|  |
| --- |
| 1. **주제**   **자연스러운 전세계 환경 습관 들이기 프로젝트 앱(이름 : For earth, For us)**  **나반, 3팀, 20211729, 20213062, 20213098** |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약**  포어스는 심각해지는 환경 문제에 대해서 정부와 기관의 정책으로 환경을 보호하는 것이 아닌 시민들이 생활 속 자연스럽게 만들어 가는 환경 보호 습관을 통해서 환경 문제를 해결하고자 하였습니다.  자연스럽게 습관을 만들기 위해 사용자에게 이득이 제공하였습니다. 그게 바로 ‘G(그린)’입니다. 대부분의 쇼핑앱에서 볼 수 있는 포인트 제도와 유사합니다. 포인트가 쇼핑을 하고싶은 욕구를 자극하듯이 ‘G’가 환경 운동을 자극할 수 있도록 하였습니다. 기존 포인트 제도와 다른 점은 쇼핑은 제품을 구매와 더불어 포인트가 쌓이기 때문에 적은 포인트여도 사용자를 기분 좋게 하지만 저희는 제품이 없다는 점에서 포인트 제공을 높게 측정했습니다. 또한, 일찍이 돈을 벌고 싶어하는 청소년층이 하는 ‘캐시 슬라이드’와 유사한 앱들처럼 청소년들의 사용 욕구를 자극하였습니다. 이를 통해 성장하는 중요한 시기에 좋은 습관을 드릴 수 있는 교육적 목적도 생각했습니다. | **3. 대표 그림**  과학자들이 환경 문제에 대해 세계에서 가장 심각하다고 주장하는 것과 해결되지 않는 쓰레기 문제에 대해서 심각성을 느껴 주제로 선정하게 되었습니다. 저희는 앱을 통한 개발을 통해 소비와 활동이 많은 연령층이 친숙하게 다가갈 수 있도록 했습니다.  다음은 예상되는 앱의 주요 화면들입니다. |

|  |
| --- |
| **4. 서론**  세계경제포럼(WEF)에서 발표한 '2020 세계 위험 보고서'에 따르면, 세계 산업계 지도자들과 엔지오, 학자 등을 대상으로 설문조사를 한 결과 20년대에 발생 가능성이 가장 큰 위협으로 이상이변이 꼽혔음. 이들을 이어 기후변화 대응 실패, 자연재해, 생물다양성 손실, 인간 유발 환경 재난이 2~5위로 꼽혔습니다. 이 “세계위험보고서”를 통해 1~5위가 모두 환경과 관련되어 있음을 알 수 있습니다.    위 그래프 정보를 봤을 때 지구의 기온이 계속 상승하고 있음을 알 수 있습니다. 즉, 환경문제는 해결되지 않고 더 심각해지고 있습니다.  환경문제는 정부의 노력과 함께 모두의 노력이 필요합니다. 하지만 아직도 많은 사람들이 환경문제에 대한 인식이 미흡한 상황입니다. 또한 환경문제의 심각성을 아는 사람들이 있다고 하더라도 나의 일이 아니라는 생각에 노력하지 않을 뿐만 아니라 사람들이 환경문제를 적극적으로 해결하도록 하는 동기, 동기부여 등이 부족합니다.  저희가 생각한 환경문제의 주원인 두가지는 사람들의 인식이 부족하다는 것과 사람들을 적극적으로 환경문제에 동참하도록 하는 동기부여가 부족하다는 것입니다. 저희는 이 두가지 주원인을 극복한다면 환경문제를 충분히 해결할 수 있다고 판단했습니다. |

|  |
| --- |
| **5. 본론**    포어스는 누구나 쉽게 환경 문제 해결에 동참할 수 있도록 제작된 앱입니다. 그 핵심적인 기능들을 보면, 크게 4가지 페이지로 나누어 볼 수 있습니다. 우선 첫 번째 메인 화면인 ‘메인 그린’에서는 현재 사용자가 쌓은 환경 포인트(G)를 확인할 수 있습니다. 기사 제공 기능은 사용자가 환경 문제에 관심을 가질 수 있도록 환경 관련 기사 등을 볼 수 있게 한 것입니다. 이 과정에서 최신의 여러 뉴스 기사에서 환경 관련 기사를 선별하는 ai기술을 분류/추천 알고리즘 오픈소스를 이용하여 구현할 것입니다. 또한 랭킹 제공 기능은 사용자 자신만의 포인트만 제공하는 것이 아닌, 전국이나 세계에서의 랭킹까지 제공함으로써 기존의 몇 안되는 환경 앱에서는 볼 수 없었던 환경 관련 활동에 대한 동기부여 효과를 기대할 수 있도록 한 것입니다.  두 번째 페이지인 ‘학습 그린’은 환경 관련 콘텐츠를 제공하여 포인트를 얻을 수 있도록 하였습니다. 여기서는 스마트 폰을 이용한 분리수거 게임이나 환경 관련 퀴즈, 환경 관련 유튜브 시청 등을 통해 학습을 할 때마다 포인트를 제공하여 사용자의 환경 문제에 대한 흥미와 관심을 끌고 환경 관련 지식을 제공하는 역할을 기대할 수 있습니다.  세 번째 페이지인 ‘활동 그린’은 다양한 환경 관련 활동을 했을 때 포인트를 제공하는 기능을 담당합니다. 기본적으로 환경 관련 공모전이나 봉사활동에 참여하여 인증하면 포인트를 제공받을 수 있고, ‘따릉이’와 같은 친환경 수단을 이용했을 경우에도 포인트를 제공받도록 연계할 것입니다. 또한 ‘쓱.싹.’이라는 기능을 통해 길거리 쓰레기를 수집 후 처리하는 것에 포인트를 제공받을 수 있도록 할 것입니다. 이 과정에서 길거리 쓰레기를 촬영했을 때 쓰레기인지 인식하는 기술은 이미지 인식 기술 오픈소스를 활용하고, 사용자 주변의 가까운 스마트 쓰레기통의 위치를 추천하는 기술은 구글 지도 api를 활용할 계획입니다.  마지막으로 ‘마이 그린’ 페이지는 사용자의 환경 관련 활동이 얼마나 환경에 긍정적인 영향을 미쳤는지 한 눈에 보여줍니다. 예를 들어 ‘현재까지 나무를 몇 그루 형성한 것과 같다’는 구체적 수치를 통해 자신의 영향력을 느낄 수 있도록 할 것입니다. 그리고 모든 페이지에 걸쳐 ‘+’가 적힌 부분에는 환경 관련 아이템 광고나 공익광고를 통해 포인트 제공을 위한 자금 마련에 도움을 줄 것입니다. 또한, 나의 환경 포인트(G) 이용하기 기능을 통해 현재까지 모인 환경 포인트(G)로 환경 제품 구매나 상품권 구매 등의 활용이 가능하도록 할 것입니다. |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  - 김찬형(조장) : 발표 대본 작성, ppt 제작, 발표 준비, 오픈소스 코딩, 최종보고서 작성  - 김성윤 : 발표 대본 작성, ppt 제작, 아이디어 제공, 최종보고서 작성  - 최재혁 : 발표 대본 작성, ppt 제작, 발표 준비, 최종보고서 작성, ppt 총괄(수정 및 병합)  - 상업적 디자인으로 변경 : 앱을 실행 시 퀄리티 높은 디자인으로 수정할 것이다. 자가용 대체 수단 대상 확대 : 따릉이와 더불어 여러 대중교통과 전기차 이용도 포인트 대상에 포함시킬 것이다. 지역 환경 커뮤니티 기능 활성화 : 지역 환경에 대해서 환경 기관과의 상호작용을 늘릴 것이다. 봉사시간 제공 서비스 도입 : 교육기관과의 협업하여 시민들의 환경보호 습관을 제고할 것이다, 향후 등장하는 환경 서비스 추가 : 향후 추가될 좋은 환경 컨텐츠와 협업할 예정이다. |

**7. 출처**

쓰레기 문제의 심각성 : **https://www.yna.co.kr/view/AKR20210719145400501**