



# TO DO DEFENCE

매일 할 일 지키기 앱

B877005 김완일

# Persona Description



이름:장재성  
나이:23  
직업:대학생

올해 나이 23세 장재성씨는 대학교 2학년이다. 1학년을 마치고 군대에 다녀온 후 올해 복학해서 자취를 하고 있다. 대학교 적응도 잠시 밀려드는 과제에 알바까지 병행 하려니 정신이 없고 시험기간에는 밤을 새기 일쑤다. 밀려드는 과제와 시험에 정신이 나가 하루하루 미루면서 계획없이 하다 보니 시간이 넉넉한 과제도 전날 밤새서 하게 된다.

거기다 서툰 빨래, 청소, 요리까지 혼자 하려니 쉽지 않다. 바쁘다는 핑계로 해야 할 일을 미루게 되고, 오늘은 꼭 밥을 해먹자 다짐해도 어느새 배고파지면 배달 어플을 쳐다보게 된다. 그렇게 매일 매일 시켜 먹다 보니 건강도 안좋아짐을 느끼고 잔고도 걱정이다.

건강이 걱정돼 하루에 운동이라도 조금씩 하려는데 그것도 작심삼일, 며칠이면 의욕도 사라지고 까먹는다. 주변 친구들은 자격증도 따고 영어 공부도 하고 공모전도 준비하는 것 같은데 나만 아무것도 안하는 것 같아 불안하다.

그래서 남는 시간에 자기 계발이라도 하려고 자기 계발서도 읽어보고 틈틈히 공부하려 노력해보지만 눈에 보이는 성취도 없고 계속할 의욕이 나지 않는다. 어떻게 하면 좀 더 규칙적으로 해야 할 일들을 매일 지킬 수 있을까라는 고민을 하다가 현실도 게임처럼 성장이나 보상이 있었다면.. 이런 생각을 해본다.

# | Motivation

1

## 계획

할 일을 미루지 않기 위해선 그 날 그 날 할 일을 계획하는 것이 중요하다.

2

## 동기 부여

계획한 할 일을 실행하게끔 하기 위한 동기 부여가 필요하다.

3

## 보상

계획한 할 일들을 지켜서 했을 때 받는 보상이 필요하다.

## 플래너 앱 + 게임

할 일들을 관리하는 플래너 앱에 게임의 형식을 도입해서 동기를 부여하고 보상을 줄 수 있지 않을까?

## | Context



### 1.계획

매일 할 일, 요일별 할 일,  
주간 할 일 등을 계획한다.



### 2.동기 부여

할 일들이 몬스터가 되어  
나타나고, 할 일을 하기  
전까지 게임 속 나의 성을  
공격한다.



### 3.보상

몬스터를 잡은 보상  
(할 일을 해낸 보상)으로  
포인트를 얻고 포인트로  
성을 강화한다.