

DieWater

다이워터

Team_Sangria

목차

contents

1 추진 배경
동기와 배경

2 프로젝트 목표
목표와 수혜대상

3 프로젝트 도입
역할과 수행내용

4 프로젝트 결과
결과와 기대효과

5 Appendix
소요예산

“DieWater”라는 프로젝트를 시작하기까지의 여정

추진 배경

물 지식 설문 조사



대국민 물 지식 설문조사 중 가장 어려웠던 문제 Top3

1. 세탁시, 세탁물을 색깔 별로 나눠서 한다. X
2. 간이 정수기에 녹슨 못이나 다시마를 넣으면 효과가 더 좋다. O
3. 간이 정수기를 만드는 순서는 자갈-모래-숯-모래-자갈 순이다. O

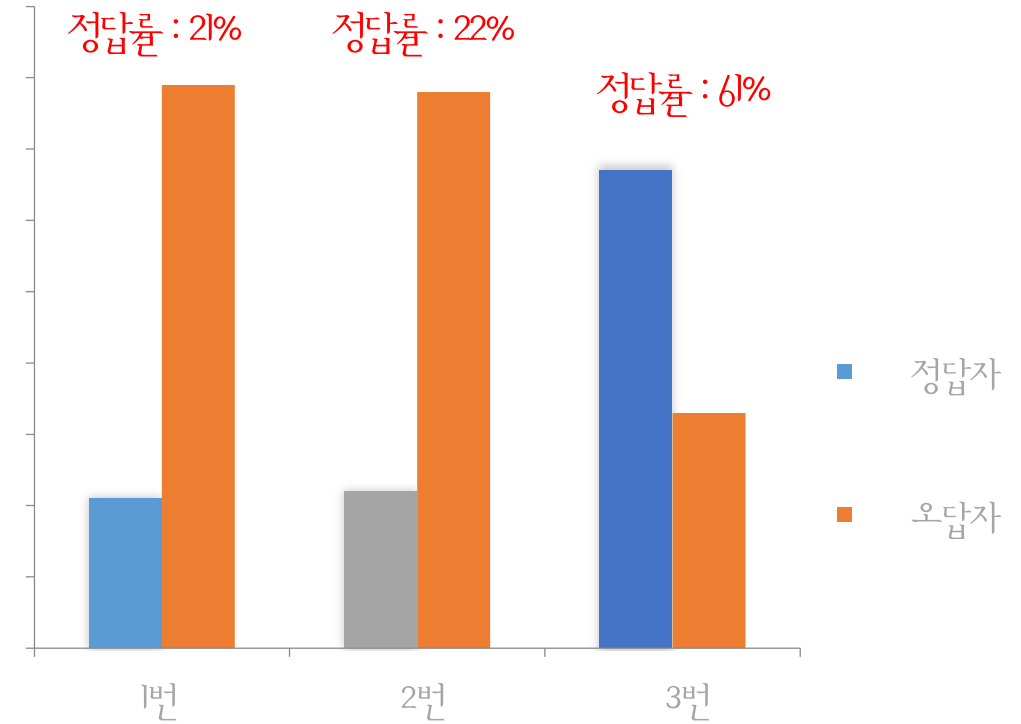
추진 배경

물 지식 설문 조사



위의 문제의 답안을 맞춘 사람은?

*279명 대상 통계



추진 배경

물 지식 관련 조사

접근이 어려운 물 관련 지식들

수돗물의 이해

수돗물의 발전과정

로마 - 세계 최초의 아피아 수도
영국 - 최초로 도시 규모의 정수처리를 시작
일본 - 메이지 정부시대
대한민국 - 본격적인 정수시대가 열린 대한제국시대

수돗물은 인류 삶의 질 향상에 기여

수돗물이 만들어지는 과정

일반정수처리과정
고도정수처리

K-water의 건강한 물관리

수돗물 수질관리
K-water의 수돗물 품질관리
수돗물의 미네랄 함량

수돗물 이용현황

1인당 1일 물사용량 추세
국가별 수돗물 사용량 비교
외국의 가정용수 사용량과 비교
세계 주요도시 물사용량 비교

역사속의 물

삼국시대, 조선시대를 거쳐 오늘날의 물 관리 역사를 알아볼까요?

그리스 로마 신화 속 물 이야기

강따라 흐르는 이야기 속으로

시리도록 맑고 투명한 물, 창경궁 '열천'이야기

원효대사가 해골물을 마시고 얻은 교훈은?

예로부터 시간을 측정해 준, 해시계와 물시계

가뭄을 극복한 조상들의 지혜 - 벽골제, 수차, 측우기

조상들은 홍수와 가뭄을 어떻게 이겨냈을까?

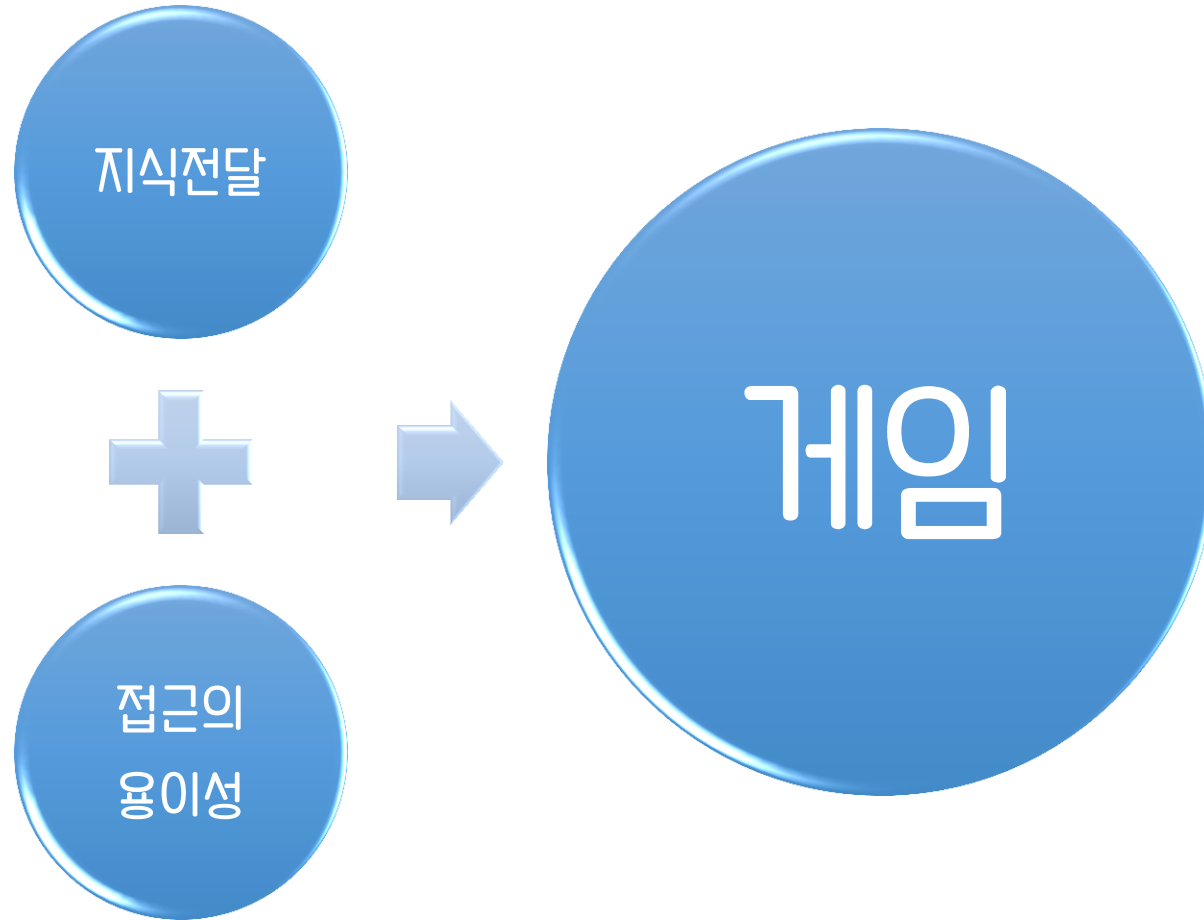
냉장고의 조상, 석빙고를 아시나요?

물을 다스리는 신, 용왕 이야기

강물로 떠나려 간 아이는 어떻게 되었을까?

추진 배경

문제의 해결점



프로젝트 목표

수혜대상 조사

	13~19살	20~29살	30~39살	40~49살	50대 이상	총계
남	25	95	6	2	2	130
여	36	88	2	17	6	149
총계	61	183	8	19	8	279

프로젝트 목표

프로젝트 최종목표



프로젝트 도입

프로젝트 역할

Team.Sangria



김원규

시나리오 플롯 및 외주 담당



추지나

게임 메인 프로그래밍 담당



강유진

시나리오 대사 담당

프로젝트 도입

수행 순서



메인 시나리오 제작

물 지식을 연관시킨
메인 시나리오 구상

게임 디자인, 음향

게임에 들어갈 디자인과
음향을 외주에 맡김

게임 프로그래밍

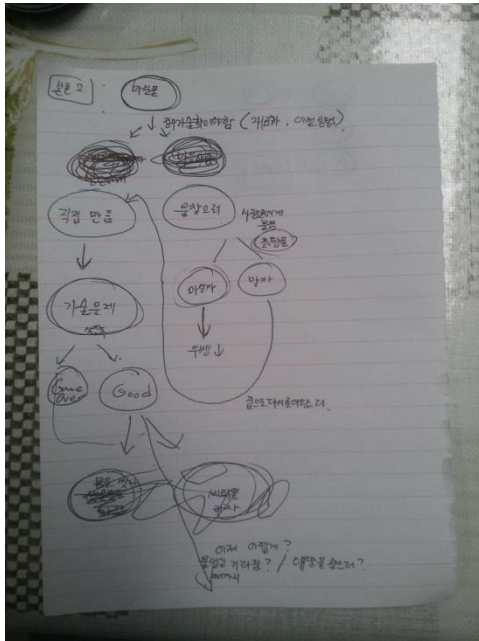
어플리케이션 출시를 위한
프로그래밍 시작

게임 홍보

사회 환원을 위한
게임 홍보 및 추첨이벤트

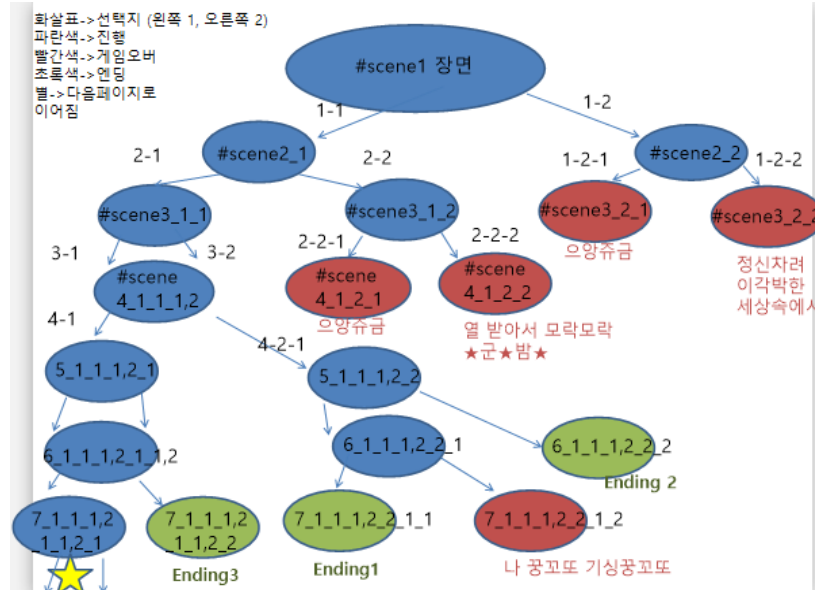
프로젝트 도입

수행 내용(시나리오)



1. 시나리오 초본

브레인스토밍 및
간단한 마인드맵 작성



2. 시나리오 구체화

기본 토대 위에 분기점 작성 및 엔딩 작성

```
(#scene17_1_1_1,2_1_1,2_1_1,2_1_1_2_1_1_2_1_1,2_2)
```

펌프를 이용하여 계곡물을 끌어오기 위해서는 송수관을 만들어야 했다.

나는 마을 사람들에게 송수관을 만들도록 도와달라고 했으나 마을 사람들은 회의적 이었다.

“저기 예전에도 계곡에서 물을 끌어 오려고 했어……, 근데 송수관을 만들려고 계곡 옆의 절벽을 넘어가다가 떨어져서 사람들이 많이 다쳤어……, 그런데 다시 하라고? 간이정수기를 만들어준 건 고마운데……, 난 참여 못할 것 같아…….”

“그래도 저는 할 겁니다! 결국에는 해낼 겁니다. 아무도 안 도와주셔도 되요 혼자서라도 해 보일게요. 그래도, 혹시라도, 도와주실 분은 저랑 같이 승무원 공사를 하러갑시다.”

고집을 부리며 송수관 공사를 시작할 준비를 한다.

내 말에 따라 나를 돕는다면 몇 명은 일주일도 지나도 일이 진척되니 않는 것을 보고 미안하다며 하나둘 나의 곁을 떠나기 시작한다.

3. 대사 작성

실제 프로그래밍에 들어갈 게임 대사 작성

프로젝트 도입

수행 내용 (프로그래밍)

.settings	2015-08-23 오전...	파일 폴더	
assets	2015-08-21 오후...	파일 폴더	
bin	2015-08-23 오전...	파일 폴더	
gen	2015-08-23 오전...	파일 폴더	
libs	2015-08-23 오전...	파일 폴더	
res	2015-08-23 오전...	파일 폴더	
src	2015-08-23 오전...	파일 폴더	
.classpath	2015-08-19 오후...	CLASSPATH 파일	1KB
.project	2015-08-22 오후...	PROJECT 파일	1KB
AndroidManifest	2015-08-22 오전...	XML 파일	2KB
Die1(first)	2015-08-23 오전...	ALZip ZIP File	69,631KB
Die1	2015-08-22 오후...	ALZip ZIP File	17,009KB
ic_launcher-web	2015-08-14 오전...	PNG 이미지	51KB
proguard-project	2015-08-14 오전...	텍스트 문서	1KB
project.properties	2015-08-19 오후...	PROPERTIES 파일	1KB
res	2015-08-23 오전...	텍스트 문서	7KB

```
public MainActivity mActivity;

public void slideToRight(View view){
    TranslateAnimation animate = new TranslateAnimation(0,view.getWidth(),0,0);
    animate.setDuration(500);
    animate.setFillAfter(true);
    view.startAnimation(animate);
    view.setVisibility(View.VISIBLE);
}

public void slideToRight_gone (View view){
    TranslateAnimation animate = new TranslateAnimation(0,view.getWidth(),0,0);
    animate.setDuration(500);
    animate.setFillAfter(true);
    view.startAnimation(animate);
    view.setVisibility(View.GONE);
}

public Scene21Controller(MainActivity arg_activity) {
    mActivity = arg_activity;
}

public void updateStatus(int arg_opseq) {

    int mOpSeq = arg_opseq;

    if (mOpSeq == 0) {
        TextView scene21_1 = (TextView)mActivity.findViewById(R.id.scene21_1);
        slideToRight ((View)scene21_1);
    }
}
```

```
1 package com.cookandroid.diewater;
2
3 import android.app.Activity;
4 import android.os.Bundle;
5 import android.os.Handler;
6 import android.view.View;
7 import android.view.animation.TranslateAnimation;
8 import android.widget.LinearLayout;
9 import android.widget.ScrollView;
10
11 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene1Controller;
12 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene21Controller;
13 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene22Controller;
14 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene311Controller;
15 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene312Controller;
16 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene321Controller;
17 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene322Controller;
18 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene4111Controller;
19 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene4113Controller;
20 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene4121Controller;
21 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene4122Controller;
22 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene51131Controller;
23 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene51132Controller;
24 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene51133Controller;
25 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene611321Controller;
26 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene611322Controller;
27 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene611331Controller;
28 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene611332Controller;
29 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene7113131Controller;
30 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene7113132Controller;
31 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene7113211Controller;
32 import com.cookandroid.diewater.controller.Scene7113212Controller;
33
34 public class MainActivity extends Activity{
35
36     private int mInterval = 50; // 텍스트가 나타나는 시간
37     private int mOpSeq = 0; // 각 장면의 처리중인 리소스 순서
38     private int mMaxOpSeq = 0; // 각 장면의 리소스 개수
39     private int mOpKind = 1; // 처리중인 장면 번호
40     private Handler mHandler;
41     private ScrollView sv;
42     private int mSceneIndex = 0;
43 }
```

1. 새 프로젝트 실행

기본적인 프로젝트 생성

2. 필요한 함수 작성

어플리케이션에 필요한 기능 함수 작성

3. 들어갈 변수 삽입

실제 프로그래밍에 들어갈 분기점 변수 삽입

프로젝트 도입

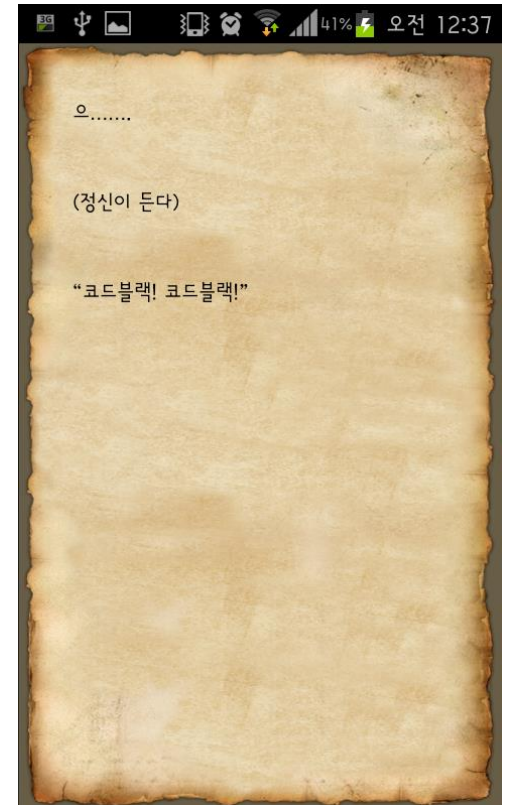
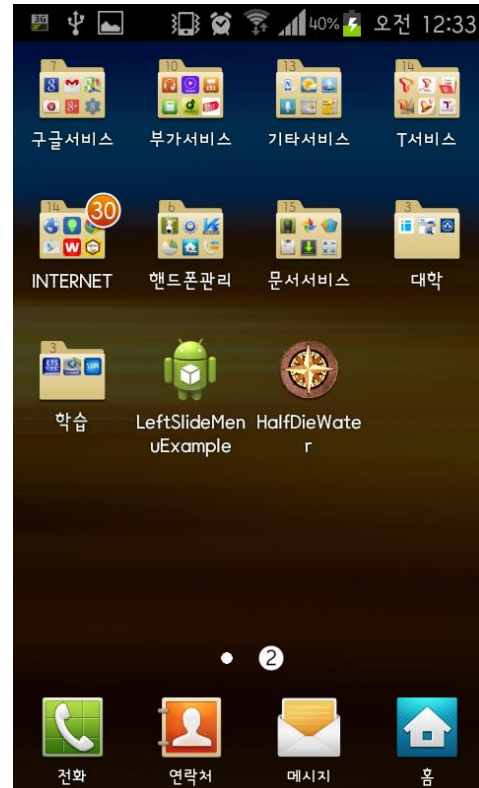
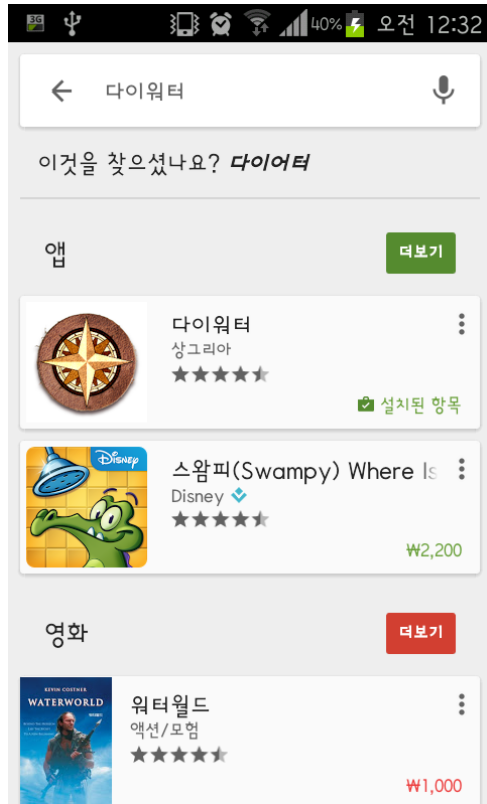
홍보 및 체험이벤트

물지식 설문조사및 앱 “다이워터” 시연



프로젝트 결과

프로젝트 결과물



프로젝트 결과

결과물 특징

이 과정에서 **다이워터**가 미치는 영향은?



재미 요소

게임앱이라는 특성으로
남녀노소 부담 없이 접근 가능



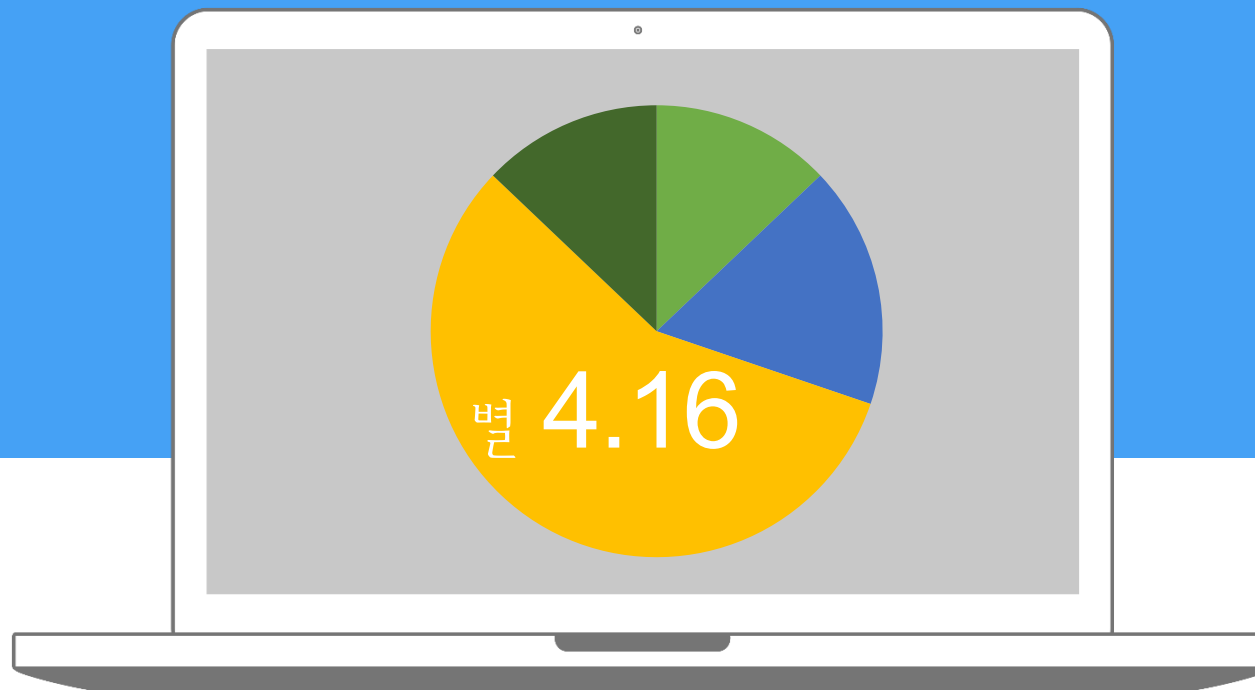
쌍방향적 콘텐츠

수동적인 강의 대신
'선택'을 통한 적극성 유도



자연스러운 인식 개선

'선택->고민->기억'의 메커니즘



총 127명 다운로드!

8.23출시 [다이워터] 총 다운로드 수 : 96명

평가점수 : 4.16

8.27출시 [다이워터2] 총 다운로드 수 : 31명

평가점수 : 4.68

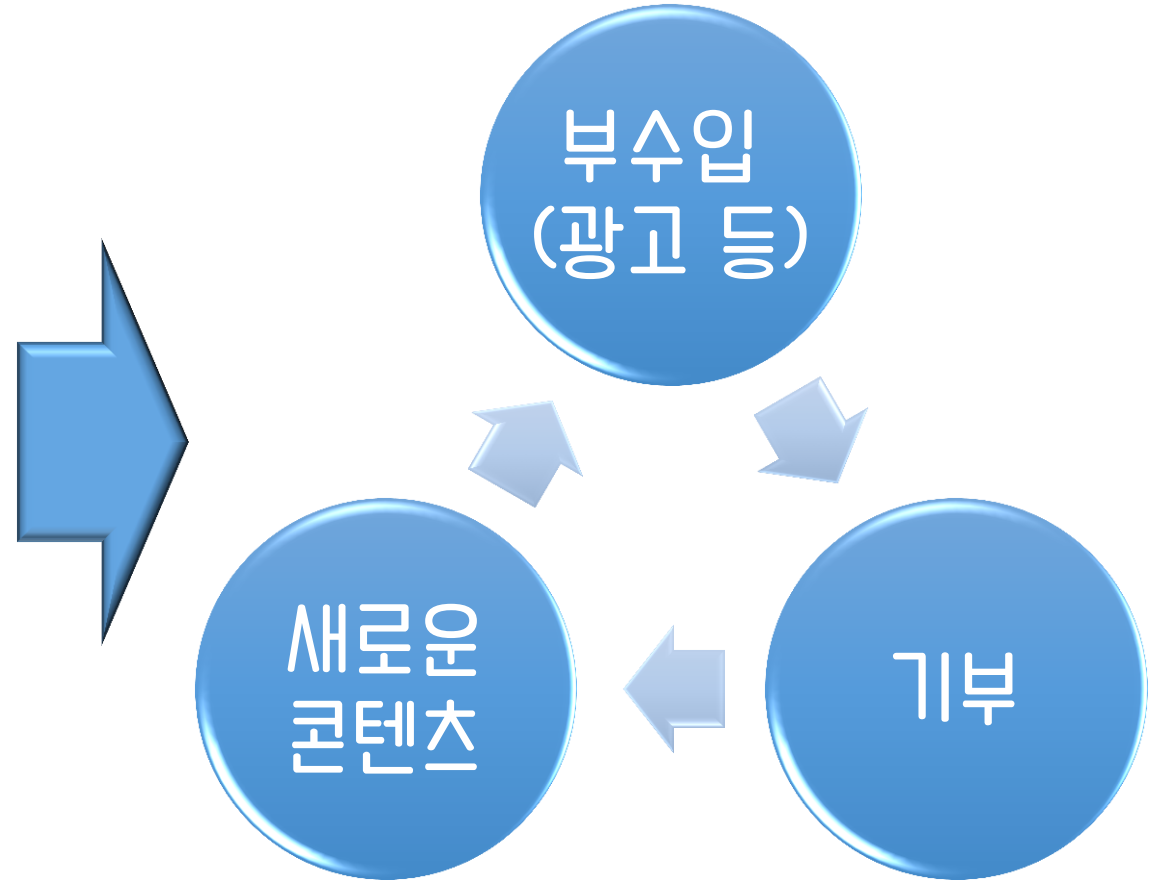
프로젝트 결과

피드백 보완점



프로젝트 결과

기대효과



Appendix

소요예산

지출일자	결의서번호	항목	내역	지출액	지급처	지급
7.28.	1	회의비	식비	26,000	스시쟁이	카드
	1	회의비	다과	3,500	맥도널드	카드
8.02.	2	회의비	다과	5,400	던킨도넛	카드
8.07.	3	회의비	식비	6,000	왕짜장	카드
	3	회의비	다과	2,000	맥도널드	카드
8.09.	4	연구비	책구매	130,000	노원문고	카드
	4	회의비	다과	13,000	카페베네	카드
8.10.	5	재료비	위탁사업(디자인)	550,000	박현수(사업자)	카드
	5	재료비	위탁사업(음향)	440,000	라이거사운드	카드
8.11.	6	회의비	다과	6,500	카페베네	카드
8.16.	7	회의비	다과	17,500	던킨도넛	카드
8.17.	8	회의비	다과	5,600	카페베네	카드
8.18	9	재료비	홍보프로젝트 진행용품	16,540	홈플러스몰	카드
	9	재료비	홍보프로젝트 진행상품	56,700	홈플러스마트	카드
8.21	10	재료비	인쇄	10,000	서울과학기술대학교 소비자생활협동조합	카드
계				1,288,740		

Q&A

DieWater

| 다이워터
Team_Sangria