|  |
| --- |
| **1. 주제**  습관을 만들려고 하는 사람들을 위한 습관 기록&체크 앱  **나반, 13팀, 20213085** |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약**  이 앱은 좋은 습관을 만들고자 하는 사람들이 습관을 들일 수 있게 도움을 주고자 기획하였다. 하루마다 그 습관(ex. 매일 아침 조깅하기)을 했는지 못했는지 O, X로 체크한다. 기본설정은 일주일 간격으로 끊고 원한다면 한달 등으로 변경 가능하다. 이미 습관을 기록하는 앱이 존재하나, 비슷한 습관을 적은 사람들의 데이터를 보여주어 자극을 시켜 더 잘 지킬 수 있도록 돕는다는 차별 점을 두었다. | **3. 대표 그림**    다른 사람들의 달성률을 보러 가기를 누를 경우에 그 습관을 포함한 사람들의 굿해빗(습관)을 볼 수 있다. 물론 공유를 원하지 않는 사람들은 설정을 통해 스스로만 볼 수 있도록 한다. 다른 사람들의 달성률을 보면서 자신이 그 주에 습관을 잘 지키지 못했다면 자극을 받고 다음주에 더욱 열정적으로 참여할 수 있을 것이다. |

|  |
| --- |
| **4. 서론**  요즘은 소소하더라도 좋은 습관을 갖는 것이 점점 중요해 지고있다. 사람들은 좋은 습관을 가지려고 노력하지만 기록을 해가면서 노력하는 사람들은 꽤 소수일것이다. 물론 요즘 앱들을 보다 보면 플래너와 같은 계획을 세워서 행하는 것을 도와주는 어플들이 꽤 있다. 그러나 나의 경험을 비추어 보았을 때, 그렇게 하더라도 행하고자 한 것을 이루는 것은 너무나 고단하다. 나는 그래서 그 행하는 것을 이루는 데에 도움이 되는 좋은 요소인 경쟁심을 추가하여 실행력을 높이고자 한다. |

|  |
| --- |
| **5. 본론**  **우선 굿해빗 앱에 자신이 원하는 습관을 입력한 후 그 입력한 습관을 행했는지 하루에 한번씩 O, X로 체크를 한다. 그렇게 일주일이 지나면 요일 별로 O, X 표시와 달성률이 표시되고 그 습관, 또는 비슷한 습관을 입력한 사람들의 데이터와 평균을 내어 평균과 자신의 달성률을 비교한다. 만약 자신의 달성률이 평균보다 낮다면 분발하라는 메시지가 나오고, 평균보다 높다면 잘했다는 메시지가 나온다. 그 후 다른 사람들의 달성률을 확인할 것인지 물어보고 확인 한다고 하면 그 습관을 입력한 다른 사람의 습관 기록을 볼 수 있다.**    우선 이 앱이 다른 플래너와 같은 앱들과 다른 차별 점인 다른 사람들의 습관을 볼 수 있다는 점을 실현시키려면 다른 이들의 데이터를 읽어와 보여줄 수 있는 기술이 필요하다. |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  모바일 앱을 만들어야 함으로 그쪽 분야에 대해서 공부가 더 필요하다. 우선 다른 사람들의 데이터를 다른 사람들의 허용을 통해 가져와 보여줄 수 있어야 하며, 이를 위한 방법을 찾아 봐야한다. 좋은 습관을 만들고자 하는 사람들을 위해 좋은 습관을 들일 수 있도록 분명한 영향력이 있는 방향으로 앱을 만들어야 하며, 나는 그것이 다른 사람들과의 경쟁심이라고 생각하여 이 앱을 생각하게 되었다. 다른 사람들의 달성률을 확인하고, 확실한 의지를 갖고 또, 다른 사람들의 습관을 보고 자신도 그 습관을 가지면 어떨까 하고 접근하도록 하는 것이 이 앱을 생각한 나의 목적이다. 앞서 말했듯이 소소하더라도 좋은 습관을 갖게 된다면 그것은 분명히 자신에게 큰 자신감과 장점을 불어넣어 줄 것이다. |

**7. 출처**