



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]

1. 우리 팀 혹은 내가 해결하고 싶은 문제는 무엇인가요? (300자 이내)

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

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

학교에서 하교를 하려고 가방을 싸고 있을때 내가 가방을 늦게 싸서 선생님이 가방 싸는 것을 도와주셨다. 도와주시면서 내 물병을 가방에 선생님이 넣어 주셨는데 물을 거의 안 마신것을 선생님이 보시고 물을 안 마시면 여러가지 이상 증상이 생겨서 가져온 물은 꼭 다 마셔야된다고 하셔서 그날 하교하는 길에 '물을 하루에 많이 안마셔도 괜찮을것 같은데, 괜찮겠지?'라는 생각을 하며 하교를 했다. 하지만 막상 집에 와서 다른 것을 하고 있을때 갑자기 '진짜로 하루에 물 마실때 적정량이 있을까?'라고 생각이 들면서 궁금해져서 검색해보니 물 적정량이 정해져 있었다. 물을 적정량보다 적게 마시면 정신 혼란이나 갈증, 졸음, 어지러움, 심지어는 구토 등의 심각한 증상까지 생길수가 있다는 내용이 있었다. 심지어는 사람마다 하루에 적정량보다 더 적게 마시면 안되는 것은 앞에서 읽어서 알았지만, 더 많이 마셔도 물 중독 등의 이상증상이 생길 수 있다는 글을 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 줄어들것이다. 현재 물을 하루에 적정량 잘 마시는 사람들은 이 소프트웨어로 인해 원래 하던대로 더 잘 물을 마셔나 같것이며 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)

물마셔라

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 양을 컵에 원래 담겨있던 양에서 빼는 등 몇 L 나 몇 ML 를 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 아이디어만의 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.

이미지 / 파일 선택	설명(300자 이내)
	1번은 메인 화면이다. 위에는 메뉴가 있고, 물 마신 기록과 더 마셔야 하는 양 등의 정보가 있는 부분과 과거의 물 마신 기록을 간단하게 볼 수 있는 부분으로 나뉘어 있고, 2번은 과거의 물 마신 기록을 전부 볼 수 있고, 3번은 1번에 있는 기록 버튼을 누르면 연결되는 화면으로 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 항목별로 자세히 설명해주세요. (항목별 500자 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, 아직 물을 적정량보다 적게 마셨으면 더 마시라는 문구가 메인 화면에 크게 쓰여진다.

4-2. 사용자가 실제로 사용한다고 생각하고, 주요 기능에 대한 시나리오를 순서도로 표현해주세요.

이미지 / 파일 선택

설명(300자 이내)

오른쪽으로 가는 부분은 물 기록 추가이고, 대각선으로 가는 부분은 처음 웹사이트에 들어왔을때, 아래로 가는 것은 과거의 기록을 확인할때이다.

※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.

[월별 계획서]

: 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)

해당 없음 / 아두이노 / 로봇키트 / 센서키트 / 메이킹보드 / 라즈베리파이

기타 : _____

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)

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