

사용자	환경에 관심있는 2~30
목표	까다로운 분리수거 지식에 대한 확립
동기	<p>1.달성 사유: 최근 환경 이슈를 인지 하고 환경보호에 도움이 되고자 한다. 그 실천으로 실생활에 가장 접근이 쉬운 분리수거를 진행한다. 하지만 생각보다 복잡하고 까다로운 분리수거의 방법에 어려움을 느끼고 있다.</p> <p>2.서비스 이용 사유: 환경활동(분리수거)을 올바르게 학습하여 진행하고 그에 대한 기여도를 확인하길 원한다.</p> <p>3.외적 요소: 내 활동에 대한 즉각적인 반응과 기여도, 보상을 통해서 보람을 얻을 수 있다.</p> <p>4.내적 요소 : 내 행동이 환경활동을 도왔다는 목적 달성해 성취감을 얻는다.</p>
외부적 요소	<p>사용자의 위치 - 사용자의 집 (일반주택)</p> <p>감정상태 - 물건의 종류나 상황에 따라 분류되는게 달라 분리수거에 혼란을 느끼는 중</p> <p>처한 상황 - 내놓은 쓰레기 종량제 봉투가 반영되지 않고 고지서 스티커로 반출되었다.</p>
니즈	<p><b>니즈</b>  정보구조도 : 분리수거에 관해 구체적이고 정확한 정보, 우리집 분리수거 배출날  UI / 디자인 : 실행 시 원하는 정보에 대해 찾기 쉬움  컨텐츠 : 정확하되 어렵지 않게 이해할 수 있는 정보  서비스 : 내 행동에 대해 보람을 얻을 수 있는 보상, 즉각적인 피드백</p> <p><b>디자인</b>  유용성 : 환경이라는 주제에 어울리는 디자인  감성 : 호감을 사는 이미지</p>

세부 목표	분리수거에 대해 정확한 인식을 하여 환경보호를 할 수 있게 만들어준다.
앱의 문제점 및 이슈 포인트	만약 앱을 썼던 사람이 다시 돌아왔을 경우 튜토리얼 배치를 다시 해줘야 한다. 목숨이 다했다면 그걸 얻을 방법이 시간말고는 없다고 판단된다. 앱에서 알려주는 정보가 정확한가? 사용자가 원하는 정보를 빠르게 찾을수 있을것인가? 이용자의 유치를 위해서 이 앱은 어떻게 행동할것인가? 포인트의 사용을 어떻게 처리할것인가?
사용성 테스트 과제 시나리오	<b>과제 수행 배경</b> 당신은 집안에서의 분리수거를 하여 쓰레기를 제 날짜에 배출을 해야 합니다. 그런데 어떻게 버려야 하는지도 모르고 버리기도 귀찮은 당신은 재미가 있거나 이득을 얻을 수 있는 구조의 앱을 원하고 있습니다. <b>과제 내용</b> 앱 내에서 자신이 버릴 쓰레기 항목에 대한 정보를 정확히 인식한 뒤 방법에 따른 쓰레기를 분류하여 버려주세요. 부가적으로 정보를 알았다면 그 항목을 잘 기억했다가 가볍게 게임을 즐기고 포인트를 얻어주세요
예상 동선	메인->정보->샵->설정->도움말->게임->완료 애니->샵->도움말->랭킹
예상 동선 별 사용성 검토사항	메인에서 정보를 찾기 쉬운가? 정보란 안에서의 정보 배치는 유저가 찾기 쉬운 구조인가? 샵 내에서 포인트 쓰는 방법을 알 수 있는가? 설정 내에서 다시 튜토리얼을 볼 수 있게 되어 있는가? 게임의 내용은 정보가 확실한가? 이미지는 사람들의 흥미를 불러 일으키는가? 이미지의 내용이 정확한 인식이 가능한가? 애니메이션은 적절했는가? 랭킹시스템은 사용자의 흥미를 일으킬수있게끔 구성 되었는가?