

제 4회 대학생 나눔봉사 해커톤 프로그램

동덕여자대학교 정보통계학과 이지윤(팀장)
백석예술대학교 문화예술경영학과 김해닮
인하대학교 컴퓨터공학과 박해주
세종대학교 호텔경영학과 전소영

제4회 대학생 나눔봉사 해커톤 프로그램



* 해커톤 : 해킹(hacking)과 마라톤(marathon)의 합성어로 한정된 기간 내에 기획자, 개발자, 디자이너 등 참가자가 팀을 구성해 빠르게 아이디어를 도출하고, 이를 토대로 앱, 플랫폼 서비스 또는 비즈니스 모델을 완성하는 행사를 말함

행사명

제4회 대학생 나눔봉사 해커톤 프로그램

공모주제

대학생이 쉽게 참여 가능한 자원봉사 프로그램 기획

행사일정

연번	추진사항	세부내용	일정
1	신청 및 접수	온라인 접수(팀 단위 신청)	7.31(월)
2	참가자 확정	확정 안내(25팀)	8.11(금)
3	본 행사	행사 진행(무박 2일)	8.24(목) ~ 8.25(금)
4	시상식	상장 및 상금 전달	8.25(금)

일시/장소

2023. 8. 24(목) 10:00 대한적십자사
서울지사 4층 강당 (서울 성동구 고산자로 356)

진행일정

2023. 8. 24(목) ~ 8. 25(금)
(무박 2일)



주요사항

가. 참가대상 : 대학생이며 누구나 환영
나. 모집인원 : 100명 / 25개팀 아래
다. 신청방법 : 온라인 신청 (링크 및 QR 코드)

라. 참가비 : 무료 (기념품 및 식사, 간식 제공)
마. 문의사항 : 대한적십자사 서울특별시지사 RCY 본부
02)2290-6653 / rcy01@redcross.or.kr

시상계획

구분	시상팀	상금	후기
대상	1팀	1,000,000원	대한적십자사 회장 표창
최우수상	2팀	500,000원	대한적십자사 서울지사 회장 표창
우수상	5팀	200,000원	대한적십자사 서울지사 회장 표창
계	8팀	3,000,000원	회장(1), 지사지회장(7)

주최 대한적십자사 청소년적십자사 주관 청소년학습원



참여 해커톤 소개

: 적십자 주최 대학생이 쉽게 참여 가능한 자원봉사 프로그램을 기획하는 아이디어 해커톤

참여 인원

: 이지윤(본인) 포함 4명 팀으로 활동, 팀장으로 활동

제안 프로그램

: 'catch trash'라는 앱 제안

- 시간과 장소에 구애 받지 않는 일상 속 플로깅
- 더러워진 길거리를 청소하고 앱을 통해 인증하면 포인트 지급
- 해당 포인트는 모바일 상품권이나 봉사시간으로 교환 가능
- 축척된 데이터를 통해 쓰레기 과밀지역을 파악하여 환경미화원의 배치인력 차별을 둘 (아래에 자세히 설명)

본인이 맡은 역할

: 해당 프로젝트 아이디어 제시, 전체적인 팀 활동 주도

주요 성과

: 본선 진출 - 60여개의 팀 중 본선 참가 25개팀

입상 - 최종 4등으로 우수상 수상

실제 해커톤 참여자 선발을 위해 제출한 콘셉트 페이퍼

프로그램명	Catch trash
사업대상	웹사이트 사용이 용이한 누구나
사업목적	바쁜 현대인들과 대학생들이 보다 쉽게 봉사에 참여하고 뿌듯함을 경험하도록 하기 위해 이와 같은 봉사 프로그램을 기획하였습니다. 이 프로그램은 어느 누구나 시간과 장소에 구애 받지 않고 봉사할 수 있고, 소정의 봉사시간과 캐시를 지급한다는 매력을 가지고 있어 많은 이들의 참여가 기대됩니다.
기대효과	기획한 봉사활동은 참여가 어렵지 않기 때문에 참여자들의 봉사 참여를 통한 작은 행동들이 모여 더러운 거리가 깨끗하게 변화할 수 있도록 합니다. 이를 통해 개개인의 작은 행동들이 모여 사회를 바꿀 수 있다는 인식을 가질 수 있도록 합니다. 또한 작은 행동들을 통해 축적된 데이터로 환경미화원분들의 배치인력을 달리하여 효율성이 높일 수 있도록 합니다.
사업기간	2023년 12월 31일까지 (약 4개월로 시험운행 기간을 가짐)
사업예산	웹사이트 구축 및 유지 비용
제안 프로그램 개요	<p>해당 봉사 프로그램은 별도의 앱에 접속해 이루어 집니다.</p> <p>이동형 모바일기기내 앱에 접속하여 이루어지는 봉사활동인 catch trash 의 주요 기능인 일상 속 플로깅에 대해 설명하자면,</p> <ol style="list-style-type: none">앱 내 카메라를 통해 어디서든 길거리 쓰레기를 발견한다면 사진을 촬영하여 인증한 후 쓰레기를 처리하고 깨끗해진 장소를 다시 재촬영 하여 인증하면 앱 내 포인트를 지급합니다.앱 내 포인트를 모아 모바일 상품권으로 교환할 수도 있고, 사용자의 선택에 따라 봉사시간을 부여 받을 수도 있습니다. 사진혹은 영상으로 인증할 수 있으며, 영상으로 인증 시 포인트를 더 지급합니다.사용자에 의해 쓰레기가 발견된 곳 지도 위에 핀을 꽂아 표시하도록 합니다. (핀이 여러 개 표시되어 있을수록 과밀지역을 뜻합니다.)여러 사람이 참여하면 데이터가 저장되어 축적되고, 쓰레기 과밀 지역을 파악할 수 있습니다. 과밀 지역 파악을 통해 지역별로 환경미화원 배치 인력의 차이를 둘 수 있도록 합니다.이벤트성 프로그램으로 봉사자들을 따로 모집하여 평소 지급 포인트의 2배가량을 지급하는 조건으로 정돈되어 있지 않는 거리나, 도움의 손길이 많이 필요한 장소를 기획한 웹사이트를 이용하여 청소하는 활동을 진행하기도 합니다. <p>해당 봉사활동을 통해 참여자들의 사소한 행동이 큰 변화를 불러오도록 합니다.</p>

참가자	순번	학교명	성명	비고(학과)
	1	동덕여자대학교	이지윤	정보통계학과
	2	백석예술대학교	김해닮	문화예술경영학과
	3	인하대학교	박해주	컴퓨터공학과
	4	세종대학교	전소영	호텔관광경영학과

결과-> 콘셉트 페이퍼를 통한 예선을 통과하여 무박2일 해커톤에 참여하게 되었습니다.

최종 제출한 제4회 전국 대학생 나눔봉사 해커톤 기획서

프로그램명	catch trash - 일상 속 플로깅
주 제	전국 대학생 나눔봉사 프로그램 기획

1. 프로그램 목표

1-1. 사업목표(취지)

해당 봉사 프로그램은 바쁜 현대인들과 대학생들이 보다 쉽게 봉사 활동에 참여하고, 동시에 뿌듯함과 보상을 경험할 수 있도록 돋는 것을 목표로 합니다. 이를 통해 지속적인 봉사 활동을 유도함으로써 지역사회와 환경에 긍정적인 영향을 미치고자 합니다.

2. 추진배경 및 필요성

2-1. 추진배경

현대 사회에서는 바쁜 일상과 경제적 압박으로 인해 많은 사람들이 봉사활동에 참여하는 것이 어려워지고 있습니다. 이에 따라 사람들이 봉사활동을 어렵게 인식하고 멀리하는 상황이 계속되고 있기도 합니다. 또한, 지속적인 환경문제와 쓰레기 관리의 중요성이 대두되면서 쓰레기 문제에 대한 인식과 개선이 필요한 시점입니다. 이러한 배경 아래, 저희는 보다 편리하고 유연한 방식으로 봉사활동에 참여하며 동시에 보상과 뿌듯함을 느낄 수 있는 프로그램을 기획하게 되었습니다. 더불어 봉사를 일상속에서 부담 없이 할 수 있는 사회적 환경이 구축되도록 접근성을 높일 수 있는 앱을 통해 봉사 프로그램을 실현하려 합니다.

2-2. 사업 필요성

바쁜 일상을 보내고 있는 남녀노소 현대인들에게 핸드폰을 통한 편리한 참여 방식을 제공하여 쉽게 봉사 문화의 활성화를 도모할 수 있습니다. 봉사가 시간을 내서 해야 한다는 인식을 버리고 일상생활에서 쉽게 할 수 있다는 인식을 심어주며 많은 사람들의 참여를 이끌 수 있습니다. 쓰레기를 주으면 오는 소정의 보상과 과정을 통하여 참여자들의 뿌듯함과 만족감을 높이고 보다 즐겁게 봉사를 할 수 있도록 할 수 있습니다. 또한 쓰레기 문제에 기여함으로써 환경 개선을 실현할 수 있으며 동시에 참여자들이 실제로 사회적인 영향력을 발휘할 수 있는 경험을 제공할 수 있습니다.

2-3. 추진방향

저희의 봉사 프로그램은 다음과 같은 방향으로 추진됩니다. 먼저, 제작한 앱을 통해 봉사에 참여하여 사진을 기록하도록 합니다. 이를 통해 포인트를 지급하여 봉사시간을 누적하거나 캐시로 변환하는 과정을 효율적으로 수행할 수 있습니다. 둘째로, 참여자들에게 적절한 가이드라인과 보상 시스템을 제공하여 참여 동기를 강화하고 지속적인 참여를 유도합니다. 마지막으로, 쓰레기를 수집하고 환경을 개선하는 봉사활동을 통해 쓰레기 과밀지역을 파악하는 등 사회적 영향을 창출하며 동시에 참여자들의 자발적인 활동을 지원합니다.

2-4. 기대효과

저희의 봉사 프로그램을 통해 기대되는 효과는 크게 다음과 같습니다. 첫 번째로, 참여자들은 쉽고 편리한 참여 방식을 통해 봉사에 보다 적극적으로 참여하게 될 것입니다. 두 번째로, 소정의 보상과 캐시

시스템은 참여자들의 성취감과 만족도를 높여 봉사 활동에 대한 긍정적인 반응을 유발할 것입니다. 또한 보상 체계와 더불어 즐겁고 유익한 활동으로 인해 봉사 문화가 활성화될 것으로 기대됩니다. 세 번째로, 쓰레기가 발견된 곳을 지도 상에 표시함으로써, 쓰레기 문제의 심각성을 시각적으로 보여주며 사람들의 인식 개선에 도움이 될 것입니다. 또한, 이를 통해 환경미화원의 인력을 효율적으로 배치하여 과밀 지역에서의 활동을 적절히 조정할 수 있습니다. 마지막으로, 이 프로그램을 통해 새로운 봉사 문화가 확산되어 지속적이고 환경에 대한 긍정적인 사회적 변화를 이끌어 내기를 기대합니다.

3. 사업개요

3-1. 사업대상

이 봉사프로그램은 남녀노소 누구나, 모든 사람을 대상으로 앱을 운영합니다. 상시 운영하는 앱을 제외하고도 월별 지역 행사, 서포터즈 모집 등 부가적인 행사를 통해 앱 서비스 사용자를 늘리고 유지할 계획입니다.

달달 이벤트

회차	위치	봉사자 모집 수	서포터즈 배치 수
1회차	홍대거리	30명	5명
2회차	혜화 연극거리	30명	5명
3회차	여의도 한강공원	30명	5명

Catch trash 1기 서포터즈

주요 활동 내용	서포터즈 모집 수
SNS홍보활동	5명
오프라인 행사 지원 활동	10명
	총 15명

3-2. 사업기간

앱 시범운행 기간을 3개월 가지려고 합니다. 이후 정식운영으로 변경하여 보완해가면서 프로그램 활동이 지속가능하도록 합니다. 저희가 기획한 프로그램 중 포인트를 2배 지급한다는 조건으로 봉사자를 모집하여 특정 거리를 청소하는 봉사활동을 진행합니다. 이 이벤트 프로그램은 매달 첫째 주 토요일로 합니다.

3-3. 주요내용

해당 봉사 프로그램은 저희가 기획한 앱에 접속해 이루어 집니다.

이동형 모바일기기내 앱에 접속하여 이루어지는 봉사활동인 catch trash의 주요 기능인 일상 속 플로깅에 대해 설명하자면,

6. 앱 내 카메라를 통해 어디서든 길거리 쓰레기를 발견한다면 사진을 촬영하여 인증한 후 쓰레기를 처리하고 깨끗해진 장소를 다시 재촬영 하여 인증하면 앱 내 포인트를 지급합니다.
7. 앱 내 포인트를 모아 모바일 상품권으로 교환할 수도 있고, 사용자의 선택에 따라 봉사시간을 부여 받을 수도 있습니다. 사진혹은 영상으로 인증할 수 있으며, 영상으로 인증 시 포인트를 더 지급합니다.
8. 사용자에 의해 쓰레기가 발견된 곳 지도 위에 핀을 꽂아 표시하도록 합니다. (핀이 여러 개 표시되어 있을수록 과밀지역을 뜻합니다.)

9. 여러 사람이 참여하면 데이터가 저장되어 축적되고, 쓰레기 과밀 지역을 파악할 수 있습니다. 과밀 지역 파악을 통해 지역별로 환경미화원 배치 인력의 차이를 둘 수 있도록 합니다.

3-4. 사업예산

하단 예산안 참조

4. 프로그램 세부내용

4-1. 추진절차

1. 프로그램 기획 및 설계

프로그램 목표와 취지를 정하고, 사용자가 봉사활동을 편리하게 참여할 수 있는 앱 구축을 위한 계획을 수립합니다.

2. 주요기능 앱 개발 및 테스트

앱을 개발하고 사용자가 카메라에 접근하여 쓰레기 처리 및 깨끗한 장소 촬영을 할 수 있도록 기능을 구현합니다. 또한, 사용자 계정 관리와 포인트 시스템을 구축합니다. 이후 테스트 단계를 거쳐 앱의 안정성을 확인합니다.

3. 데이터베이스 및 지도 시스템 연동

쓰레기 처리 위치와 사용자의 활동 데이터를 저장하고 관리하기 위한 데이터베이스 시스템을 구축하며, 지도 시스템과 연동하여 쓰레기가 발견된 지역을 표시하는 기능을 구현합니다.

4. 포인트 시스템 구현

쓰레기 처리 및 깨끗한 장소를 사용자 위치를 기반하여 인증함을 통하여 포인트를 적립하는 시스템을 구축합니다. 또한, 상품권 또는 봉사시간으로 전환 가능한 기능을 구현합니다.

5. 이벤트 및 부가 서비스 개발

이벤트성 활동과 부가 서비스를 위한 기능을 개발합니다. 이벤트 기간에는 캐시 포인트를 추가로 지급하거나, 발길 적은 동네에서의 긴급 알림 이벤트를 구현합니다. 또한 분리수거 교육, 퀴즈 서비스를 개발합니다.

6. 환경미화원 정보 제공 기능 구현

쓰레기 과밀 지역과 같은 정보를 환경미화원분들께 제공하는 전용 기능을 구현합니다. 지도 시스템을 통한 실시간 위치 정보 시스템을 통해 인력 배치 효율을 높이게끔 합니다.

7. 사용자 모집 및 활동 홍보를 위한 서포터즈 모집

프로그램을 대중에 알리고 사용자들을 모집하기 위한 홍보 활동을 실시합니다. 서포터즈와 함께 소셜 미디어, 온라인 광고, 커뮤니티 참여 등을 통해 프로그램의 가치와 기능을 어필합니다. 초반에는 사용자를 모집하고 쓰레기 관련 데이터를 모으는 것에 집중합니다.

8. 환경미화원 전용 기능 활성화

일정 수준 이상의 쓰레기 데이터가 축적된 이후에, 환경미화원 전용 서비스 기능을 제공하여 효율적인 인력 배치를 도모합니다.

9. 봉사자 지원 및 교육

프로그램을 활발히 활용할 수 있도록 사용자들에게 웹사이트 사용법 및 포인트 시스템 설명을 제공하는 온라인 가이드를 제공하며, 이모티콘 제작 공모전과 같은 활동을 통해 사용자 간 네트워크를 형성합니다.

10. 데이터 모니터링 및 분석

프로그램이 진행되는 동안 사용자의 활동과 지역별 데이터를 모니터링하고 분석하여, 쓰레기 처리 및 환경 개선의 효과를 평가하고 지속적으로 개선해나갑니다.

11. 지속적 개선과 확장

사용자들의 피드백과 데이터를 기반으로 프로그램을 지속적으로 개선합니다. 또한, 사용자가 더욱 다양한 방식으로 참여할 수 있는 기능을 추가하거나, 새로운 지역으로 확장하는 등의 발전을 고려합니다.

이러한 절차를 따라 프로그램을 추진함으로써 사용자들의 참여와 환경 개선에 대한 노력을 지속적으로 유도하고, 봉사 문화를 증진시킬 수 있을 것이라 기대합니다.

4-2. 프로그램 내용

저희 봉사 프로그램 내용에 대해 구체적으로 설명하자면,

1. 쓰레기 치우기 인증과 포인트 지급

앱 내 카메라와 위치 인증을 통하여, 길거리 쓰레기를 처리하고 깨끗한 장소를 사진 또는 영상으로 인증하면, 포인트를 지급합니다. 포인트는 모바일 상품권 또는 봉사시간으로 전환할 수 있습니다. 또한 주변 가까운 쓰레기통을 앱을 통해 확인할 수 있기에 보다 손쉬운 쓰레기 처리가 가능합니다.

2. 과밀 지역 알림

여러 사람의 참여를 통해 쓰레기 과밀 지역을 파악하고, 사용자가 쓰레기 발견 지역 근처에 있을 때 알람을 받아 도움을 줄 수 있도록 합니다. 또한 과밀 지역에서의 봉사 수행 시 추가 포인트를 지급합니다.

3. 환경미화원 정보 제공

환경미화원 분들을 위한 버전을 통해 쓰레기 과밀 지역 및 환경미화원 실시간 배치 상태를 제공하여 인력을 보다 효율적으로 배치할 수 있도록 돕습니다.

4. 이벤트성 활동

매달 첫째 주 토요일마다 지역을 선정하여 포인트를 2배 지급하는 이벤트를 개시합니다. 또한 사람들의 접근이 다소 적은 지역의 참여율을 높이기 위한 이벤트를 진행하여 활동 참여를 유도합니다. 지원자들은 30명 제한으로 지역주민들에게 피해가 가지 않는 선에서 진행됩니다. 지원자 수가 초과될 경우 앱 내 포인트가 많은 지원자에게 우선권이 부여됩니다. 행사에 참여하는 이용자들 외에 서포터즈분들은 스태프 역할로 전반적인 행사를 관리합니다.

5. 분리수거 교육 및 랜덤 쿠폰

분리수거와 환경과 관련한 교육을 제공하여 환경 보호에 대한 지식을 높이는 기회를 제공하고, 깜짝 랜덤 쿠폰 제공으로 참여자들에게 보상을 제공합니다.

6. 서포터즈 모집 및 이모티콘 공모전

봉사 프로그램을 홍보하는 대학생 서포터즈를 모집하여 프로그램 홍보하는 것과 같은 다양한 활동을 진행하고, 이모티콘을 공모하는 이벤트를 통해 참여자 간 인적 네트워크를 형성합니다.

7. 캐릭터 키우기와 나무 심기

사용자는 본인만의 캐릭터를 키우며 참여도에 따른 등급이 변화합니다. 또한 특정 등급인 yellow 등급이 되면 본인의 이름을 건 나무를 심을 수 있게끔 하여 사용자들의 성취감을 높일 수 있도록 합니다.

이러한 다양한 요소들을 통해 사용자들은 참여와 활동에 대한 동기를 높이고, 환경 보호와 봉사 활동에 대한 긍정적인 경험을 쌓을 수 있을 것입니다.

4-3. 세부 프로그램 운영 방안

단계	사전준비단계
기간	약 3개월
프로그램 기획 및 설계	1. 프로그램의 구체적인 기능과 목표를 기획 2. 앱 디자이너와의 협업을 통한 기본적인 디자인 구축 3. 쓰레기통의 위치와 같은 사전 데이터 정리.
주요 앱 개발 및 테스트	1. 앱 백엔드 개발자와의 협업을 통한 계정관리 시스템 및 위치 기반 카메라 서비스, 쓰레기통 위치 활성화를 구현. 2. 데이터베이스 시스템을 통해 사용자 및 쓰레기 관련 데이터 저장하는 시스템 구현. 3. 포인트 적립 시스템 구현. 4. 기업과의 협업을 통해 관련 광고 및 상품권 협의, 포인트 상품권 전환 시스템 구축. 5. 정부 기관과의 봉사 시간 인정 및 기록에 관해 협의하고, 봉사 시간 전환 시스템 구축. 6. 베타 테스트를 통한 안정성 확인.
부가적 앱 개발 및 테스트	1. 이벤트를 위한 과밀 지역 알림 및 지역 선정에 따른 포인트 2배 지급 기능 구현. 2. 분리수거 교육 및 퀴즈와 관련된 컨텐츠 확보 및 앱 내 구현. 3. 사용자의 활동과 연동하여 등급 상승 시스템 및 캐릭터 키우기 구현. 4. 나무 관련 단체와 협업하여 사용자의 등급 상승에 따라 연동될 수 있도록 함. 5. 공지사항과 같은 기타 부가적 시스템을 구현하여 실시간으로 제공되는 이모티콘 공모전과 랜덤 쿠폰과 같은 이벤트를 알릴 수 있도록 함.

단계	테스트 및 실행단계
기간	약 1개월

데이터 수집 및 초기 실행 단계	<ol style="list-style-type: none"> 미리 계획한 예산안을 기반으로 포인트 지급을 통한 사용자 모집 및 홍보. 사용자의 쓰레기 관련 데이터를 수집하고 정리. 대학생 서포터즈 모집을 통해 홍보를 진행하며 프로그램의 가치와 기능을 어필.
추가 앱 개발 및 테스트	<ol style="list-style-type: none"> 모여진 쓰레기 관련 데이터를 통해 환경미화원 정보 제공 기능 구현. 데이터를 모니터링하고 분석하며, 사용자의 피드백을 통하여 개선할 부분을 확인 및 변경.

단계	실행 및 오프라인 프로그램 진행
기간	약 2개월
부가적 오프라인 이벤트	<ol style="list-style-type: none"> 이벤트성 활동을 통하여 매달 첫째 주 토요일 30명 지원자를 모집하고 서포터즈와 함께 봉사 진행. 서포터즈의 활동 범위를 넓히고 이모티콘과 같은 공모전 진행.
운영 인원 확대	<ol style="list-style-type: none"> 사용자 지원팀을 통한 문의와 요청 처리, 발전 도모.
결과적으로, 깨끗한 길거리를 만들고, 환경 보호에 대한 긍정적인 경험을 쌓도록 함.	

운영 인원 및 업무 분장

업무	세부 내용	인원
개발자	애플리케이션 개발 및 유지보수를 담당하여 봉사 프로그램이 동작할 수 있도록 구현하며 인터페이스를 설계하는 역할을 하고, 피드백에 따른 업데이트를 담당합니다.	2명
데이터베이스 관리자	사용자 정보와 활동 데이터를 관리하고 보안을 유지합니다. 위치정보를 기반으로 쓰레기와 관련한 데이터를 관리하여 결과를 제공하는 역할을 합니다.	2명
앱 디자이너/UX 디자이너	프로그램의 디자인을 담당하며, 사용자들의 피드백에 따라 유입을 증가시키고, 탈퇴를 최소화하기 위한 역할을 담당합니다.	2명
사용자 지원팀	사용자의 문의와 요청을 처리하며, 온라인 가이드 및 도움말을 제공합니다.	4명
커뮤니케이션팀 (서포터즈)	홍보 및 마케팅 활동을 수행하고, 소셜 미디어 관리를 하며, 이벤트 기획, 참여자 모집 및 서포터즈 활동을 기획합니다.	15명
총괄 관리자	인증된 쓰레기 처리 사진을 확인하고 포인트를 지급합니다.	1명

5. 운영방안

5-1. 홍보 방안

서포터즈를 모집하여 선발된 서포터즈들이 SNS를 통한 홍보를 진행합니다.

YOUTUBE

자체 채널을 개설하여 앱 이용 가이드라인 제공 영상, 앱 홍보 영상, catch trash 서포터즈의 활동내용이

담긴vlog 등을 업로드 합니다.

INSTAGRAM

인스타그램 자체 계정을 개설하여 인스타그램의 활동이 활발한 대학생들이 유입될 수 있도록 홍보활동을 합니다.

5-2. 최종 결과물(영상제작, 소책자 제작, 사진집 제작 등) 제작 및 활용 등

서포터즈 모집 포스터



달달이벤트 모집 홍보 포스터



앱 사용자 혹은 봉사자들을 위한 교육 프로그램

The educational program consists of several components. At the top, there are two 'QUESTION & ANSWER' sections on a grid background. The left one asks '혹류 빠다거나 어폐류, 갑각류의 깊데기는 일반쓰레기로 매출해야 합니다.' (Plastic waste, marine debris, and other trash) and has 'O X' options. The right one asks '폐의 약품(암약 등 각종 약품)들은 종용제 봉투에 넣어 폐기하면 된다.' (Medicines like cancer drugs should be disposed of in a sealed bag) and also has 'O X' options. Below these are three windows from a computer interface. The first window is titled '플라스틱 용기류 (PE, PP등)' (Plastic containers (PE, PP etc.)) and shows instructions for recycling plastic containers. The second window is titled '올바른 분리수거 방법' (Correct recycling method) and shows a hand putting trash into a recycling bin. The third window is titled '페트병' (PET bottle) and shows instructions for recycling PET bottles. All windows have a 'File Edit View Help' menu bar at the top.

5-3. 기타

첨부

	예산 계획서
--	--------

예산 계획서

항 목	세부항목	산출내역	예산액(원)	비 고
운영비	서포터즈 활동비 지원	50,000*15명	750,000	
	초기 포인트 지급 비용	150,000	1,500,000	상황에 따라 변동 가능
	오프라인 행사 비용*3번	종량제 봉투 10L 10묶음 *3 :7,500 쓰레기집게 2,000*30 = 60,000 물 500ml*40개 *3 :39,000	106,500	
	서포터즈 수료증	3,000*15명	45,000	
	참가자 명찰 목걸이	500*50개	25,000	
	향후 포인트 지급을 위한 기업체와의 협업 비용	300,000	300,000	
기타 진행비	나무심기	5,000*100	500,000	상황에 따라 변동 가능
	앱 유지 비용	300,000	300,000	
합 계			3,526,500	

최종 발표자료

CATCH TRASH!

일상 속 플로깅

15조 이지윤, 전소영, 김해담, 박해주

제안배경

바쁜 일상과 경제적 압박으로 인한 어려움

지속적인 환경문제, 인식 개선 필요

프로그램 소개

프로그램 세부내용

3 환경미화원 정보 제공

프로그램 세부내용

4 이벤트성 활동

LET'S ! PLOGGING

총 모집
30명

CATCH TRASH와 함께 세계 지역 곳곳의 쓰레기를
모으고 청결한 환경을 만들겠습니다!
• 100% 무료로 참여하세요
• 간단한 활동으로 참여하세요
• 활동내용
- GPS 기록 후 인증 확인
- CATCH TRASH와 함께 활동 참여
- 활동 완료 후 개인 활동 기록
- 활동 완료 후 개인 활동 기록

5 서포터즈 모집

목차

- 제안 배경
- 프로그램 목표
- 프로그램 세부내용
- 프로그램 예산계획
- 기대효과

프로그램 목표

GOAL

보다 쉬운 봉사활동 참여

지속적인 봉사 활동 유도

지역사회와 환경에 긍정적 영향

프로그램 세부내용

1 인증과 포인트 지급

앱 내 카메라와 위치 인증을
통해 길거리 쓰레기 처리 후 포인트 지급

2 과밀 지역 알림

과밀 지역 근처에 있을 때 알람을 받음

프로그램 세부내용

3 환경미화원 정보 제공

프로그램 세부내용

6 분리수거 교육 및 랜덤쿠폰

프로그램 세부내용

7캐릭터 키우기

등급 별 rainbow 아이콘



Yellow 등급
: 본인의 이름을 사용한
나무 심기 가능



프로그램 예산계획

항 목	세부항목	산출내역	예산액(원)	비 고
온라인	서포터즈 활동비 지원	50,000*15명	750,000	
	초기 포인트 지급 비용	150,000	1,500,000	상황에 따라 변동 가능
	오프라인 행사 비용*3번	총량제 병수 10L 10묶음 *3 = 7,500. 쓰레기집게 2,000*30 = 60,000 물 500ml*40개 *3. = 39,000	104,500	
기타 진행비	서포터즈 수료증	5,000*15명	45,000	
	참가자 명찰 폭값비	500*50개	25,000	
	참여 포인트 지급을 위한 기업제작의 현업 비용	300,000	300,000	
나무심기	5,000*100	500,000	상황에 따라 변동 가능	
앱 유지 비용	300,000	300,000		
한 계		3,524,500		

기대효과

- 1 봉사에 적극적 참여
- 2 환경미화원의 효율적 배치
- 3 경제, 정보 모든 면에서 점진적 이익
- 4 긍정적 반응 유발, 봉사문화 활성화

프로그램 구현



운영 방안



기업 협업



데이터 축적

작은 행동이 큰 변화를
불러일으킬 수 있도록