
1-2-8	종류 늘리기	앱 하나가 끝까지 돌아간 뒤에 복제
1-2-9	고치기	어느 단계에서든 되풀이

실제 결제와 광고는 1-3에서 붙입니다. 절마다 정할 것 · 알려 줄 것 · 시키는 말 · 확인 · 이상하면 · 예시 순서로 적었습니다. 절 하나가 확인까지 끝나면 「지금 상태를 git 으로 저장해 줘」를 넣고 다음 절로 넘어갑니다 (1-0-3).

1-2-1 설명서 — 무엇을 만들지 말로 풉니다 (15분)

정할 것 — 1-1-6에서 적은 소재 · 종류 · 수익 방식과 화면 순서입니다.

화면	이 순서인 까닭
온보딩	설치한 사람이 처음 만나는 질문 화면. 끝에서 페이월로 넘어감
페이월	온보딩 직후 한 번. 연간을 앞에 둠
닫기 할인 시트	페이월을 닫은 사람에게 한 번만 보여 줌
홈	오늘 할 것 버튼과 쌓이는 숫자. 매일 다시 여는 이유가 됨
공유 카드	카드 아래 앱 이름이 다음 설치로 이어짐
설정	알림 시각 · 구독 관리와 해지 · 문의 · 데이터 지우기

알려 줄 것 — 소재 한 줄, 화면 순서, 꼭 지킬 규칙 다섯입니다. 규칙은 지금 말해 두지 않으면 뒤에서 고치기 어려운 것들입니다.

- 웹 화면으로 만들고 Capacitor 8로 감싼다. 한 번 만든 화면이 iOS와 안드로이드 앱이 되고 1-3의 결제와 1-4의 빌드가 이 구조를 따름
- 기록은 기기에만 저장한다. 서버와 로그인은 첫 버전에 없음
- 페이월의 가격 · 기간 · 자동 갱신 문장 · 구독 복원 · 약관과 개인정보 링크 · 닫기 버튼은 빼지 않기
- 결제 키와 AI 키는 코드에 적지 않고 따로 두는 파일에만
- 심사 뒤에 켜는 숨긴 기능과 지어낸 후기 숫자는 금지

시키는 말

명령

구독을 받는 모바일 앱을 만들려고 해. 코드는 아직 쓰지 마. 1-0-2에서 만든 CLAUDE.md를 아래 내용으로 고쳐 줘(없으면 새로 써 줘). 내가 정한 건 이거야.
- 소재: <물 마시기>, 종류는 <습관·기록형>, 수익은 <구독>
- 쓰는 사람과 들어오는 곳: <물을 자꾸 잊는 직장인>, <릴스 댓글과 앱스토어 검색>
- 화면 순서: 온보딩 → 페이월 → 닫기 할인 시트 → 홈(오늘 할 것 버튼 · 연속 일수 · 7일 칸) → 공유 카드 → 설정
- 규칙: 웹 화면을 Capacitor 8로 감싼다. 기록은 기기에만 저장하고 서버와 로그인은 없다. 페이월의 가격 · 기간 · 자동 갱신 문장 · 구독 복원 · 약관과 개인정보 링크 · 닫기 버튼은 빼지 않는다. 결제 키와 AI 키는 코드에 적지 않는다. 심사 뒤에 켜는 숨긴 기능과 지어낸 후기 숫자는 넣지 않는다
모자란 건 나한테 질문해 줘. 답을 모아 설명서를 고치고 만드는 순서를 단계로 나눠 적어 줘

확인

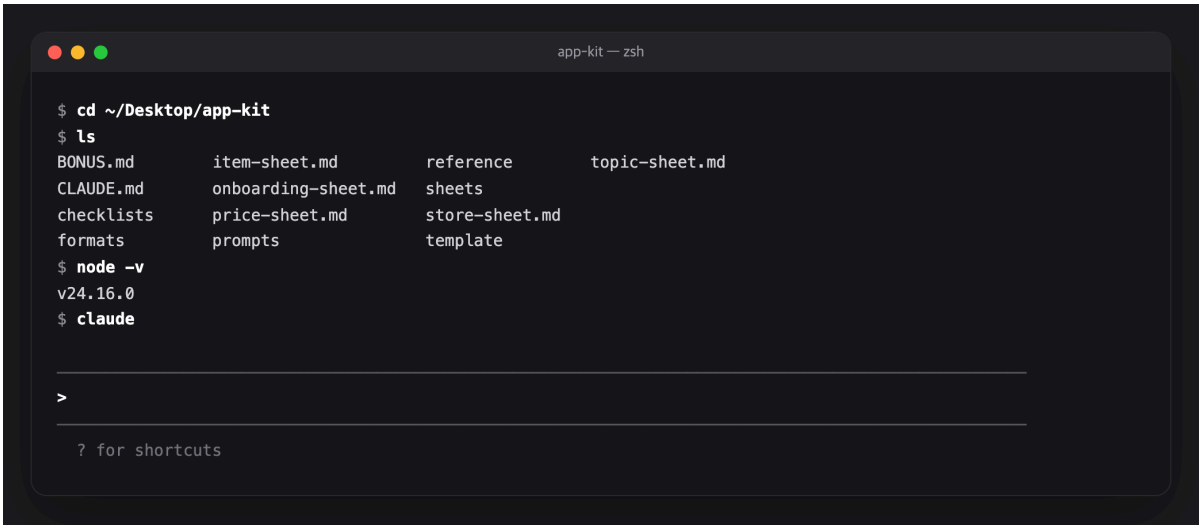
`CLAUDE.md` 에 화면 순서와 규칙 다섯이 적혀 있고 만드는 순서의 첫 단계가 앱 뼈대이면 성공입니다

이상하면

- 설명서 없이 코드를 쓰기 시작하면 「멈춰. 설명서부터 써 줘」라고 합니다

- 어떤 기술로 만들지 물으면 「웹 화면을 Capacitor 8로 감싸는 구조로 해 줘」라고 답하죠. 완성 예시가 이 구조입니다
- 회원가입이나 서버를 넣자고 하면 「첫 버전은 기기 저장만 써 줘」로 막습니다

예시 — 완성 예시(app-kit)의 `CLAUDE.md`가 이 단계의 결과물입니다. 폴더에 든 것, 새 앱 만드는 순서, 그대로 두는 것, 클로드코드가 하지 않는 일이 차례로 적혀 있습니다.



1-2-2 뼈대 — 설정 한 곳과 기기 저장 (20분)

화면보다 뼈대를 먼저 만듭니다. 앱 이름과 색, 버튼 문구를 파일 하나에 모아 두면 고칠 때 그 파일만 바꾸면 됩니다.

정할 것 — 설정에 들어갈 값입니다. 번들 ID(스토어가 앱을 구분하는 영문 이름)는 지금은 임시로 넣고 1-4-1에서 내 것으로 바꿉니다

이어지는 내용은 본책에서 볼 수 있어요

이 책만의 12가지

	보통은	이 책은
01 홈 화면	메뉴부터 늘리기	큰 버튼 하나
02 온보딩	질문 두세 개	12칸으로 페이월까지
03 공유	링크 한 줄	9:16 카드 한 장
04 두 번째 앱	소재만 바꾼 복제	주인공 화면만 바꾸기
05 페이월	닫으면 끝	할인 시트 한 번
06 체험	모르고 결제돼 환불	결제 전 미리 알림

07 스크린샷	손으로 크기 맞추기	세 크기 한 번에
08 반려	영어 메일 번역	그대로 붙여 넣기
09 댓글 링크	출시 뒤에야	개발 중부터
10 홍보	다 만든 뒤	만드는 날이 곧 홍보
11 다운로드	총합만 보기	어디서 왔는지
12 숫자 보기	콘솔 세 곳 돌기	파일 하나로

파트 1
앱 만들기

브라우저에서 눌러 보는 첫 앱

01 · 매일 여는 홈

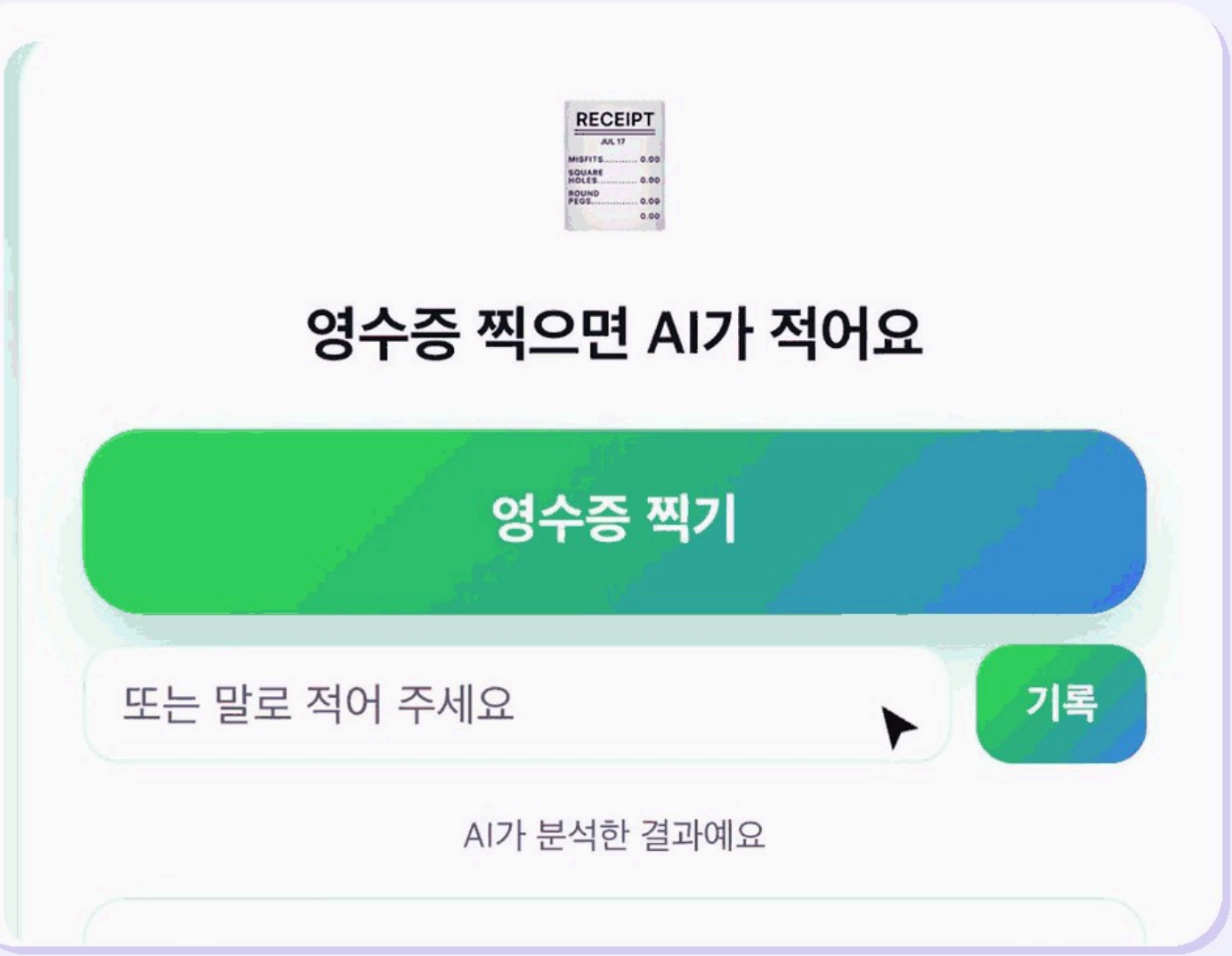
메뉴부터 늘리지 않고 큰 버튼 하나

연속 일수 · 7일 칸을 한 화면에
첫 기록 안내로 빈 화면이 없어요

결과물 01

내 소재로 첫 앱

소재만 바꾸면 홈 화면이 나와요



02 · 온보딩 12칸

질문 두세 개로 끝내지 않고 **페이월까지** 이어 가요

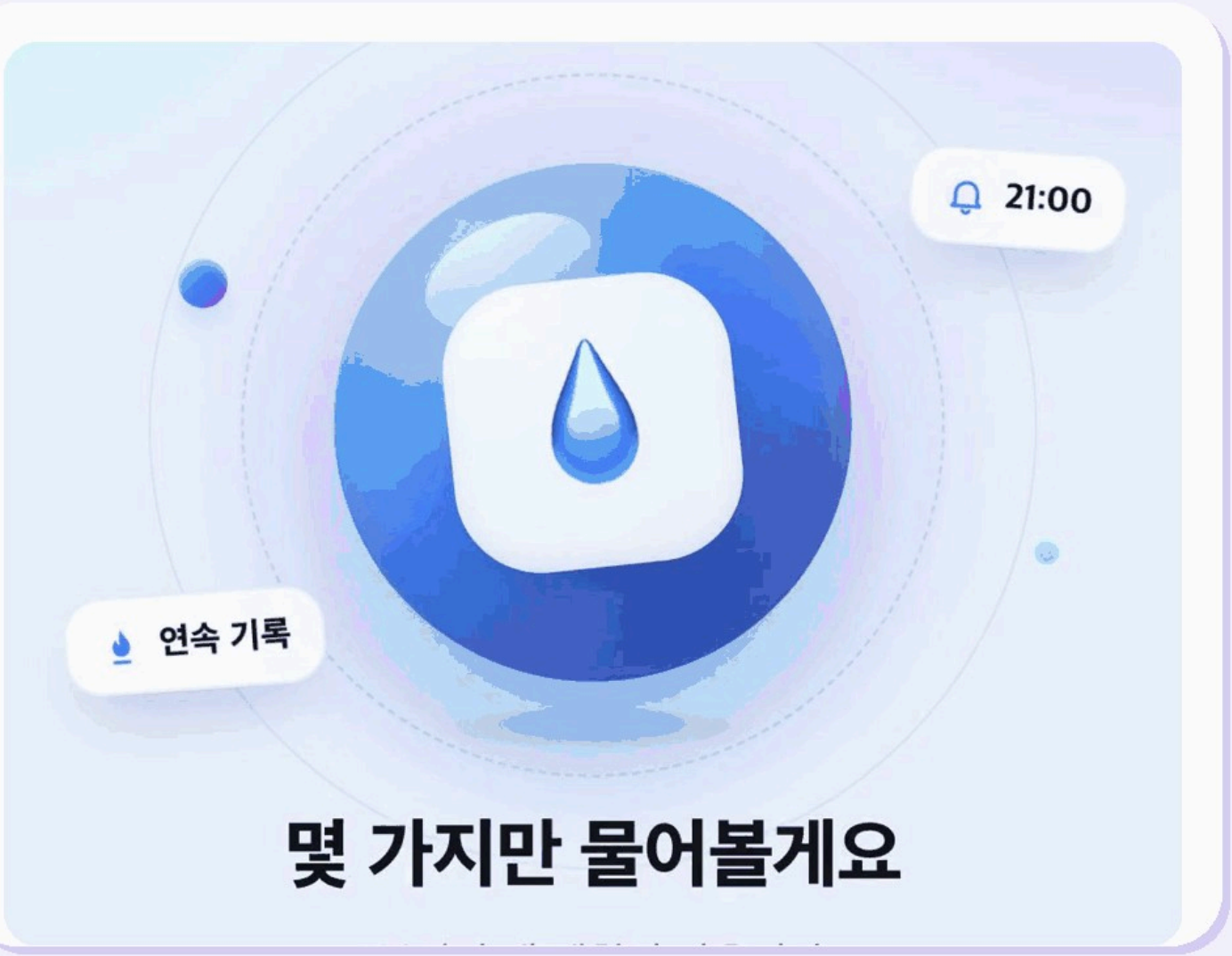
목표 → 현재 상태 → 숫자 → 예상 결과

서약 → 계획 생성 → 결과

결과물 02

온보딩 12문항

질문에 답하면 내 계획이 나와요



03 · 9:16 공유 카드

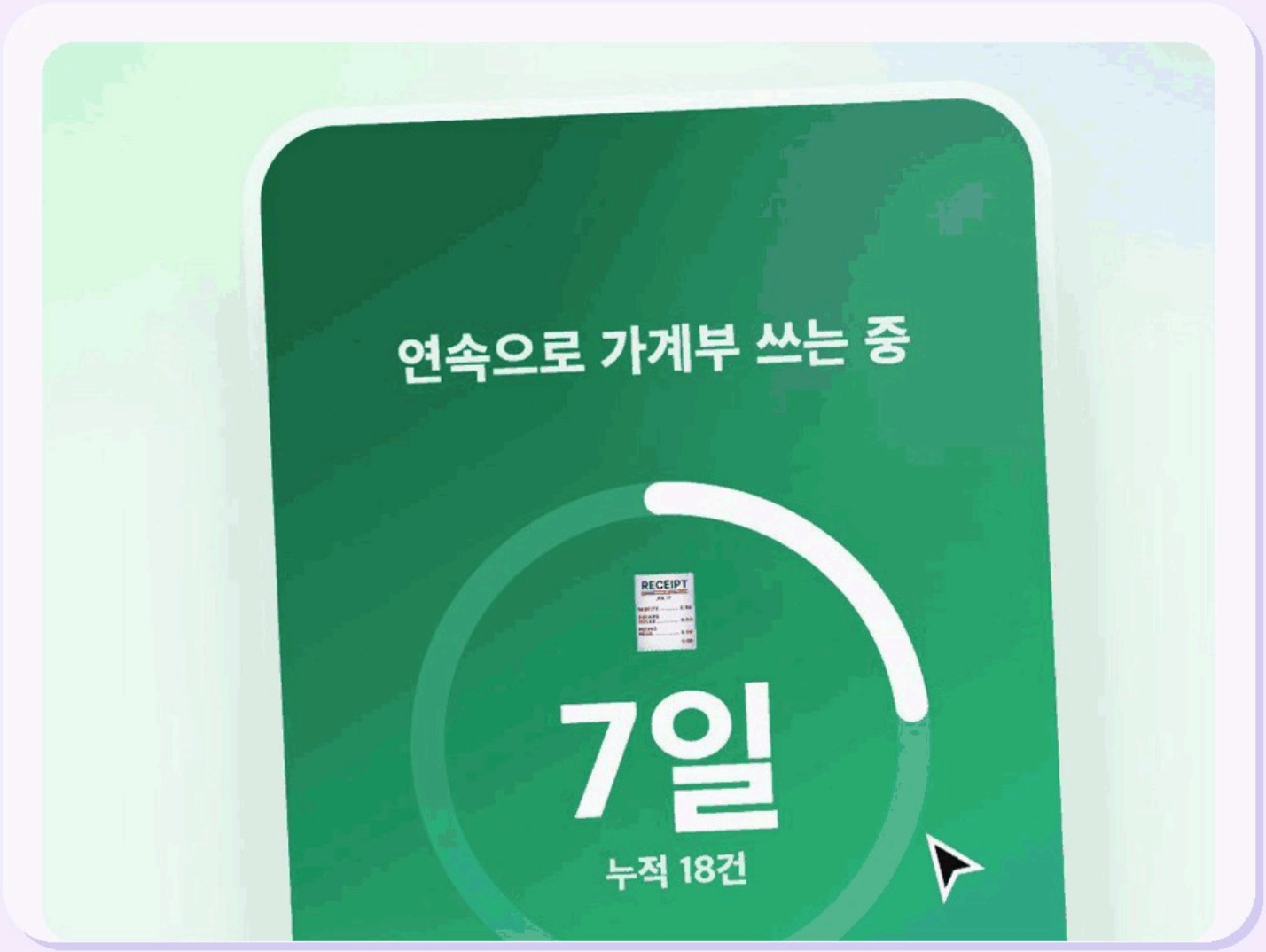
링크 한 줄 말고
카드 한 장으로 퍼져요

연속 일수와 내 문구
앱 이름 워터마크까지 찍혀요

결과물 04

연속 기록 공유 카드

7일 연속 기록을 카드로 보여 줘요



04 · 같은 틀로 종류 늘리기

소재만 바꾼 복제 말고
주인공 화면만 바꿔요

습관형 → 입력 대행형 → 보관형
4.3 스팸 반려를 피해요



파트 2
구독과 출시

결제 화면부터 심사까지

05 · 연간 우선 페이월

닫으면 끝나지 않고
할인 시트 한 번

연간을 첫 칸에 두고
닫기를 누르면 첫 해
할인을 딱 한 번 보여 줘요

결과물 03

연간 구독 결제 화면

연간 · 월간 · 주간 요금을 붙여요



06 · 체험 타임라인

모르고 결제돼 환불 말고 미리 알려 줘요

오늘 · 알림 날 · 결제 날 세 줄
결제 이틀 전에 알림이 한 번 가요

07 · 스토어 스크린샷

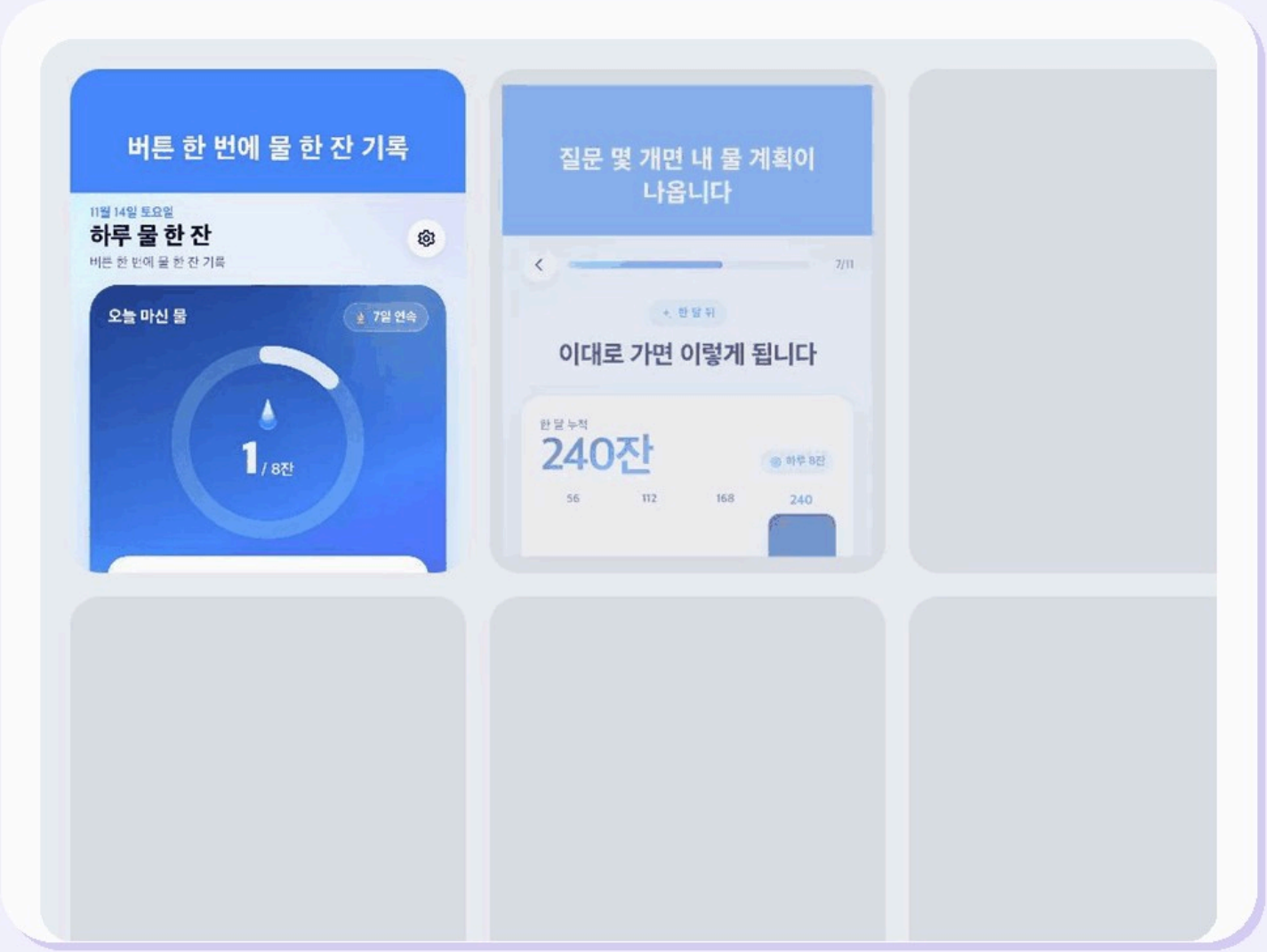
크기를 손으로 맞추지 않고
세 크기 한 번에

약속 한 줄을 얹은 홈 ·
온보딩 결과 · 공유 카드
iPhone 두 크기와
안드로이드 크기로 뽑아요

결과물 05

스토어 스크린샷 3장

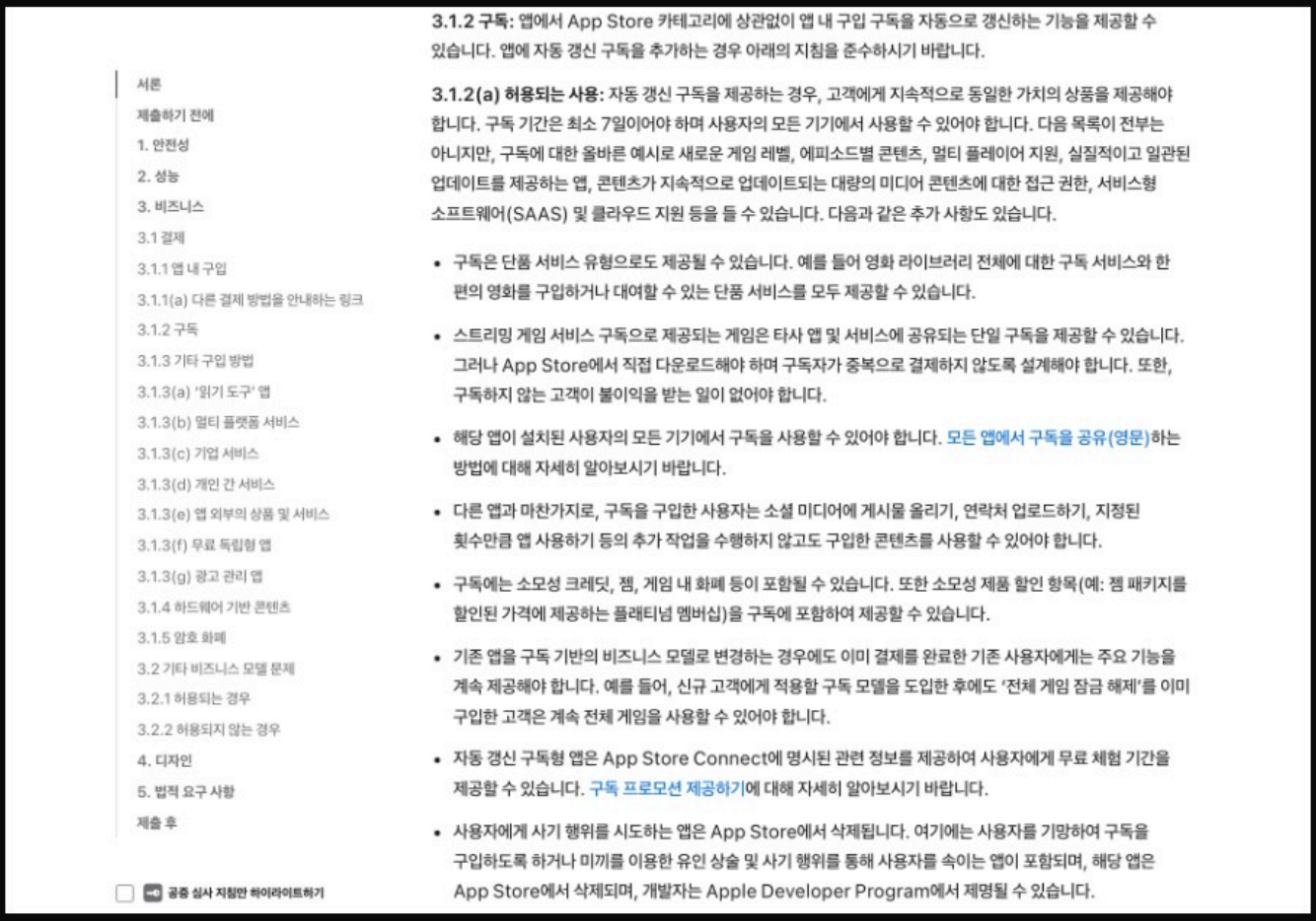
소개 문구까지 넣어 만들어요



08 · 반려 메일

영어 메일 번역하지 않고 그대로 붙여 넣어요

지적한 항목만 고치고 심사 메모 초안까지 받아요



서론
제출하기 전에
1. 안전성
2. 성능
3. 비즈니스
3.1 결제
3.1.1 앱 내 구입
3.1.1(a) 다른 결제 방법을 안내하는 링크
3.1.2 구독
3.1.3 기타 구입 방법
3.1.3(a) '읽기 도구' 앱
3.1.3(b) 멀티 플랫폼 서비스
3.1.3(c) 기업 서비스
3.1.3(d) 개인 간 서비스
3.1.3(e) 앱 외부의 상품 및 서비스
3.1.3(f) 무료 독립형 앱
3.1.3(g) 광고 관리 앱
3.1.4 하드웨어 기반 콘텐츠
3.1.5 암호 화폐
3.2 기타 비즈니스 모델 문제
3.2.1 허용되는 경우
3.2.2 허용되지 않는 경우
4. 디자인
5. 법적 요구 사항
제출 후

공증 심사 지침만 하이라이트하기

3.1.2 구독: 앱에서 App Store 카테고리에 상관없이 앱 내 구입 구독을 자동으로 갱신하는 기능을 제공할 수 있습니다. 앱에 자동 갱신 구독을 추가하는 경우 아래의 지침을 준수하시기 바랍니다.

3.1.2(a) 허용되는 사용: 자동 갱신 구독을 제공하는 경우, 고객에게 지속적으로 동일한 가치의 상품을 제공해야 합니다. 구독 기간은 최소 7일이어야 하며 사용자의 모든 기기에서 사용할 수 있어야 합니다. 다음 목록이 전부는 아니지만, 구독에 대한 올바른 예시로 새로운 게임 레벨, 에피소드별 콘텐츠, 멀티 플레이어 지원, 실질적이고 일관된 업데이트를 제공하는 앱, 콘텐츠가 지속적으로 업데이트되는 대량의 미디어 콘텐츠에 대한 접근 권한, 서비스형 소프트웨어(SAAS) 및 클라우드 지원 등을 들 수 있습니다. 다음과 같은 추가 사항도 있습니다.

- 구독은 단품 서비스 유형으로도 제공될 수 있습니다. 예를 들어 영화 라이브러리 전체에 대한 구독 서비스와 한 편의 영화를 구입하거나 대여할 수 있는 단품 서비스를 모두 제공할 수 있습니다.
- 스트리밍 게임 서비스 구독으로 제공되는 게임은 타사 앱 및 서비스에 공유되는 단일 구독을 제공할 수 있습니다. 그러나 App Store에서 직접 다운로드해야 하며 구독자가 중복으로 결제하지 않도록 설계해야 합니다. 또한, 구독하지 않는 고객이 불이익을 받는 일이 없어야 합니다.
- 해당 앱이 설치된 사용자의 모든 기기에서 구독을 사용할 수 있어야 합니다. 모든 앱에서 구독을 공유(영문)하는 방법에 대해 자세히 알아보시기 바랍니다.
- 다른 앱과 마찬가지로, 구독을 구입한 사용자는 소셜 미디어에 게시물 올리기, 연락처 업로드하기, 지정된 횟수만큼 앱 사용하기 등의 추가 작업을 수행하지 않고도 구입한 콘텐츠를 사용할 수 있어야 합니다.
- 구독에는 소모성 크레딧, 젬, 게임 내 화폐 등이 포함될 수 있습니다. 또한 소모성 제품 할인 항목(예: 젬 패키지를 할인된 가격에 제공하는 플래티넘 멤버십)을 구독에 포함하여 제공할 수 있습니다.
- 기존 앱을 구독 기반의 비즈니스 모델로 변경하는 경우에도 이미 결제를 완료한 기존 사용자에게는 주요 기능을 계속 제공해야 합니다. 예를 들어, 신규 고객에게 적용할 구독 모델을 도입한 후에도 '전체 게임 잠금 해제'를 이미 구입한 고객은 계속 전체 게임을 사용할 수 있어야 합니다.
- 자동 갱신 구독형 앱은 App Store Connect에 명시된 관련 정보를 제공하여 사용자에게 무료 체험 기간을 제공할 수 있습니다. 구독 프로모션 제공하기에 대해 자세히 알아보시기 바랍니다.
- 사용자에게 사기 행위를 시도하는 앱은 App Store에서 삭제됩니다. 여기에는 사용자를 기망하여 구독을 구입하도록 하거나 미끼를 이용한 유인 상술 및 사기 행위를 통해 사용자를 속이는 앱이 포함되며, 해당 앱은 App Store에서 삭제되며, 개발자는 Apple Developer Program에서 제명될 수 있습니다.

파트 3
사람 모으기와 숫자

설치는 릴스, 매출은 표로

09 · 앱 상태별 댓글 키워드

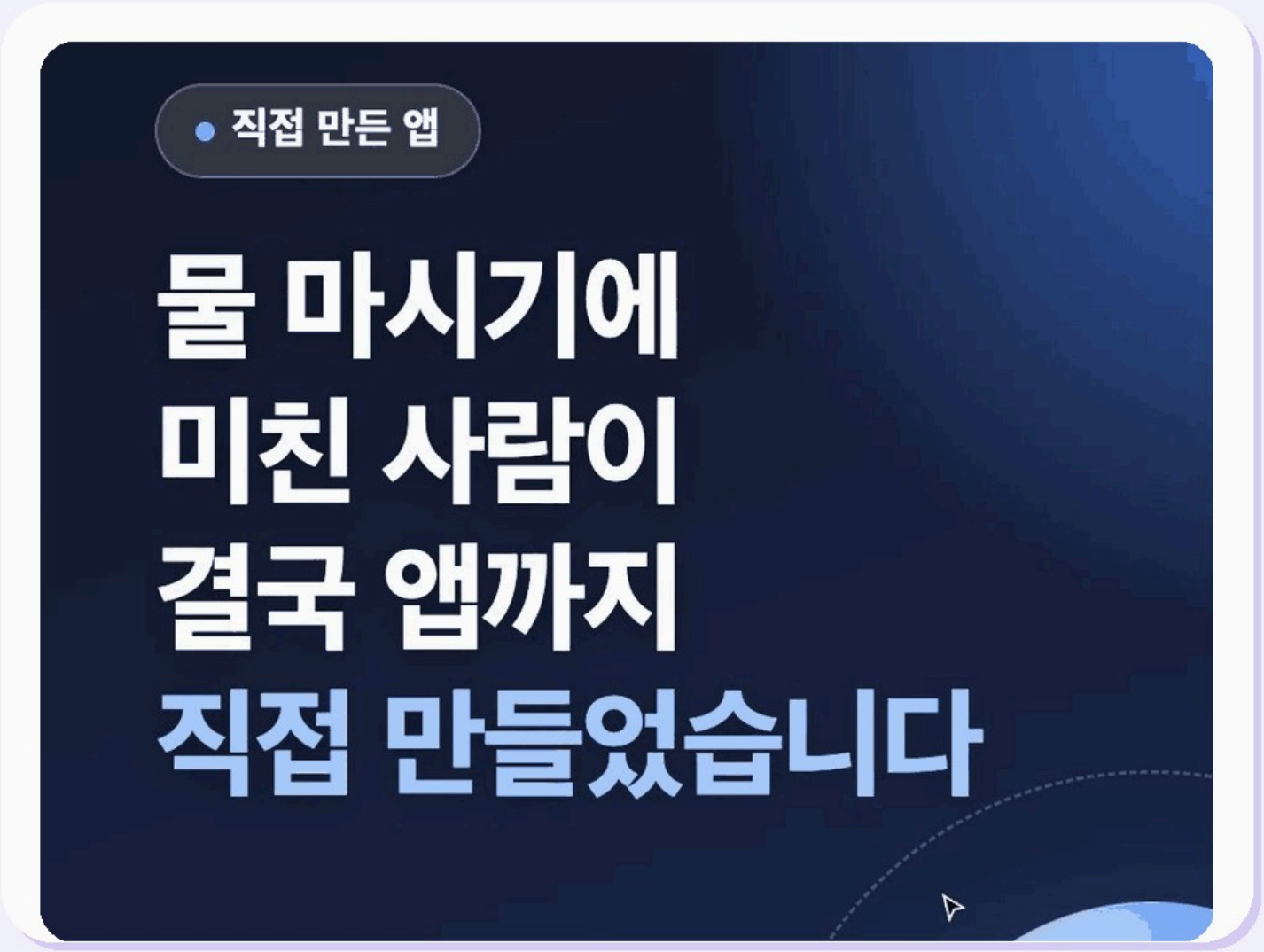
출시 뒤까지 기다리지 않고 개발 중부터 모아요

개발 중엔 사전 신청
· 베타엔 테스터 링크
출시 뒤엔 설치 링크가 DM으로 가요

결과물 06

설치로 이어지는 소개 글

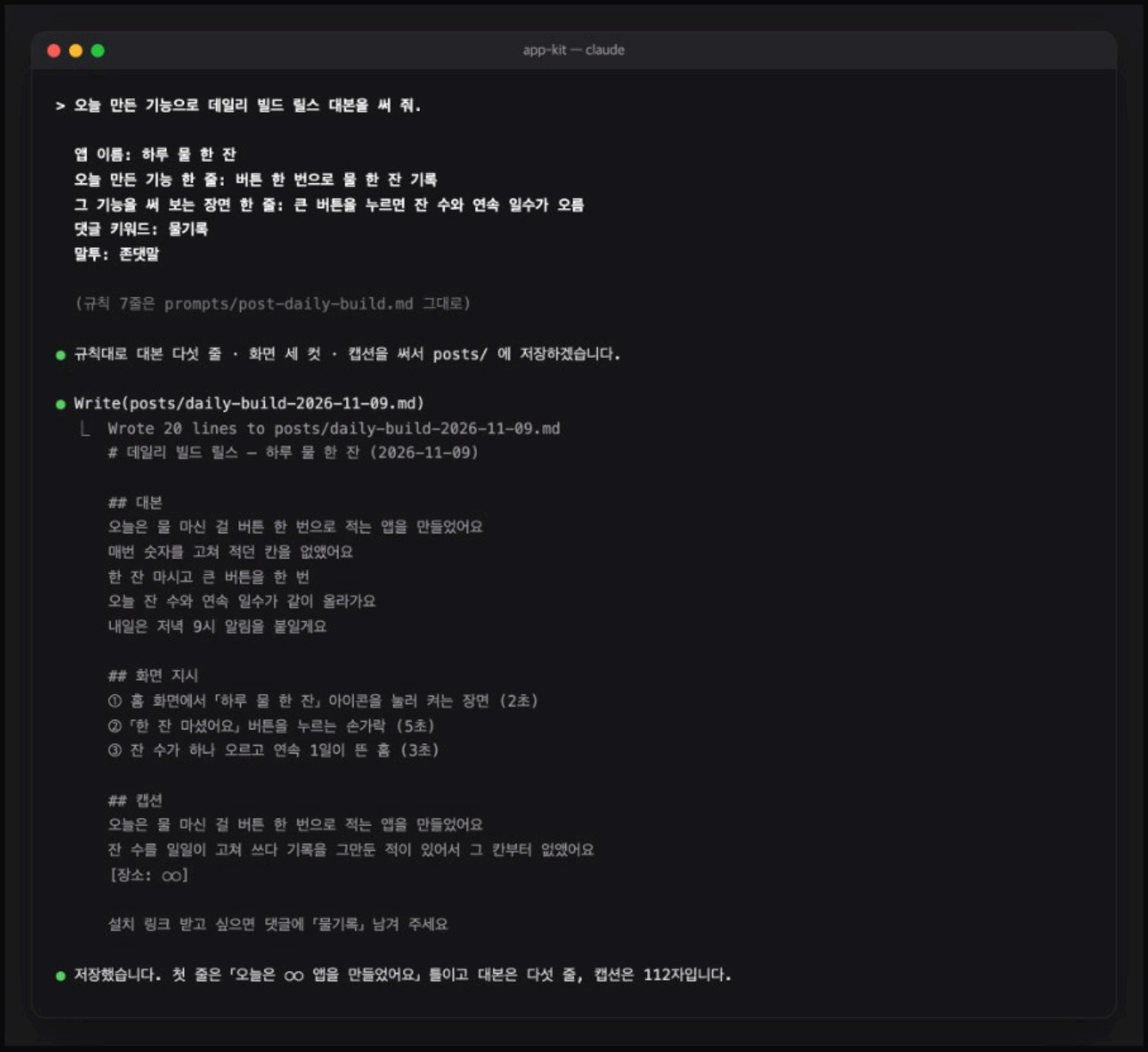
댓글을 남기면 앱 링크가 가요



10 · 데일리 빌드 릴스

다 만든 뒤 홍보 말고
만드는 날이 곧 홍보

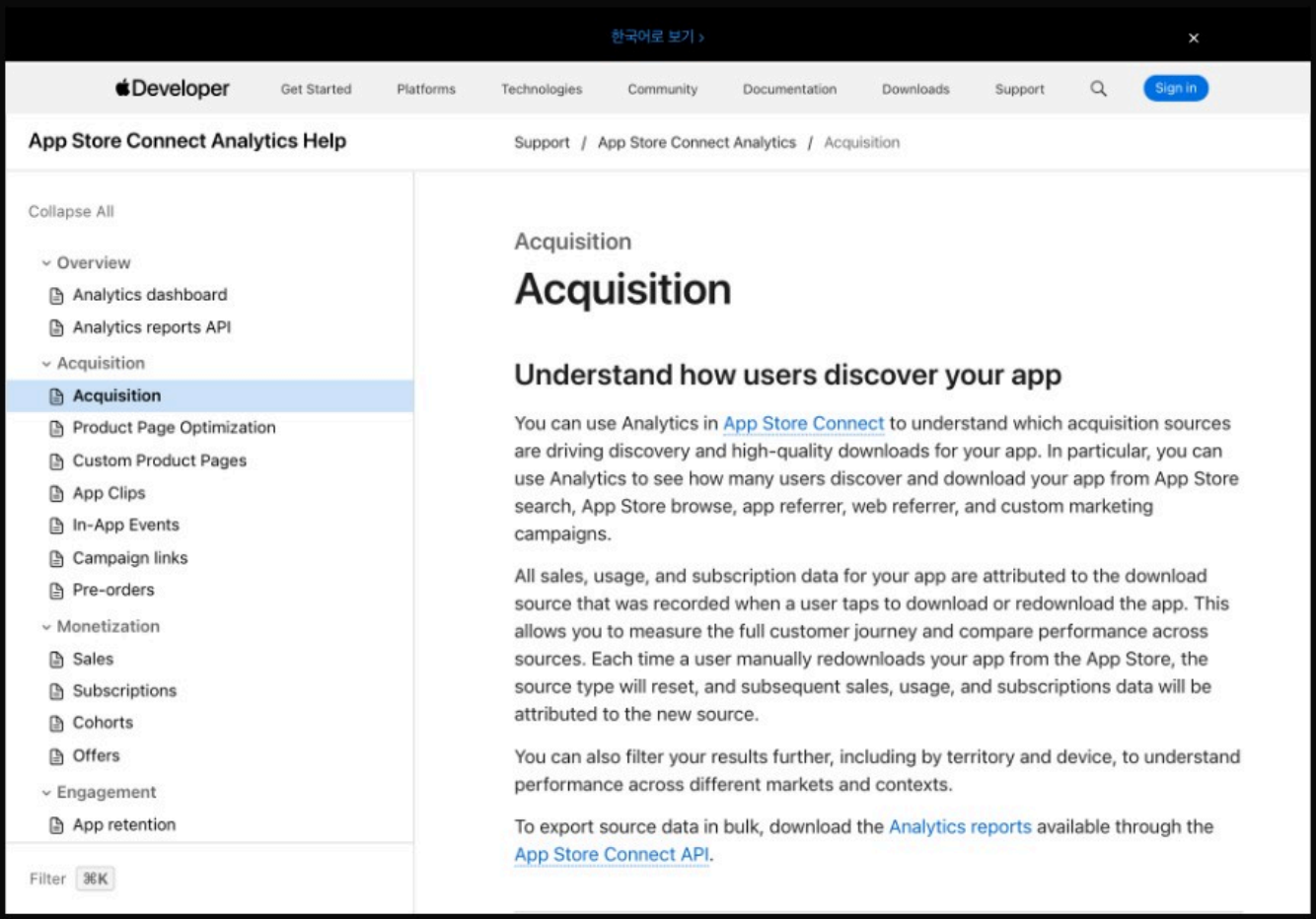
그날 시킨 말 하나가 릴스 하나
만드는 동안 첫 사용자 명단이 쌓여요


app-kit — claude
> 오늘 만든 기능으로 데일리 빌드 릴스 대본을 써 줘.
앱 이름: 하루 물 한 잔
오늘 만든 기능 한 줄: 버튼 한 번으로 물 한 잔 기록
그 기능을 써 보는 장면 한 줄: 큰 버튼을 누르면 잔 수와 연속 일수가 오름
댓글 키워드: 물기록
말투: 존댓말
(규칙 7줄은 prompts/post-daily-build.md 그대로)
● 규칙대로 대본 다섯 줄 · 화면 세 컷 · 캡션을 써서 posts/ 에 저장하겠습니다.
● Write(posts/daily-build-2026-11-09.md)
└ Wrote 20 lines to posts/daily-build-2026-11-09.md
데일리 빌드 릴스 — 하루 물 한 잔 (2026-11-09)
대본
오늘은 물 마신 걸 버튼 한 번으로 적는 앱을 만들었어요
매번 숫자를 고쳐 적던 칸을 없앴어요
한 잔 마시고 큰 버튼을 한 번
오늘 잔 수와 연속 일수가 같이 올라가요
내일은 저녁 9시 알림을 붙일게요
화면 지시
① 홈 화면에서 「하루 물 한 잔」 아이콘을 눌러 켜는 장면 (2초)
② 「한 잔 마셨어요」 버튼을 누르는 손가락 (5초)
③ 잔 수가 하나 오르고 연속 1일이 뜬 홈 (3초)
캡션
오늘은 물 마신 걸 버튼 한 번으로 적는 앱을 만들었어요
잔 수를 일일이 고쳐 쓰다 기록을 그만둔 적이 있어서 그 칸부터 없앴어요
[장소: ∞]
설치 링크 받고 싶으면 댓글에 「물기록」 남겨 주세요
● 저장했습니다. 첫 줄은 「오늘은 ∞ 앱을 만들었어요」 틀이고 대본은 다섯 줄, 캡션은 112자입니다.

11 · 유입별 매출 분해

다운로드 총합 말고 어디서 왔는지 봐요

검색 · 탐색 · 앱 리퍼러 · 웹 리퍼러 캠페인 토큰으로 릴스 편별로 나눠요



12 · 매일 아침 앱별 표

콘솔 세 곳을 돌지 않고 파일 하나만 열어요

App Store Connect · Play Console · RevenueCat 숫자를 AI가 읽어 날짜별로 저장해요

reports/2026-11-09.md

앱별 숫자 (어제 기준)

앱	다운로드	구독 전환	체험 시작	환불	D1 잔존	D7 잔존
하루 물 한 잔	○○	○○%	○○	○○	○○%	○○%
(두 번째 앱)	○○	○○%	○○	○○	○○%	○○%

유입별 다운로드

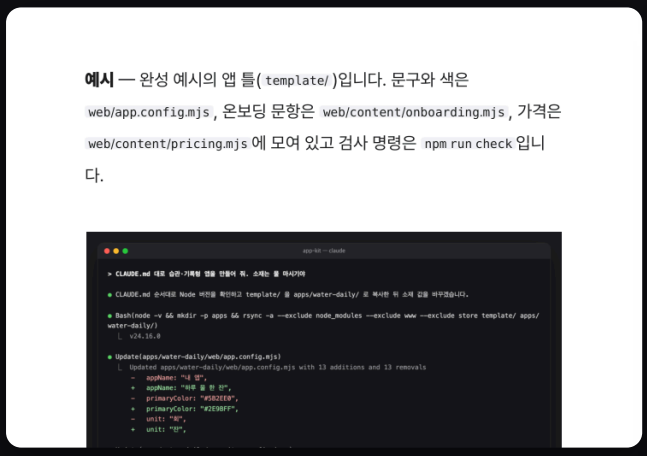
앱	앱스토어 검색	앱 이름 검색	광고	웹 링크
하루 물 한 잔	○○	○○	○○	○○
(두 번째 앱)	○○	○○	○○	○○

- 전날보다 오른 숫자: ○○
- 전날보다 내린 숫자: ○○

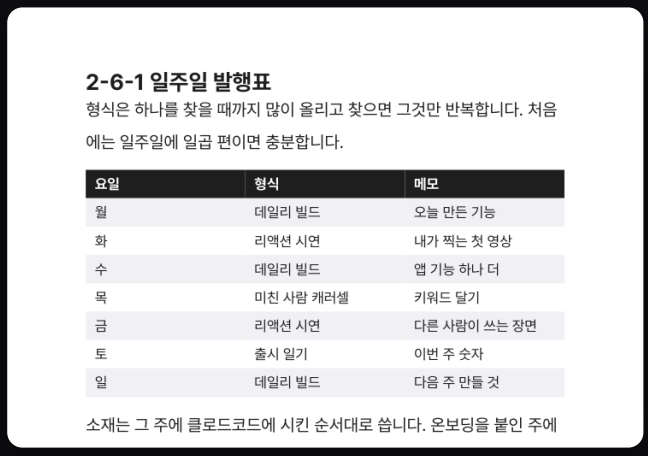
여기까지가 미리보기입니다

남은 189쪽에서
첫 수익까지 이어집니다

- 1-2 만들기 나머지 — 첫 결과물 완성까지
- 1-3 수익 장치 붙이기
- 1-4 출시 — 스토어에 올리기
- 2부 홍보 — 퍼널 세팅와 글 4종
- 3부 운영 — 지표 보기와 30일 계획
- app-kit 완성 예시 폴더



1-2-2 뼈대 — 설정 한 곳과 기기 저장 (20



2-6-1 일주일 발행표

~~정가 199,000원~~ **얼리버드 59,000원**

선착순 5명 · 누적 수강생 232명 · 평생 무료 업데이트

얼리버드로 시작하기

everyai.co.kr/buy/app