## [ 게임적 요소로 독서 습관을 길러주는 서비스, Bookey ]

## 프로젝트 정의서

## - 박종현 -

문서번호: [박종현]시스템정의서\_214823\_Doc-001

소 속 : 지역바이오시스템공학과

팀 명: 박지환

팀 원: 이창효, 유정빈, 모아림, 박종현

교 수 : 김미수 교수님

## 시스템 정의서

팀 명	정화조			
팀 원	팀장	184128 박지환	팀원	180608 이창효, 195397 유정빈, 214722 모아림, 214823 박종현
시스템명	게임적 요소로 독서 습관을 길러주는 서비스, Bookey			
시스템 설명	책을 읽고, 기록하고, 목표에 달성하여 리워드를 받아 새로운 관심있는 책을 잠금해제하여 얻을 수 있게하여 궁극적으로 사용자에게 독서의 습관을 만들어주는 것이 목적입니다.			
운영환경	애플리케이션, 크로스플랫폼, 클라우드, 통계 처리, 고비용 연산 최적화(통계 관련), AI, 추천 알고리즘, 시각 디자인			
운영완경 주요핵심기능				
	Ex) 추천 이유와 함께 도서 추천  ■ 새로운 장르 요약 - 사용자가 폭 넓게 도서를 볼 수 있도록 흥미롭게 요약  ■ 사용자의 상태, 기분에 따른 추천 책 글귀 소개			

- 사용자의 기분을 간단하게 체크 기능 4) 마일리지 및 상점 ■ 유저의 행동을 통해 얻은 크레딧 상품 교환 - 도서상품권, 인터넷 서점쿠폰 ■ 나무 또는 주변 꾸미기 아이템 - 꽃, 나비, 풀 등 ■ 게임 관련 굿즈 - 스티커, 키링 ■ 미션 또는 목표에 달성할 때 마다 사용자에게 제공되어지는 게임적 요 소들이 변경되는 것을 어떻게 구현할지 구상해봐야 함 ■ 지속적으로 서비스를 운영하기 위해 수익 모델 및 파트너십/제휴에 대 기타 해 필수적으로 고려해야 함 고려사항 - 수익 모델: 광고, 구독제 - 파트너십/제휴: 출판사, 온라인 서점, 독서 관련 커뮤니티와의 파트너 십을 통한 도서 공급