

2025-2

창의 연구 실습



# 보들보들

## 1차 기획서



김재연

김효주

이다혜

최정원

최 환

## Background – Desk Research

### 넘쳐나는 일회용컵, 이에 정착하지 못한 다회용컵 이용

국내 일회용품 사용이 급증하며 환경 문제에 대한 경각심이 커지고 있다  
이에 여러 지자체와 브랜드들이 일회용컵 사용을 줄이기 위해 다회용컵 제도와 탄소중립 정책을 도입했으나 실제 이용률은 여전히 저조하다

현재 다회용컵 제도는 제도적 기반은 마련되었으나,  
반납의 번거로움, 절차적 복잡함, 이용자 인식 부족 등으로 확산되지 못하고 있다  
보틀보틀 팀은 이러한 운영상의 문제뿐 아니라  
**‘문화적 확산’의 부재**가 다회용컵 정착의 핵심 저해 요인임을 발견했다  
따라서 제도나 시스템의 개선보다도 **사용자가 자발적으로 참여하고 싶은 문화를 형성하는 것이**  
중요하다고 보았다

보틀보틀 팀은 모두가 자발적으로 다회용컵을 이용하도록 만드는  
**문화적 확산 기반의 실천 방향**을 탐구하고자 했다



## Problems & Solution

### 인식 및 실천 단계: 첫 실천의 장벽을 어떻게 낮출 것인가?

#### AS-IS

인식의 장벽:  
제로웨이스트 실천은 환경 의식이 높은 사람들만 하는 일처럼 느껴진다

이용 동기 부족:  
환경 보호의 필요성은 인식하지만,  
실천의 보람이나 즐거움을 느낄 수 없을 것 같다

#### TO-BE

다회용컵 이용이 일상 속 자연스러운 문화로 자리잡아,  
나 역시 참여하고 싶어지는 분위기가 만들어진다

다회용컵 사용 시 즉각적인 피드백(포인트, 칭찬 메시지 등)이 제공되어  
즉시적인 보상감을 느낀다

#### AS-IS

지속성의 한계:  
초반엔 흥미롭게 시작하지만, 귀찮음과 피로감으로 인해 금세 중단한다

습관 지원 미흡:  
텀블러 챙기는 것을 자주 깜빡하고, 알림이 없어 루틴 형성을 실패한다

#### TO-BE

커뮤니티 기반 리마인더, 참여 뱃지, 일상 루틴화 서비스를 통해  
초기의 실천이 습관으로 이어진다

리마인더, 위치 기반 알림을 통해 자연스럽게 다회용컵을 챙기도록 한다.

### 지속 단계: 습관으로 이어질 수 있는가?

## Design Principle

앞선 문제 정의 결과, 여러 Case Study의 인사이트를 바탕으로  
세운 보들보들 팀의 **디자인 원칙**은 다음과 같다

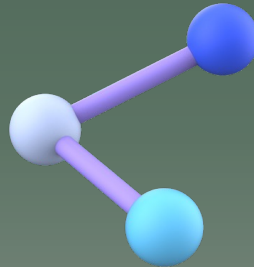
### “즐거움”

제로웨이스트 실천 과정에서  
느낄 수 있는  
재미를 극대화하는 디자인



### “소통”

타인과의 공유를 통해  
실천 의지를 강화하고  
참여 문화를 확산하는 디자인

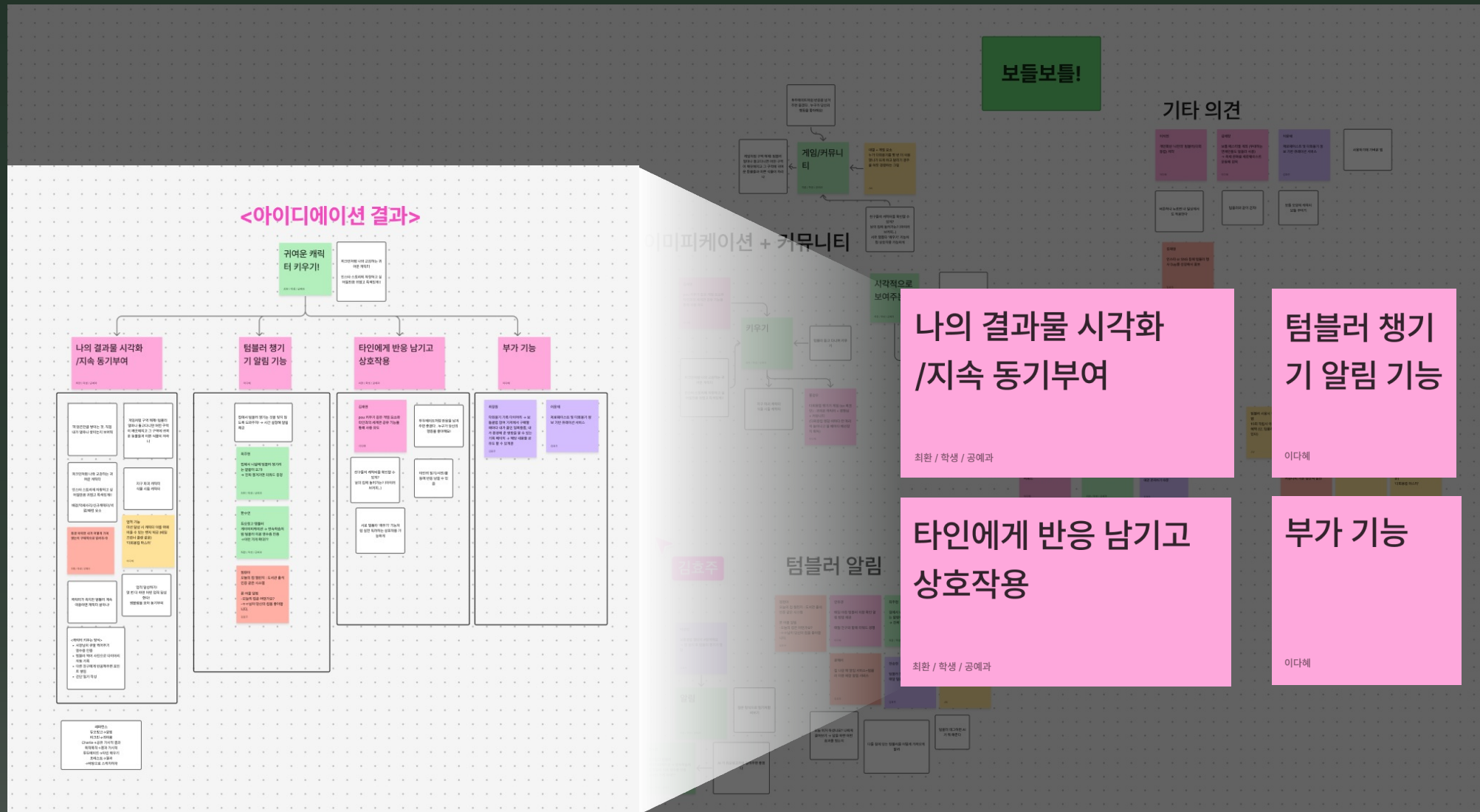


### “성과의 시각화”

행동 결과를  
명확하고 즉각적으로  
인식할 수 있는 디자인



# Ideation & Clustering



## Ideation 구체화

### 메인 화면

- 레벨을 키울 수 있는 귀여운 캐릭터를 중간에 배치해서 접속을 유도
- 메인 페이지에서의 찾을 수 있는 기능은 친구 페이지, 일기 페이지, 오늘의 미션을 확인할 수 있는 페이지로 구성

### 미션 방식

- 메인페이지에서 오늘의 미션을 아래에서 스와이프 하면 미션 창이 나옴
- 일상에서 할 수 있는 미션들을 수행하면 캐릭터를 키울 수 있음  
(ex. 텀블러 영수증 인증, 텀블러 사진, 일기 등)
- 하루에 실천한 제로웨이스트 수치를 하루의 일정 시간에 보여줌  
(나무나 탄소 발자국을 줄인 양 등)
- 많이 실천할 수록 캐릭터가 늘거나 꾸밀수 있는 영역이 넓어짐
- 미션 성공에 따라 현실에서 교환할 수 있는 포인트나 쿠폰으로 적립도 가능

### 일기 기능

- 텀블러 사진이나 하루의 제로웨이스트를 기록할 수 있는 일기
- 친구와 같이 공유하거나 반응을 남길 수 있음

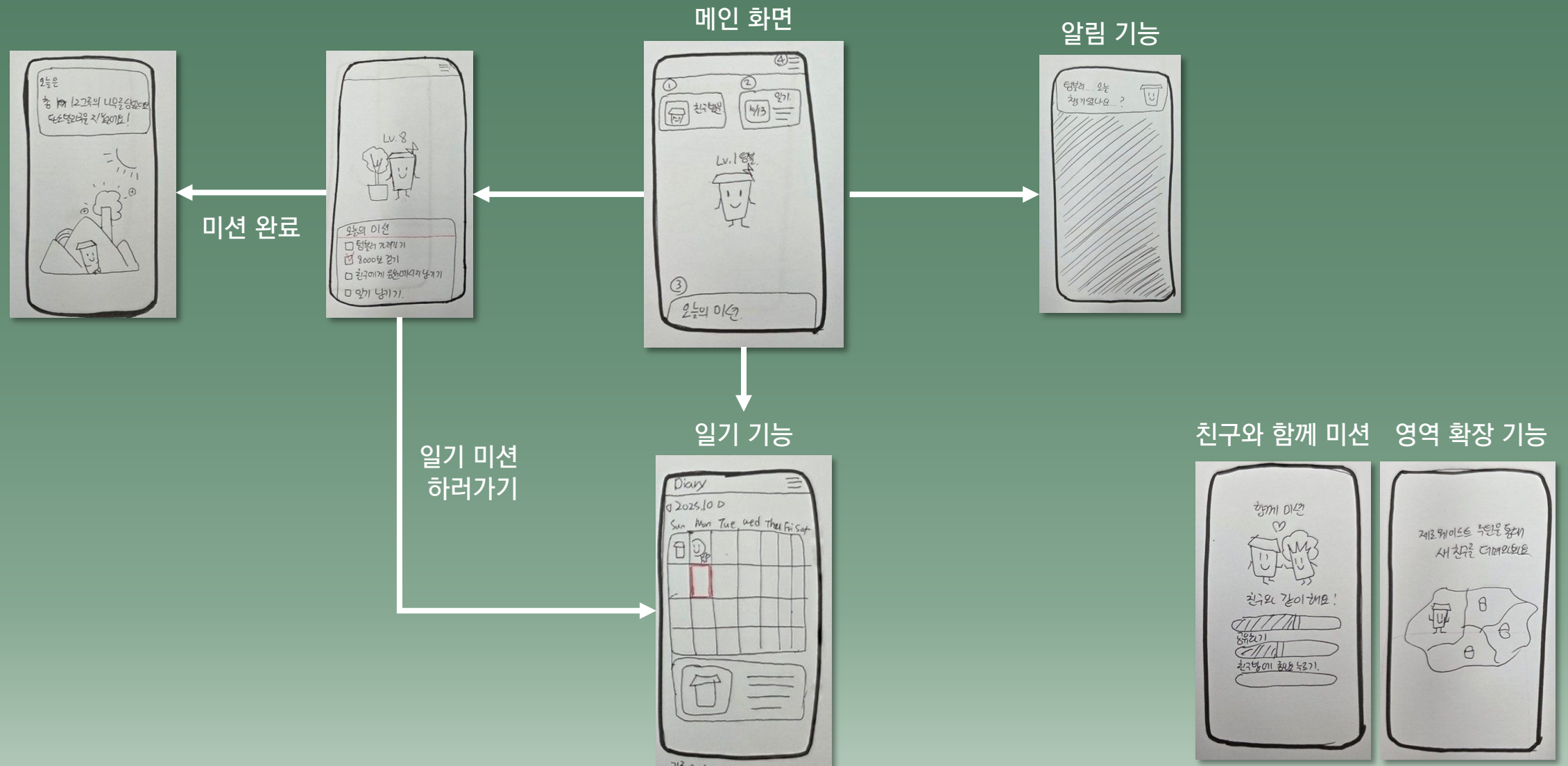
### 친구 기능

- 제로웨이스트를 친구에게 전달해보자는 기능
- 간단한 미션을 같이 하거나 일기의 공유 횟수로 체크

### 알림 기능

- 일정 시간에 텀블러를 챙기는 것을 리마인드 해줌
- 실천하고자 하는 행동에 따라 알림 문구를 바꿀 수 있음

# Wireframing



## 핵심 기능 요약 (Must / Should / Nice to Have)

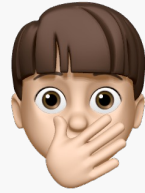
Must : 텀블러 알림 기능, 텀블러 가지고 다님 인증 기능

Should : 일기 기록 기능, 커뮤니티 기능

Nice : 귀여운 캐릭터 수집 기능, 보상 시스템



## 최종 Summary



### Point of View

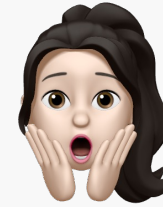
- 환경 보호에 대한 인식은 있지만 실천이 어려운 재훈은 제로웨이스트를 시작할 수 있는 계기나 동기 부여가 필요하다.

### How Might We

우리가 어떻게 하면  
제로웨이스트 시작의 장벽을 낮추고  
다회용컵 사용이 즐거워지도록 할 수 있을까?

### User Scenario

재훈은 친구들이 SNS에 올리는 귀여운 텀블러 캐릭터와  
너도 나도 친구 맺을 사람을 구한다며 올리는 글들에 이끌려  
어플 다운로드와 함께 제로웨이스트 실천을 시작한다.  
또한 친구들과 일기를 공유·응원하는 과정에서  
작은 실천이 점점 즐거운 루틴으로 자리 잡는다.



### Point of View

- 환경에 관심이 많은 유진은 제로 웨이스트 행동을 일상 속에서 꾸준히 습관화할 수 있는 방법을 필요로 한다.

### How Might We

우리가 어떻게 하면  
다회용컵 챙기는 것을 까먹지 않도록 할 수 있을까?

### User Scenario

유진은 평소 제로웨이스트 실천을 꾸준히 이어가기 위해  
앱의 미션 기능으로 매일 할 일을 확인하고 텀블러 알림으로  
일상 루틴에 녹여낸다.  
하루의 실천을 일기 페이지에 기록하고 친구 기능을 통해  
서로의 실천을 공유 및 응원하며 지속적인 동기부여를 얻는다.