

# IceBerg

2021-10-27

# 목차

- 앱 소개
- 1-1 개요
- 1-2 개발 의도
- 앱 컨셉
- 2-1 그래픽 컨셉
- 앱 시스템
- 3-1 앱 조작
- 3-2구성
- 3-3시스템

# 개요

- 제목

	구분	내용
1	Iceberg	1.환경오염의 결과로 가장 잘 알려져 있는게 빙하가 녹기 때문 2.메인 캐릭터 컨셉이 북극곰으로 자리잡았기 때문

- 특징

	구분	내용
1	게임성	기존 앱과의 차이점으로 퀴즈 로서의 게임성을 부여하여 유저의 흥미를 일으켜준다.
2	그래픽	캐릭터의 디자인 개선과 알아보기 쉬운 UI구성으로 사용자들에게 접근성이 더욱 용이하게 만들어 준다.
3	재화성 (포인트)	다른앱(오늘의 분리수거)에도 적용되어 있지만 대중적으로 포인트를 얻기는 힘들기에 게임이라는 차이점을 주어 포인트를 얻기 간편하게 만들고 사람들의 흥미를 불러일으킨다.
4	서비스성	서비스적 측면이 많이 대비되어 직접적 소통이 될 수 있는 인원을 확보하여 서비스적 측면을 강화한다.

# 개발의도

- 의도

재활용 인식의 대중화	환경오염은 나날이 심해지고 있기에 이것을 사람들에게 접근하기 편리하고 내용을 보여줌으로서 사람들의 인식개선을 목표로서 앱 개발을 착수하려 한다.
교육성	이 앱은 환경오염의 주 원인 중 하나인 무분별한 쓰레기 투기에 대해서 사람들이 반복적 학습을 통해 일상생활에 적용할 수 있게끔 만드는 것을 목표로 가지고 있다.

- 타겟

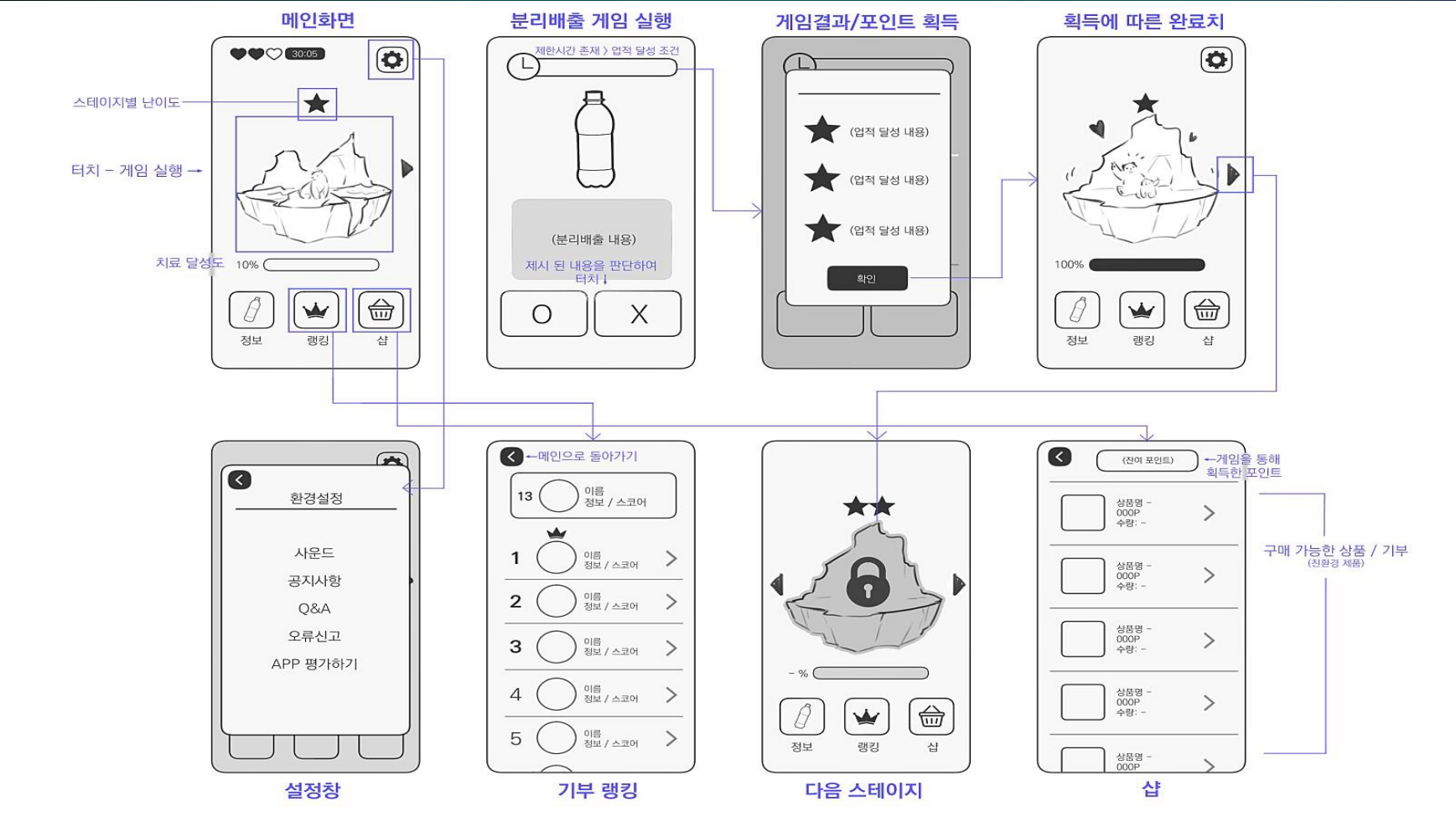
타겟층	
20~30	자취를 하지만 사회 초기에 정보의 부족으로 어려울 수 있는 타겟층
30~40	지식을 가지고는 있지만 잘못된 지식의 확립이나 가벼운 내용만 알고 있는 사용자층

- 페르소나 예시

Who	20~30
When / where	자취방에서 쓰레기 분리수거를 하려할때
How	정보를 정확히 알려줘서 분리수거를 확실하게 하게끔 만들어 준다.

# 앱 컨셉

- 그래픽 컨셉



예시 1.1



# 앱 시스템

- 앱 조작
- 플랫폼(스마트폰) : 터치 형식으로 진행
- 구성

1	메인 화면	게임시작 이미지, 환경설정, 챌린지 횟수, 타이머, 랭킹, 샵, 분리수거정보, 난이도(1~3), 1.빙하, 2.산림, 3.바다
2	인 게임	타이머, 정답 예시, 분리배출 내용, 내용 이미지
		맵 안에서의 꾸미기, 단계별 선택, 선진행내용 히스토리
3	결과화면	성공 업적, 달성 획득 포인트
4	환경설정	사운드, 공지사항, Q&A, 신고, 평가
5	샵	기부      기부제단, 클릭 후 기부 내용, 기관당 전체적 모금 현황
		샵      친환경 제품, 캐릭터 커스터마이징, 맵 커스터 마이징
6	랭킹	랭킹 정보(캐릭터 명, 스코어)
7	히스토리	게임 진행사항, 오답노트(별 얻기)