# **Recycle Rhythm Game**

산학프로젝트 | 교수: 김미혜 | 팀원: 박정현, 윤경민, 오지원, 최지원

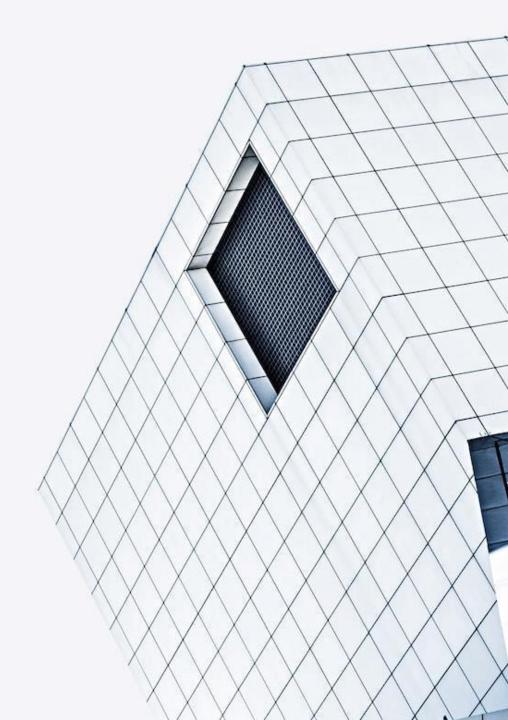
# **INDEX**

1 About us

2 Topic and content

3 Scenario

4 Materials needed







### **01** About us



#### 박정현 – 팀장

- 컴퓨터공학과
- Unity & Arduino
- bitesnail



#### 윤경민

- 컴퓨터공학과
- Arduino
- yoontree



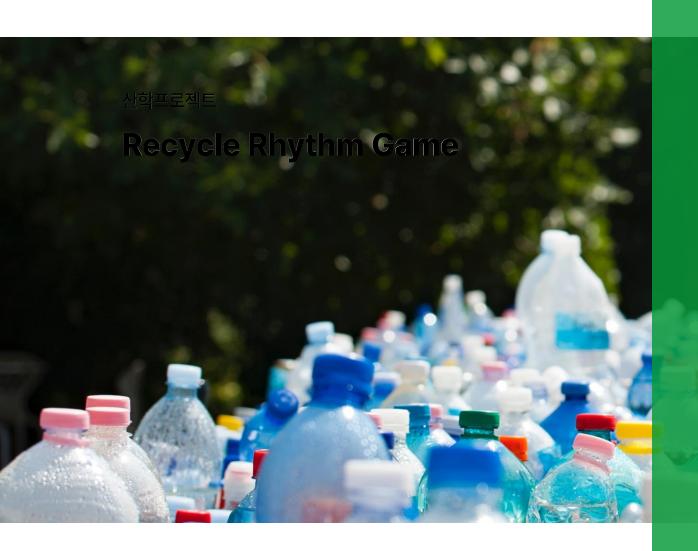
#### 오지원

- 컴퓨터공학과
- Unity
- zizioz



#### 최지원

- 천문우주학과
- Unity
- gamzachips



# 2. Topic and content

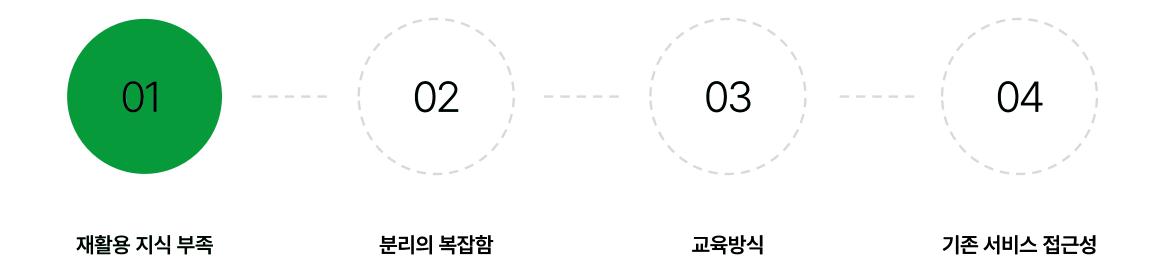
- 1. Topic
- 2. Necessity
- 3. Main target audience
- 4. Expected Results

산학이조

# **Recycle Rhythm Game**

재활용품 분리수거 방법을 교육할 수 있는 리듬게임 형태의 기능성 교육 게임

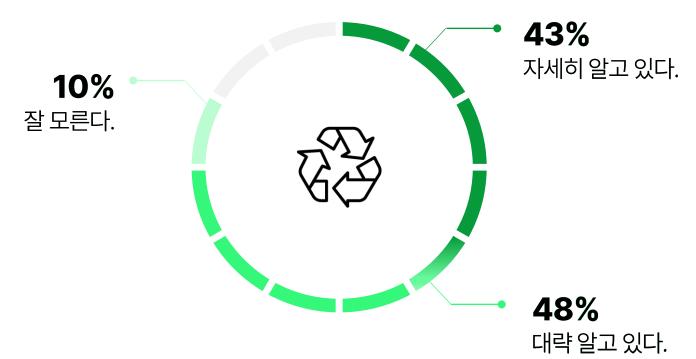




## 02-2 Necessity\_재활용 지식 부족

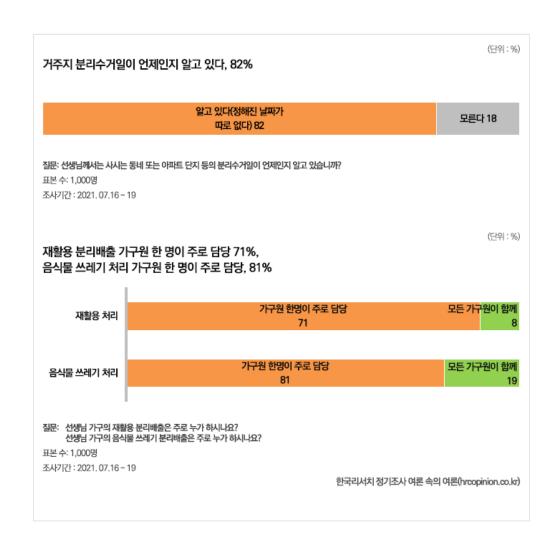
재활용 분리배출 기준 지식 평가 문항 5개 중 1,000명 평균 정답 개수 2.9개 100점 만점에 58점 수준

분리배출방법, 얼마나 알고 있을까?

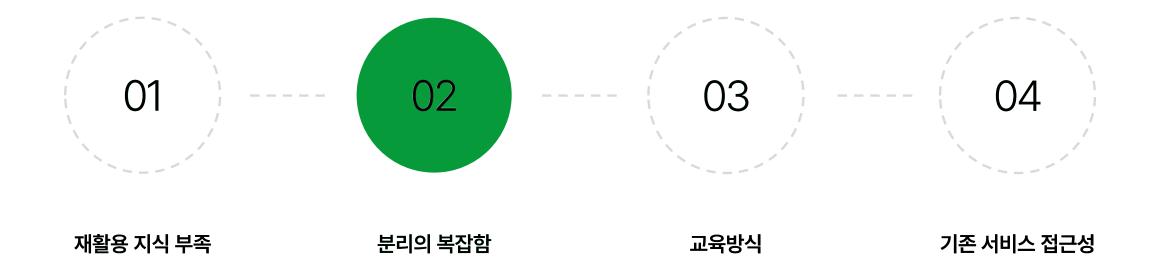


출처: 한국갤럽조사연구소 '재활용 쓰레기 분리 배출 관련 조시'

## 02-2 Necessity\_재활용 지식 부족



재활용 및 음식물 쓰레기 처리는 가구에서 주로 한 명이 맡아 자연스러운 생활 속 폐기물 분리배출 관련 학습 이뤄지기 힘들다



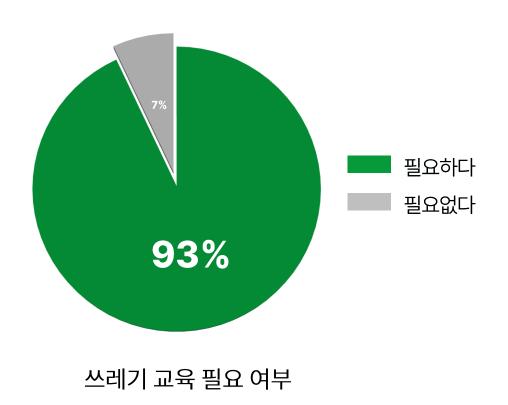
# **02-2 Necessity\_분리의 복잡함**

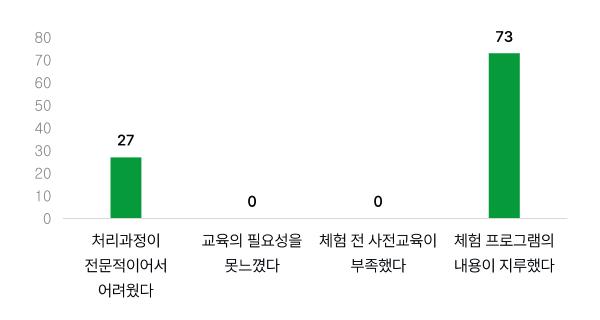
#### 재활용 분리배출 시 가장 어렵거나 불편한 점



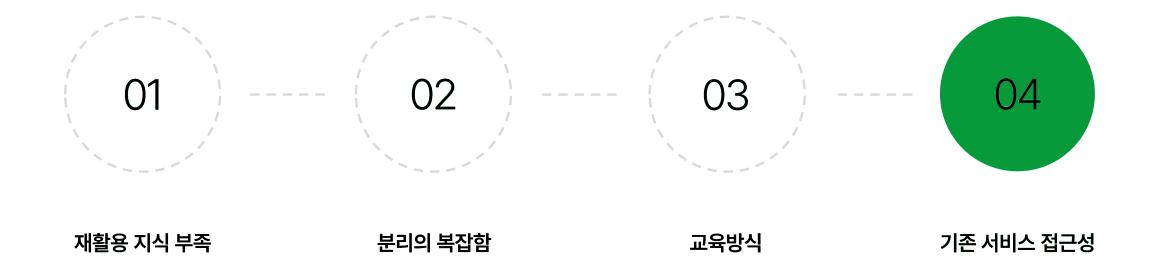


## 02-2 Necessity\_교육방식





교육 내용이 만족스럽지 못한 이유로 체험 프로그램이 지루하다고 답한 학생이 73%이다.



## 02-2 Necessity\_기존 서비스 접근성





재활용품 분리배출요령을 알고 싶을 때에는 인터넷에서

#### "재 활용도우미"를 찾으세요

- 환경부(www.go.kr), 자원공사(www.koeco.or.kr) 전국 시·도(시·군·구) 홈페이지에 게재 -

## 내 손안의 분리배출 앱

기존의 서비스는 분리배출에 쉽게 관심을 갖게 만들어주지 못함

재활용 도우미 웹사이트

# **02-3** Main target audience

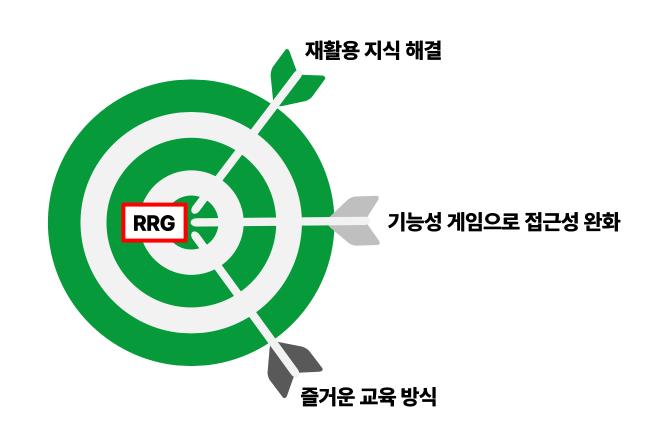


## 게임을 사용할 주요 대상

지루하지 않은 교육용 게임으로, 분리수거의 중요성을 알고 이를 실행해야 하는 7~17세 이하의 청소년층

## **02-4** Expected Results

게임을 통해 자연스럽게 분리수거 방법을 터득하고 실제로 재활용품을 분리수거할 때 도움을 줄 수 있다.







#### **04** Scenario



- 유저는 재활용품 처리소를 배경으로 컨베이어 벨트를 타고 내려오는 재활용품들을 올바르게 분류해야 합니다.
- 리듬 게임의 요소를 추가하여 일정한 시간 안에 재활용품의 종류에 따라 다르게 설정된 커멘트를 정확하게 입력하는 것을 목표로 합니다.
- 아두이노를 활용한 전용 게임 컨트롤러를 이용해 게임의 재미를 극대화 할 수 있습니다.
- (임시)유저가 스테이지를 제작할 수 있는 커스텀 기능을 통해 확장성을 가질 수 있습니다.





### **05** Materials needed

#### 아두이노



전용 컨트롤러 제작을 위한 아두이노 보드

#### 조이스틱 모듈



분리수거 방법의 다양화를 위한 조이스틱 모듈

#### 버튼 모듈



분리수거 방법의 다양화를 위한 버튼 모듈

Thank you