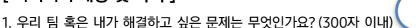


①아이디어 소개하기

MISSION: 여러분의 아이디어는 무엇인가요?

여러분의 소프트웨어를 활용하여 어떤 새로운 세상을 꿈꾸고 있나요? 가장 먼저 해야 할 일은 우리의 주변 사람들과 현상에 관심을 가지고, 관찰하는 것입니다. 그리고 반복적으로 관찰되는 문제를 발견했다면 왜 이런 문제가 발생하는지 생각해보고, 문제를 해결할 수 있도록 창의적으로 고민해보세요.

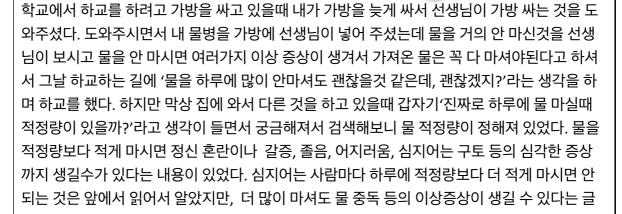
[아이디어 배경 및 목적]



학교에서 체육 등 활동적인 것을 하지 않거나 더워서 목이 마르지 않는 등의 불편함이 없으면 친구들이 하루동안 물을 아예 안 마시거나 조금만 마시 게 되어서 병에 걸리거나, 건강이 나빠지는 등 여러가지의 이상 증상이 생길 수 있 는 문제를 해결하고 싶었다. 특히 학교에 있는 친구들 뿐만이 아닌 집, 직장 등의 장 소에서 생활하는 모든 사람이 시간이 없거나 갈증이 안생기면 물을 안 마시거나 시 간이 없는 등의 이유로 물을 못마셔서 병에 걸리거나, 건강이 나빠지는 등의 사람의 몸에 물이 부족해서 생기는 이상 증상으로 인한 몸에 피해를 입을 수 있는 해결하 고 싶다.

2. 이 문제를 발견하게 된 과정을 자세하게 설명해주세요. (500자 이내)

을 읽고 놀라서 이 문제에 대해 생각하게 되었다.



3. 우리 팀 혹은 내가 만들고자 하는 소프트웨어로 세상이 어떻게 달라질 수 있을까요? (500자 이내) ** 누구에게 어떤 긍정적인 변화를 가져올 수 있을지 구체적으로 작성해주시기 바랍니다.

학교나 집, 회사 등의 장소에서 시간이 부족하거나 목이 안마르면 물을 잘 안마시는 사람들은 물을 더 많이 마시게 되어서 정신 혼란이나 졸음 등의 물이 부족하면 생기는 졸음, 어지러움, 구토 등 이상 증상이 많이 없어져서 더 편하게 생활 할 수 있을 것이며 물이 부족해서 병에 걸리는 사람은 많이 줄어들을것이다. 현재 물을 하루에 적정량 잘 마시는 사람들은 이 소프트웨어로 인해 원래 하던대로 더 잘 물을 마셔나 갈것이며 기록이 되서 성취감을 느낄것이다.

②소프트웨어 솔루션

MISSION: 여러분의 소프트웨어로 세상이 어떻게 달라질까요?

[①아이디어 소개하기]에서는 소프트웨어 아이디어가 어떻게 도출되었는지 고민해보았는데요. 이번 단계에서는 아이디어를 어떤 방법으로 구현하여 세상을 변화시킬 수 있을지 여러분의 계획을 자세히 소개해주시기 바랍니다.

「소프트웨어 소개]

1. 우리 팀 혹은 내가 만들고자 하는 소프트웨어의 이름은 무엇인가요? (20자 이내)

몰마셔라

- 2. 소프트웨어의 주요 기능을 설명해주세요. (200자 이내)
 - 1.물을 몇 L 마셨는지 물병이나 컵과 같이 스마트폰을 같이 기울여서 자동으로 기록해서 저장할 수 있다.
 - 2.과거 나의 물 마신 기록을 확인 할 수 있다.
 - 3.만약 물을 적정량보다 많이 마시면 그만 마시라고 메인 화면에 쓰여지고, 아직 물을 적정량보다 적게 마셨으면 더 마시라는 문구가 메인 화면에 크게 쓰여진다.

3. 이 소프트웨어를 만들기 위해 영감을 받았거나 참고했던 다른 소프트웨어가 있다면 소개해주세요. 그리고 참고한 소프트웨어와 어떤 점이 다른지 차이점을 설명해주세요. (300자 이내)

시중에 나와있는 여러가지 물 기록하는 앱들의 디자인 등 여러가지를 참고했지만, 찾은 앱들의 기록 방식이 숫자를 입력하는 방식이었다. 하지만 사람들이 내가 찾은 앱에 물을 기록하려면 단위가 적혀있는 컵에 물을 붓고 그 컵으로 물을 마시고 컵에 남은 물의 량을 컵에 원래 담겨있던 량에서 빼는 등 몇 L 나 몇 ML를 알기가 복잡해서 시간이 오래 걸리기 때문에 기록하기 귀찮아지지만,이 소프트웨어는 소프트웨어를 열고 기록 버튼을 누른 다음 스마트폰을 물병이나 컵과 같이 기울이면 기울어진 시간과 각도를 재서 자동으로 기록해주는 점이 다르다.

* 본 항목은 심사에 반영되지 않으며 저작권 침해로 인한 불이익이 없도록 소프트웨어를 만들기 전에 이미 만들어진 소프트웨어를 찾아보세요. 비슷한 소프트웨어가 있더라도 실망하지 않고, 우리 아이디어 만의 강점을 생각해보면 여러분의 소프트웨어가 더욱 특별해질 수 있습니다.

[사용자 시나리오]

이제 우리가 생각한 아이디어를 구체화하고, 구현하는 과정이 남아있는데요. 작품에는 어떤 기능이 있고, 쉽게 사용하기 위해 어떤 모양으로 제작할지 계획을 세워야 합니다. 우리 팀 혹은 내가 생각한 아이디어를 구체적으로 표현해주세요.

4. 소프트웨어 아이디어가 최종 완성된 모습을 상상하면서 프로토타입을 이미지로 표현해보세요.

	HELES OF LOUIN
이미지 / 파일 선택	설명(300자 이내)
	1번은 메인 화면이다. 위에는 메뉴가 있
	고, 물 마신 기록과 더 마셔야 하는 양
	등의 정보가 있는 부분과 과거의 물 마
	신 기록을 간단하게 볼 수 있는 부분으
	로 나뉘어 있고, 2번은 과거의 물 마신
	기록을 전부 볼 수 있고, 3번은 1번에 있
	는 기록 버튼을 누르면 연결되는 화면
	으로 여기서 물 기록을 할 수 있다.

***TIP**

소프트웨어의 경우, 메인 화면 구성과 함께 어떤 메뉴를 넣을지 구상하여 표현해주시기 바랍니다. 하드웨어의 경우, 하드웨어를 어떻게 구성할 것인지 대략적인 설계도를 소개해주시기 바랍니다.

4-1. 완성된 프로토타입의 주요 기능을 양복별로 사세히 절명해주세요.(양복별 500사 이내)
기능 1 물을 몇 L 마셨는지 물병이나 컵과 같이 스마트폰을 같이 기울여서 자동으로 기록해서 저장할 수 있다.
기능 2 과거 나의 물 마신 기록을 확인 할 수 있다.
기능 3 만약 물을 적정량보다 많이 마시면 그만 마시라고 메인 화면에 쓰여지고, 아 직 물을 적정량보다 적게 마셨으면 더 마시라는 문구가 메인 화면에 크게 쓰
어진다. 4-2. 사용자가 실제로 사용한다고 생각하고, 주요 기능에 대한 시나리오를 순서도로 표현해주세요.
이미지 / 파일 선택
설명(300자 이내)
오른족으로 가는 부분은 물 기록 추가이고, 대각선으로 가는 부분은 처음 웹 사이트에 들어왔을때 아래로 가는 것은 과거의 기록을 확인학때이다

%TIP

위에서 소개한 작품의 주요 기능에 대해 알아보기 쉽게 순서도를 구성해주시기 바랍니다. 단계별 순서도로 표현하셔도 되고, 사용자 시나리오를 이미지로 표현해도 괜찮습니다. 기능의 특징이 잘 보일 수 있도록 최대한 자세하게 표현해주세요.

Γ	월볔	겨	회서	1
L	=		_	

: 월별로 어떻게 발전시킬 수 있을 지 간단하게 계획서를 작성해주세요.(항목별 300자 이내)		
8월 / 주요활동 및 체크 사항 (300자 이내)		
기울여서 물 기록을 구현하기 위한 데이터 수집 및 기록 저장, 한달동안 물을 적정량에 맞춰서 마시면 가상의 배지 주기 등의 핵심적인 기능 추가		
9월 / 주요활동 및 체크 사항 (300자 이내)		
10월 초부터 중순까지 디자인 계획과 이 소프트웨어의 기능이 잘 보이고,		
이 소프트웨어에 디자인이 잘 맞는지 등의 것들을 검토한뒤 다 좋다고 2명 이상이		
생각하면 검토한 디자인 코딩, 2명 미만이 좋다고 생각하면 디자인 수정 후 코딩		
10월 / 주요활동 및 체크 사항 (300자 이내)		
남은 작은 기능들 추가 및 버그와 에러 잡고 수정		
11월 / 주요활동 및 체크 사항 (300자 이내)		
버그나 에러 잡고 계속 수정		

③참여 정보

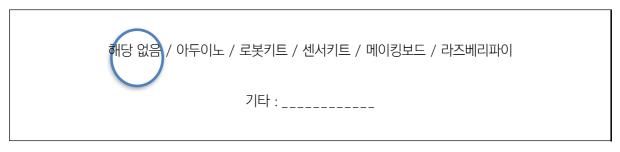
MISSION: 여러분의 소프트웨어를 통해 달라진 세상을 만나기 위해 참여 정보를 작성해주시기 바랍니다.

삼성 주니어 SW 창작대회를 알게 된 경로와 사용 예정인 프로그래밍 언어 및 컴퓨팅 도구를 선택해주시기 바랍니다. 마지막으로, 수상 경험 및 참여하는 모든 팀원의 역할은 어떻게 계획되어 있는지 작성해주시면 어느덧 주소창 접수의 끝이 보일 거예요.

1. 사용할 프로그래밍 언어를 선택해주세요.(최대 3개)

스크래치 / 앱 인벤터 / 엔트리 / C/C++ / 자바 / 비주얼베이직 / 러플 / 자바 스크립트 / ASP / PHP	
기타 :	

2. 사용할 피지컬 컴퓨팅 도구를 선택해주세요.(최대 3개)



3. 프로젝트 참여 경험이나 소프트웨어 제작 경험 그리고 관련 대회에 참여했거나 수상한 적이 있으신가요? ※ 본 항목은 심사에 반영되지 않습니다. 400자 이내

대회 참여는 없으나 다양한 프로젝트(웹사이트, 앱 등)을 만든 적이 있습니다.

4. 팀원의 역할을 작성해주세요.(항목별 300자 이내)

	== 10°11'11(6°1= 300'1 °1'11'
구분	역할 및 할 일
팀장	주요 기능 프로그래밍 및 디자인 프로그래밍과 팀장이 해야하는 많은 일들과 온갖 잡일과 문제 발견 및 아이디어 제시
팀원1	주요기능 프로그래밍 및 디자인 프로그래밍, 디버깅
팀원2	디자인, 테스트 및 버그 발견