**생활정보 부문**

****

**“하나달 – 달이 오기 전까지” 제안서**

대덕소프트웨어마이스터고등학교 김원준

대덕소프트웨어마이스터고등학교 손승용

대덕소프트웨어마이스터고등학교 손예섬

2018. 05. 02

**SK techx**

“타 공모전 수상작 접수 금지, 접수시 심사 및 수상에서 제외됨”

**1. 서비스 개요** ※ (1~3페이지로 작성)

**가. 배경**

사람들은 자기 자신의 부족한 점이 무엇인지 잘 알고 있고 그 부족한 점들이 채워지기를 원합니다. 부족한 점을 채우기 위해서는 변화가 필요하고 변화를 일으키기 위해서는 어떠한 실천이 필요합니다. 그래서 사람들은 계획을 세우고 계획대로 변화를 위해 실천을 합니다.

하지만 아시다시피 몇 번 실천했다고 대부분 하루아침에 자기 자신에게 변화가 오는 경우는 별로 없습니다. 결국 계획한대로 꾸준히 실천하는 노력이 있어야 비로소 변화가 생긴다는 것입니다. 그런데 사람들은 이런 점을 잘 알고 있는데도 한두 번 계획한대로 실천하다가 포기하고 변화도 없고 부족한 점은 그대로 있는 채 예전 그대로 살아가게 됩니다. 왜냐하면 사람들은 변화가 오기까지의 시간이 길게 느껴지고 하루하루 실천하는 것이 어렵기도 하면서 어느 때는 까맣게 잊어버리기 때문입니다.

저희는 이런 점들을 해결하기 원했습니다. 그러다 저희는 구글 총괄 엔지니어인 맷 커츠(Matt Cutts)가 “우리가 좋든 싫든 앞으로 30일이란 시간은 흘러갈 것이다. 그리고 30일이란 기간은 새로운 습관을 들이거나, 혹은 뉴스시청 같은 예전의 습관을 버리기에 충분한 시간이다.” 라는 말을 듣게 되었습니다.

이에 영감을 받은 저희는 사람들이 30일이라는 시간동안 포기하지 않게끔 만들고 변화를 만들어내는 것을 도와주는 어플리케이션을 만들고자 했습니다.

**나. 서비스 개념**

‘하나달 – 달이 오기 전까지’ (이하 하나달) 은 변화가 필요하지만 도전에 번번이 실패하는 사람들에게 도움을 주고자 하는 어플리케이션입니다.

30일 동안 꾸준한 도전을 통해 자신을 변화시키고 싶은 사람이면 누구나 사용이 가능한 어플리케이션이며 하나달을 통해 조금 더 수월히 자기계발 및 발전이 가능하도록 노력을 기울였습니다. 잊거나 귀찮아서 도전에 계속 실패한 사람들은 다양한 실패방지 시스템을 도입한 하나달을 통해 도전 성공률을 높일 수 있을 것입니다.

커뮤니티를 구현해주어 혼자 도전이 지치거나 도전에 대한 정보가 없어 막막할 때에는 다른 사람들의 도전을 보거나 질문을 주고받으며 정보를 공유하고 포기하지 않도록 서로 도울 수 있습니다. 자신의 도전을 남들에게 알리고 공감을 받으며 앱 내의 기능으로 동기부여를 한다면 사용자의 도전 실패확률은 점점 더 낮아질 것입니다.

저희는 언제 어디서든 접근할 수 있다는 어플리케이션의 이점을 살리도록 노력하며 기능을 설계하였습니다.

**다. 주요 타겟 고객**

저희 앱의 주요 타겟 고객으로는 새로운 도전을 하고자 하는 사람들, 자신에게 변화를 주고자 하는 사람들입니다. 특히 이 중 자신에 대한 자제력 부족하거나 혹은 자주 잊음으로써 목표 달성에 어려움이 있는 사람들에게 특화되어 있습니다.

보통 사람들은 목표를 세우고 그것을 이루기 위해 일일 목표를 달성하고 그것을 꾸준히 늘려가거나 유지합니다. 그러나 이는 꾸준함과 성실함을 요구합니다. 대부분의 사람들은 이를 지키지 못하여 ‘오늘 하루쯤은 괜찮겠지’ 라고 생각하고 일일 목표를 건너뛰기도 합니다.

또한 목표를 진행하면서 조언을 얻거나 질문하고 싶을 때도 있지만 그 분야에 대해 알고 있는 지인이 없는 경우 등 환경적 상황이 따라주지 않아 도전에 난항을 겪을 수 있습니다. 또한 잘못된 방향으로 도전을 진행함으로써 원했던 결과가 안 나올 수도 있습니다.

그러나 저희 앱을 사용하게 되면 잠금 화면, 위젯, 알림 등의 기능을 통하여 잊지 않도록 도움을 주고 동시에 자발적 참여를 위하여 여러 가지 보상 제도를 제공합니다. 또한 자체 Q&A 게시판과 도전에 대한 조언 페이지를 만들어서 도전에 대해 도움을 쉽게 얻을 수 있도록 합니다. 그렇기에 앞서 말했던 새로운 도전을 하고자 하는 사람들이 주요 타겟 고객이 될 것입니다.

**라. 주요 서비스 내용** ※ (최대한 구체적으로 기술)

1) 주요 서비스 기능

① Repository

- 하나의 도전을 의미함

- 각 도전은 어떤 목표를 설정하고 그 목표에 대한 해시태그를 가진다. 사용자가

도전을 Public / Private로 구분할 수 있다.

- 각 Repository는 다음과 같은 기능을 가진다.

- 일일 목표를 달성하였을 때 확인, 기록 할 수 있는 Commit 기능을 제공하여

자신의 목표 달성률을 확인 가능

- 유저가 다른 유저의 도전을 보고 신선하거나 관심을 표시할 수 있는 Star 기능

- 유저가 다른 유저의 도전을 보고 조언 혹은 충고를 제공할 수 있는

Pull Request or Issue 기능

- 도전을 진행 할 때 할 일을 기록해 둘 수 있는 TO-DO List 기능

- 목표를 위해 도전하고 했던 일을 기록해 두고 자신의 도전을 회고하거나 비슷한

도전을 하는 사람들이 참고 할 수 있는 Diary 기능

- 다른 사람의 도전이 따라할 가치가 있다고 판단될 경우 그 도전을 똑같이

이어 나갈 수 있는 Fork 기능

- 도전을 할 때에 잊지 않고 도전을 계속 원활히 이어 나갈 수 있도록 위젯,

잠금 화면, 푸시 알림 등을 제공

- 후에 도전이 완료되었을 경우 후기를 작성하도록 하여 다른 사람들이 도전을

진행할 때 도움을 줄 수 있음

② Q&A

- 현재 진행 중인 도전에 대해서 질문이나 조언을 얻고 싶을 때 사용할 수 있는

기능이다.

- 이 기능을 통해 도전에 어려움이 있을 때, 지인 중 그 목표에 대한 전문 지식이

있는 사람이 없더라도 도움을 쉽게 얻을 수 있다.

③ 포인트

- 유저들의 도전을 유도하고 Q&A를 좀 더 활성화시키기 위한 기능

- 도전을 성실히 진행할 때, Q&A에서 답변을 해주었을 때, 도전에 대해서

Pull Request or Issue를 통한 조언을 해 주었을 때 등 포인트를 얻을 수 있다.

- 이 포인트를 통해 여러 가지 아이템을 제공할 예정이다.

④ Trending

- 앞서 말했던 Repository의 Star를 많이 받았을 경우, 즉 많은 관심을 받고 있는

도전들을 보여주는 기능이다.

- 이를 통해서 유저는 도전에 대한 영감을 얻을 수 있다.

⑤ 해시태그를 이용한 검색

- 해시태그를 이용하여 다른 사람의 도전, 이전에 진행한 나의 도전, Q&A 등을

검색할 수 있다.

2) 서비스 시나리오

1. 의지가 약한 ㅇㅇ씨는 이번 기회에 자신을 바꿔보고자 30일 공부 프로젝트를 시작했다. 기존 서비스를 찾아보니 운동에 관련된 도전 앱 밖에 찾을 수 없었다. 그러나 하나달을 통해 다양한 분야의 도전이 가능한 것을 알고 하나달의 Commit, To-Do List와 Diary를 통한 자기 점검을 통해 무사히 공부 프로젝트를 마칠 수 있게 되었다.

2. 자주 할 일을 잊는 ㅇㅇ씨는 목표를 잡고 도전을 진행하였으나 매번 도전에 실패하였다. 그러나 하나달의 도전 시스템을 이용하여 도전을 진행 하니 푸시 알림, 잠금 화면과 위젯 등을 통하여 끊임없이 도전에 대한 상황을 제공하여 목표를 잊지 않게 되었다.

3. 목표에 대한 전문 지식이 필요했던 ㅇㅇ씨는 30일 챌린지를 하는 도중 조언을 구할 곳이 필요했다. 그러나 기존 서비스에서는 조언을 구할 분야가 다양하지 않았다. 그러나 하나달의 다양한 도전분야와 그에 대한 Q&A로 조언을 얻고 고민을 해결했다.

4. 최근에 도전에 대한 의욕이 떨어진 ㅇㅇ씨는 도전을 포기할까 고민하는 중이었다. 그러나 다른 사람들이 ㅇㅇ씨의 도전에 대해 많은 관심을 보여 많은 관심을 받은 도전을 보여주는 트렌딩에 올라왔다. 이에 ㅇㅇ씨는 용기를 얻어 도전을 포기하지 않고 진행할 수 있었다.

5. 자신을 변화시키고자 했던 ㅇㅇ씨는 명확하게 도전하고 싶은 분야를 찾지 못했다. 그러나 많은 관심을 받은 도전을 보여주는 트렌딩에 올라온 도전들을 보고 자신이 시도해보고 싶은 도전을 찾았다. 하나달의 포크 기능을 통해 그 도전을 자신도 할 수 있었고, 그 도전의 To-Do 리스트를 참고하여 도전을 원활히 진행 할 수 있었다.

6. 공부법에 대해 잘 알고 있는 ㅇㅇ씨는 다른 사람들을 도와주기 위해 해시태그 ‘공부’를 검색하자 다른 사람들이 올린 공부에 관련된 Q&A와 도전들이 나왔다. 그 중 잘못된 공부법이 있는 도전에 대해서 조언을 하고자 Pull Request or Issue 기능을 이용하여 도전자에게 충고를 주었고 그에 따른 보상으로 포인트를 제공받았다.

**2. 서비스 경쟁력/차별화**

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

1. **30일 피트니스 도전 (베타)**

**링크**: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.popularapp.thirtydayfitnesschallenge>

**개발자**: Leap Fitness Group

**다운로드 수**: 10,000,000+

**평점**: 443,891개, 4.8 ★

**소개**: 누구나 원하는 시간에 집에서 운동할 수 있습니다. 전문 피트니스 코치에 의해 설계된 이 ‘30일 피트니스 도전’ 은 과학적으로 체력과 건강을 개선시켜줍니다. 포기하지 않고 진행하면 놀라운 결과를 볼 수 있습니다.

'30일 피트니스 도전'은 운동 규칙을 고려해 단계적으로 운동 강도를 높여, 거르지 않고 매일 운동을 할 수 있게 도와줍니다. ‘30일 피트니스 도전’ 은 효과적으로 체력을 유지하고 체중을 줄이는데 큰 도움이 됩니다.

**기능 파악**:

- 깔끔한 디자인

- 몸무게 설정 및 퍼센트 채우기로 동기부여

- 체중 그래프 지원

- 하루의 운동을 끝낸 뒤 저장, 공유, 알림 설정 기능

- 운동별로 GIF 와 줄글, TTS로 운동에 대한 설명을 해주어 운동에 도움을 준다.

GIF 상 단의 동영상 아이콘을 누르면 유튜브로 연결해주어 해당 운동을 어떻게 하는지에 대해 알 수 있게 해준다.

- 운동 중 휴식시간을 주며 버튼을 눌러 사용자가 임의로 휴식시간을 조절할 수 있다.

- 달력 같은 모양으로 체크리스트 지원한다. 하루 달성 시 체크표시를 해주어 달성률을 알 수 있게 해준다.

- 운동 부위를 선택한 뒤 운동 난이도를 결정하게 되고, 운동 난이도별로 운동 종류와 횟수를 다르게 제공한다.

- 운동은 30일 도전이 진행될수록 점차 분량을 늘려가 초반부터 너무 힘들지 않게 한다.

- 운동을 하지 않을 경우 알림을 띄워주어 사용자가 운동을 할 수 있게 한다.

**평가**:

- 혼자 도전하기에 좋다.

- 매일 조금씩 다른 운동이 나와 지루하지 않고 중간에 휴식시간이 있어 좋다.

- 운동을 하지 않으면 알림을 띄워주어 잊지 않고 할 수 있다.

- 단계별로 차근차근 할 수 있어 좋다.

- 음성지원과 설명이 있어 좋다.

- 퍼센트 기능이 있어 퍼센트를 채우려고 운동을 하게 된다.

- 운동을 처음 접하는 사람에게는 설명을 알아듣기 어렵다.

- 한글 번역이 어색해 설명을 알아듣기 힘들다

- 자신이 한 운동 횟수 카운트가 있었으면 좋겠다.

- 잠금 기능이 없어 친구가 내 폰을 만지다 몸무게를 볼까 걱정된다.

- 운동을 할 때 시간을 멈출 수 있었으면 좋겠다.

- 동작의 일부가 아파트와 같이 집에서 하기에 힘들다.

**취약점**:

- 한 가지 분야(운동)에 관해서밖에 지원하지 않음.

- 운동 할 때 시간을 멈출 수 없고, 자신이 한 횟수를 잴 수가 없음

- 운동을 처음 접하는 사람에게는 설명이 부족하게 느껴질 수 있고, 난이도가 맞지 않으면 힘들 수 있다.

1. **30 Day Fitness Challenge**

**링크**: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fitnesschallenges

**개발자**: Health And Fitness

**다운로드 수**: 100,000+

**평점**: 3200개, 4.5 ★

**소개**: 여러분의 온몸을 멋진 모습으로 가꾸고, 여러분 자신의 최고의 모습처럼 느끼게 하세요. 최소의 노력으로 몸무게를 줄이고, 30일 안에 여러분의 몸매에서 두드러진 차이를 보세요. 지금 해 보세요, 30일 피트니스 챌린지에 따라 여러분의 지방 세포가 녹아 없어지는 것을 보세요.

30일 피트니스 챌린지는 다음과 같은 기능을 제공합니다. 30일 동안 매일 몇 분씩 투자하면서 여러분이 목표하는 몸매를 만들어 가는 여러분의 몸을 관찰하세요. 준비 운동으로 시작해서 몸 전체를 날씬하게 하는 운동을 하세요.

처음 며칠 동안은 무리를 덜 하고 점차적으로 한 세트당 당신의 수를 늘리세요. 기대에 부응하고, 일일 목표를 달성하며, 다양한 소셜 플랫폼에서 친구들과 공유할 수 있습니다. 곧 여러분의 체중이 줄고 근육이 자라는 것을 볼 수 있습니다.

**기능 파악**:

- 체크리스트 지원

- 분야별 운동 지원

- 세트 별 과정 설명 화면

- 디자인이 깔끔한 편

- 단계, 수준별 운동 종류 지원

- 30일 도전 가이드북 같은 형식

**취약점**:

- 인 앱 결제가 필요하여 사용자가 적은 편

- 설치는 무료이나 결재 후 사용이 가능함

- 설명이 자세하지는 않은 편이라 불편함을 느낄 수 있음

1. **30 day challenge**

**링크**: https://play.google.com/store/apps/details?id=io.appery.project247867

**개발자**: Dot4Soft

**다운로드 수**: 1,000+

**평점**: 9, 3.8 ★

**소개**: 여러분은 자신을 더 잘 통제하고 자신감을 증가시키고 싶나요? 여러분은 새로운 좋은 습관을 만들고 나쁜 습관을 없애고 싶나요? 만약 그렇다면, 이 앱은 여러분을 위한 것입니다!

새로운 습관을 기르는 방법에는 여러 가지가 있습니다. 대부분의 방법은 지속적이고 반복적인 작업에 의존합니다. 가장 좋은 방법 중 하나는 TED에서 MattCutts씨가 말한 30일 챌린지입니다.

이 앱을 사용하여 도전 진행 상황을 확인하고, 완료된 과제에 대해 메모하고, 기록을 보관할 수 있습니다. 그렇기에 이 앱은 게으름에 맞서 싸울 수 있는 좋은 수단입니다.

이 앱은 무료입니다. 당신의 도전에 행운을 빕니다.

**기능 파악**:

- 도전 이름, 할 일, 보상, 상태에 대해 내용을 작성할 수 있음

- 운동에 한정되지 않고 사용자가 원하는 다양한 분야의 도전 목록을 작성 가능함

**취약점**:

- 메모장과 같이 도전을 작성할 수 있음. 그러나 특별한 기능이 없어 도전을 성공시키는 데에 도움을 주지 못 할 것으로 보임

**나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소**

- 기존 서비스와 달리 운동에 한정되지 않고 다양한 분야의 도전을 할 수 있다.

- Q&A 기능을 통해 현재 도전중인 도전에 대해서 조언 받고 싶은 부분, 물어보고 싶은 부분을 질문 가능하다.

- 기존의 서비스들과 달리 실패 방지를 위해 위젯, 알림, 잠금 화면을 모두 지원한다.

- 앱 내 포인트 요소를 통해 도전에 대한 동기부여가 가능하고, Q&A와 도전 기능을 보다 활성화 시킬 수 있다.

**3. 개발 계획**

**가. 개발 팀 구성\***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 성명 | 학교명 | 학년 | 개발 분야\*\* | 개발/출시 서비스 | 공모전 수상이력 |
| 김원준 | 대덕소프트웨어  마이스터고등학교 | 2 | 서버 개발  디자인  기획 | x | 제 14회 Appjam 참가 |
| 손승용 | 대덕소프트웨어  마이스터고등학교 | 2 | 안드로이드  개발  디자인  기획 | x | 제12, 14, 15회  Appjam 참가 |
| 손예섬 | 대덕소프트웨어  마이스터고등학교 | 2 | 안드로이드  개발  디자인  기획 | x | Smarteen App Challenge 2017 특별상 |

**나. 프로젝트 수행 방법**

