

## 서비스 컨셉 정의

•타겟 연령:20~40대

When / where	집안에서 엄마가 분리수거를 시켰을 때
who	분리수거를 도맡아 귀찮은 자녀, 청소년
how	자신이 분리해야 할 항목의 정보를 빠르게 찾을 수 있는

### pain point

웹에서 서치가 더 빠르다

- 앱을 먼저 찾게끔 유도.
- 앱만의 이득점(포인트 습득)을 만든다
- 포인트를 재화로 쓸 수있게 만든다
- 주부들이나 자취생, 비건을 포함하여 집안에서 쓸수있는 친 환경적인 용품을 포인트로 교환 할 수 있게 한다.

-10대는 재화적 부분을 부모님에게 알려주는 매개체 역할을 할것이라 봅니다.

## 서비스 컨셉 정의

When / where	환경보호가 필요하다 생각했을 때
who	내가 간접적으로나마 도움이 되고 싶은 4~50대
how	분리수거를 통해서 환경보호를 할수있는

### pain point

이미 분리수거에 대한 지식이 확립이 되어있다.

자신의 주관이 뚜렷함

- 오래된 분리수거 지식을 재정립하고 추가적으로 파악할 수 있게 해준다.

(정확한 지식의 주입)

- 물건을 검색하고 버릴 방법을 알려준다

- 기부 목록, 랭킹을 들어 자신이

환경보호에 기여한다는 소속감을 준다.

- 랭킹시스템과 그에 관한 상품지급을 통해 기부에 대한 경쟁심리를 만들어 더욱 열심히 분리수거를(앱 이용) 진행할 수 있게 돕는다.

## 서비스 컨셉 정의

When / where	어떻게 물품을 버려야할지 모를때
who	재미적인 요소와 손해를 덜 보고싶은 20~30대
how	버리는 정보를 알고 내가 즐 길수있는

### **pain point**

재미적 요소와 이득을 집중하고 포착한  
다

- 총 3번의 기회를 주고 업적에 따른 포  
인트를 얻을 수 있다.
- 게임적인 요소와 정보적인요소를 얻을  
수 있다.
- 메인화면 자체에서 정보를 빠르게 알  
수 있고 얻을 수 있게 ui를 배치한다.