|  |
| --- |
| **1. 주제**  **글로벌 환경보호를 위한 그린 앱, 포어스(for us, earth:)**  **(나)반, 3팀, 20213062** |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약**  포어스는 전세계 사람들의 습관을 고치기 위한 프로젝트입니다. 걷잡을 수 없을 정도로 늘어나는 쓰레기양, 그에 따라 증가하는 지구의 온도와 해수면, 이제는 국가와 기업뿐만아니라 개인이 나서서 지구온난화를 늦춰야할 때입니다. 가장 기본적인 환경보호만 실천해도 저는 이 사태를 환경오염을 줄일 수 있다고 생각합니다.  포어스는 사람들이 하루 중 가장 오래 붙어있는 물건이라 할 수 있는 스마트폰을 공략했습니다. 앱으로 출시하여 모두가 쉽게 접할 수 있도록 했고 스마트폰으로 다른 활동을 하다가도 환경에 대해서 생각해볼 수 있도록 개발했습니다. 궁극적으로 지속적인 활동을 통해 환경을 보호하는 것이 습관이 되도록 하는 것을 목표로 하고 있습니다. | **3. 대표 그림**  -  기존 환경 앱들과 차이점을 두기 위해서 하나의 활동에 초점을 맞추지 않고 종합 환경 보호 앱을 만들려고 노력했습니다. 또한 포인트 (G)기능을 통한 동기부여 효과도 추가했으며 환경 관련 기사들을 스크립해서 현재의 환경을 즉각적으로 알 수 있도록 했습니다.  (입력과 출력의 내용은 시스템 사진에 넣었습니다.) |

|  |
| --- |
| **4. 서론**  코로나 바이러스로 인해 음식 배달과 택배 수요 등이 급증함에 따라 쓰레기 배출량 역시 급증하고 있습니다. 여기서 문제는 쓰레기 급증에 대응할 매립지가 확충되지 않았다는 것입니다. 추가적으로 일일 소각용량 증가량이 일일 배출 생활폐기물 증가량을 한없이 따라가지 못한다는 점에서 저는 사태의 심각성을 느꼈습니다.  우리가 환경 보호에 대해서 관심을 가지지 않았던 것은 아닙니다. 전부터 우리는 환경 교육 혹은 정부의 규제와 기업의 제품 개선을 통해서 환경 보호를 위해 노력했습니다. 하지만 이런 노력에도 불구하고 상황은 계속해서 심각해지고 있습니다. 저는 이 문제의 원인을 개개인의 환경 보호 습관 흔히 ‘나 하나쯤은 괜찮을 거야’에 있다고 생각했습니다. 지구온난화의 심각성은 초등학생도 알고 있습니다. 추가적으로 분리수거를 잘해야하고 일회용품보다는 재활용품을 사용해야한다는 간단한 환경보호 방법도 누구나 아는 사실입니다. 하지만 아는 것과 실천하는 것은 다르다는 말이 있듯이 우리는 자신의 행동이 잘못되었다는 것을 알지만 그 행위가 불러올 문제에 대해서 즉각적으로 알 지 못하고 문제의 심각성이 시각적으로 보이지 않을 뿐만 아니라 다른 사람이 하기 때문에 실천하지 않습니다. 이제 우리는 아는 것보다 실천에 초점을 맞춰서 쓰레기 문제에 대응해야 할 때입니다.  과거 실천 방안들은 대부분 단체에서 봉사활동을 통한 환경보호 방법이 대표적이었습니다. 하지만 시대가 변하고 코로나 바이러스로 인해 퍼스널 라이프가 중요해진 상황에서 단체 봉사활동은 힘들다고 생각했습니다. 그래서 저는 개개인들이 혼자서도 즐기면서 활동을 할 수 있는 방법이 필요하다고 생각했습니다. 그런 활동들을 통해서 자연스럽게 환경 보호 습관을 기를 수 있도록 하여 결과적으로 환경 보호 활동을 당연하게 여기게 되는 사회가 만들어 지는 것을 생각했습니다.  환경과 관련된 앱은 지금도 많이 출시해 있습니다. 하지만 제 개인적인 경험으로는 주변에서 환경과 관련된 앱을 사용하는 사람을 잘 보지 못했습니다. 제 개인적인 의견으로 그 이유는 환경 문제의 심각성을 몸소 느끼기 힘들고 환경 관련 앱을 사용하여 얻는 이득이 없기 때문이라고 생각합니다. 그래서 저는 환경을 보호하면 그 포인트들로 친환경 제품을 살 수 있도록 하던가 상품권으로 바꿔주는 시스템을 도입할 것입니다. 문화상품권은 특히 저령층을 공략한 것입니다. 저령층은 게임캐쉬를 사기 위해서 문화상품권이 필요하고 그러기위해 자연스럽게 환경 관련 활동들을 하게 됩니다. 이렇게 습관을 가지게 된다면 세 살 버릇 여든까지 가듯이 평생 환경을 보호하는 활동을 하게 될 것입니다. |

|  |
| --- |
| **5. 본론**    (위 그림 속 G는 포인트를 의미합니다.)  포어스는 사용자가 모두 손쉽고 많이 접할 수 있도록 앱으로 출시할 것입니다. 그리고 포어스의 가장 핵심인 포인트 제도는 이미 많은 앱들에서 사용하고 있듯 포인트가 더해지고 빼지는 오프소스 코드를 이용하여 구현할 것입니다. 환경과 관련된 기사를 가져오는 것은 오픈소스 혹은 ai 기술을 이용해서 기사들을 선별하여 링크를 연결시켜주는 방향으로 구현할 것입니다. 그리고 동기부여를 도와주는 시각적으로 자신이 환경보호에 힘쓰는 정도를 알려주기 위해서 포인트가 증가하면 할수록 북극곰이 올라가 있는 얼음의 면적이 넓어져서 북금곰이 좋아하는 것을 보여줄 것입니다(추후에 다른 이미지들도 생각 중 ex 지구를 뒤덮은 미세먼지의 농도). 또한 환경과 관련된 각종 활동(스마트 쓰레기통, 자전거 활동, 길거리 쓰레기 주워서 버리기, 친환경 제품 구매하기, 재활용품 이용하기, 대중교통 이용하기 등등)은 최대한 기존에 나와있는 기술을 이용할 예정입니다. 기존의 기술들로 충분히 구현이 가능하다고 생각하기 때문입니다. 구매 혹은 이용한 인증은 바코드를 찍어서 그 정보를 통해서 확인하는 방법이 있고 대중교통 역시 개인정보 동의를 받은 후 대중교통 탑승 하차에 대한 정보만 받아 인증하는 방법 등등이 있습니다. |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  내용 요약 :   1. 쓰레기 문제가 심각하다. 2. 대부분의 사람들이 방법을 알지만 적극 실천하지 않는다. 3. 많은 사람들이 실천할 수 있도록 포어스 앱을 만들 것이다. 4. 구체적인 활동들은 3장을 넘어가 이름만 언급했다. 5. 작은 실천이 모여서 환경을 보호하는 습관을 만든다.   향후 할일 :   1. 더 다양한 한경 보호 활동도 추가하여 활동 범위를 넓힘. 2. 나라별 지역별 연령별 등의 각자가 놓인 상황을 고려해서 그에 맞는 행동을 추천해주는 ai 도입 3. 행동의 동기부여가 될 수 있는 상품을 준비하기 위해 자본 준비(기업과의 협력 혹은 광고) 4. 행동에 상응하는 포인트 비중 나누기 |

**7. 출처**

**https://www.yna.co.kr/view/AKR20210719145400501**