

01

App Design for Kids 안다미로 UX/UI

아동을 위한 경제 조기 교육 게임피케이션 앱

프로젝트 기간

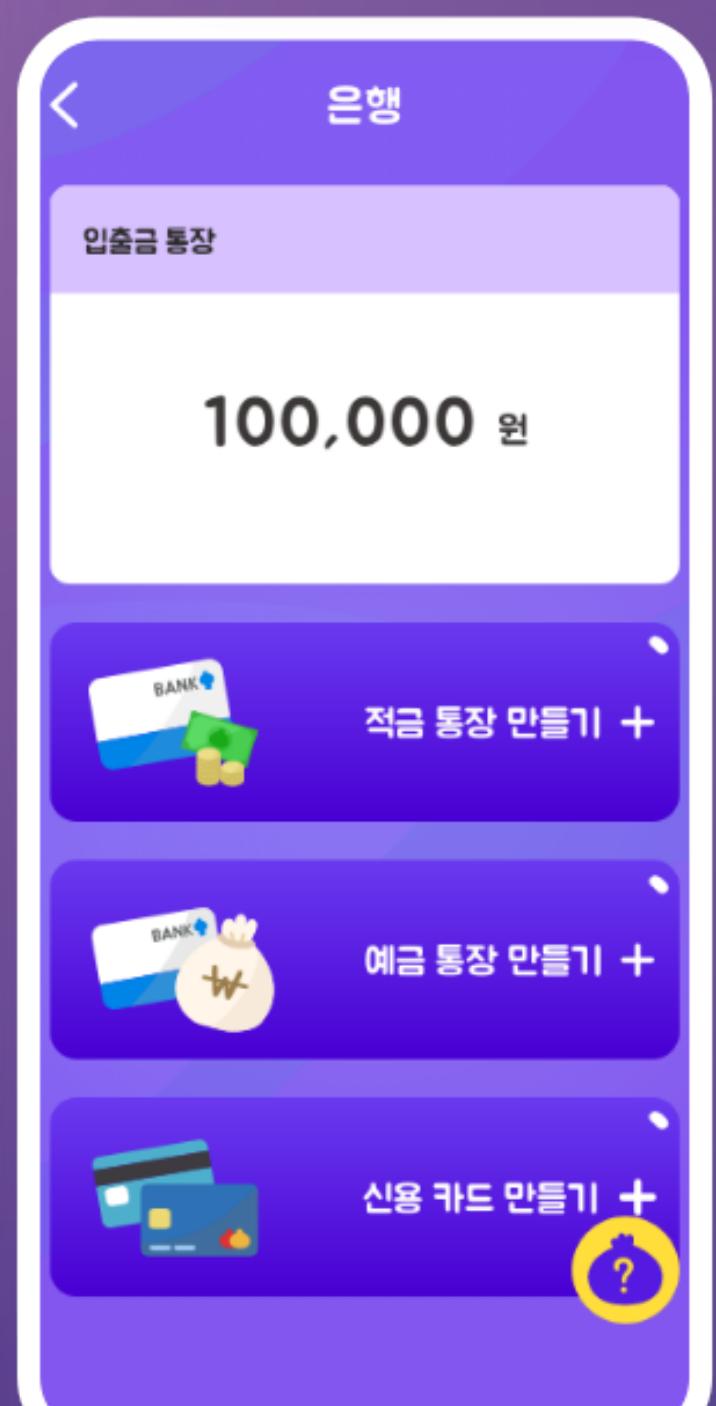
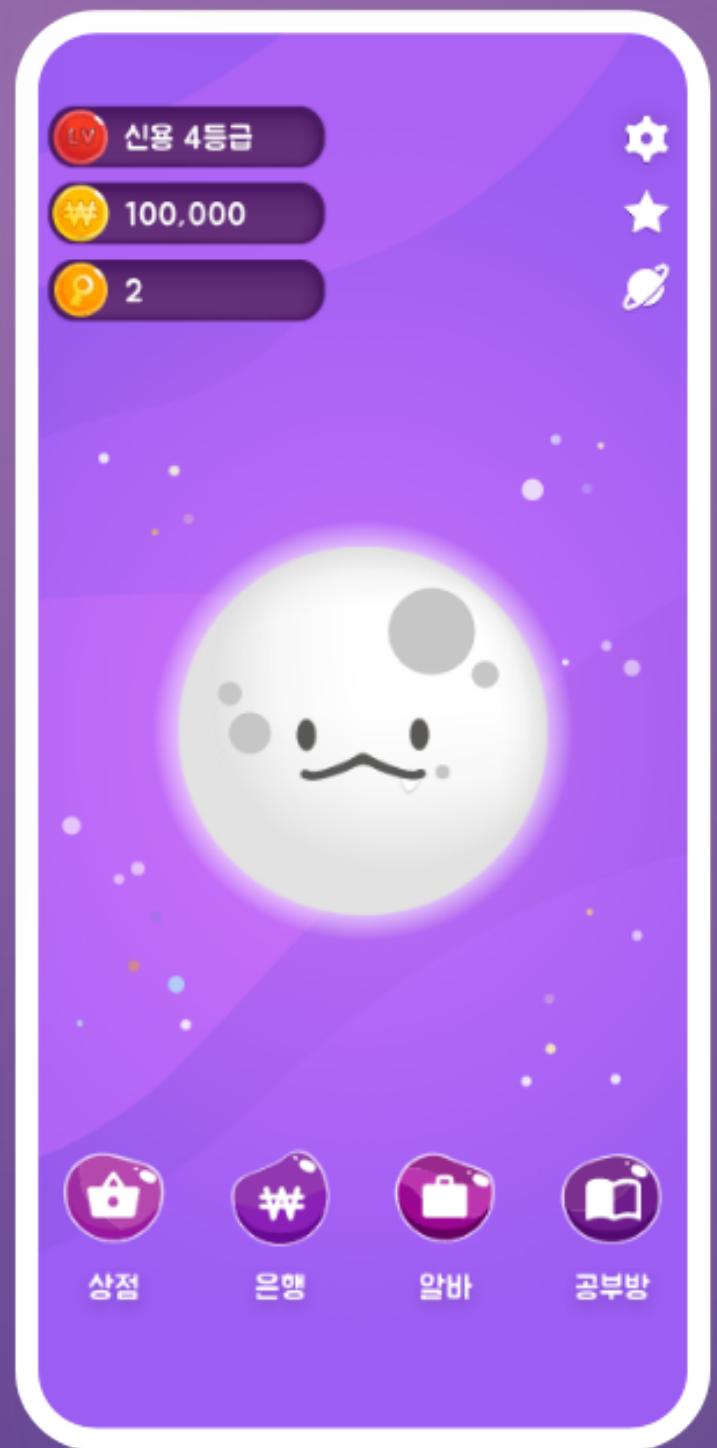
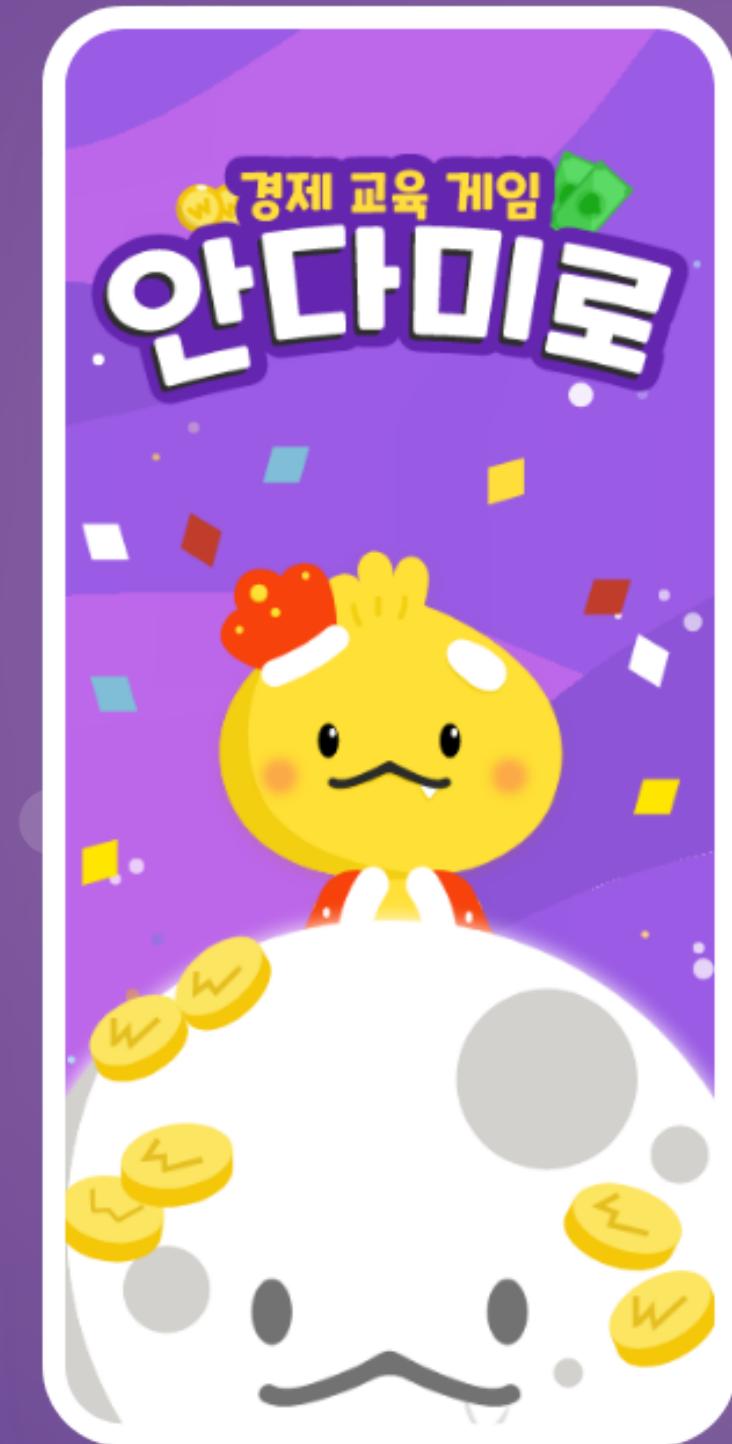
2019.09 - 2020.07

참여 인원

팀 작업 (4인)

기여 역할

기획 및 UX/UI 디자인 (기여도 60%)



Background

미성년자 금융 교육 실태에 주목, 그 중 알파 세대의 경제 조기 교육을 목표로 하여 아이들이 경제 활동을 직접 체험할 수 있는 ‘안전한 가상세계’를 기획하였습니다. 이에 지속적인 동기부여를 위한 방안으로 게이미피케이션 형식을 제안합니다.

재테크를 할 수 있는 나이가 되었어도
금융 지식이 부족해서 시작을 못했어요.

직접 용돈을 관리할 줄 아는
사람이 되고 싶어요.

학교 공부도 중요하지만, 아이에게
실질적인 경제 교육을 해주고 싶어요.

”

Concept

전체 디자인은 아이들의 흥미를 끌 수 있도록 다채롭고 귀여운 컨셉으로 구성했으며, 안다미로 캐릭터는 ‘담은 것이
그릇에 넘치도록 많이’라는 뜻대로 무엇이든 가득 채우고 싶어 하는 주머니 형태의 Shape으로 디자인하였습니다.

Color



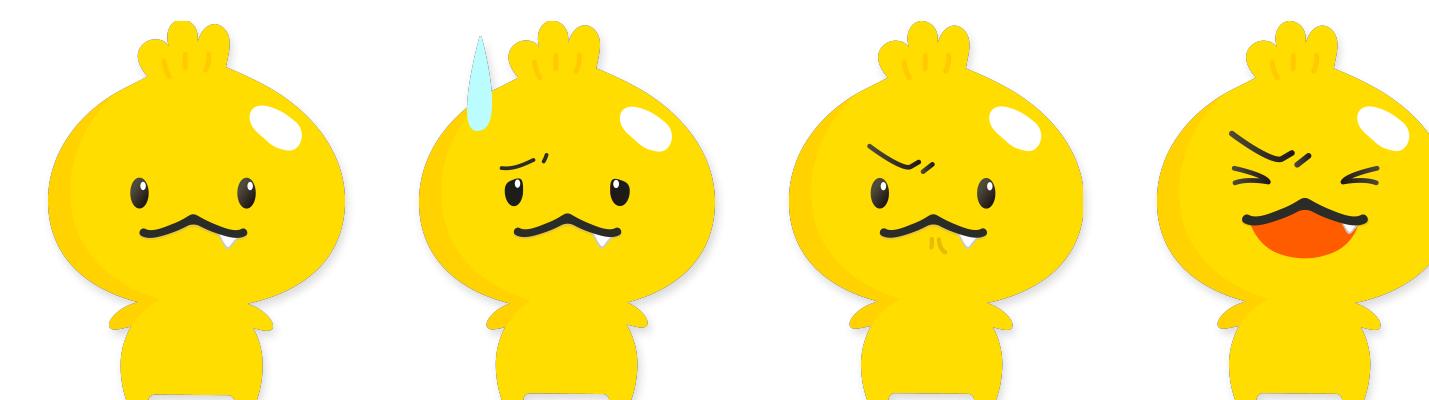
Typography

Noto Sans KR 경제 조기 교육 앱 안다미로
배달의 민족 주아 경제 조기 교육 앱 안다미로

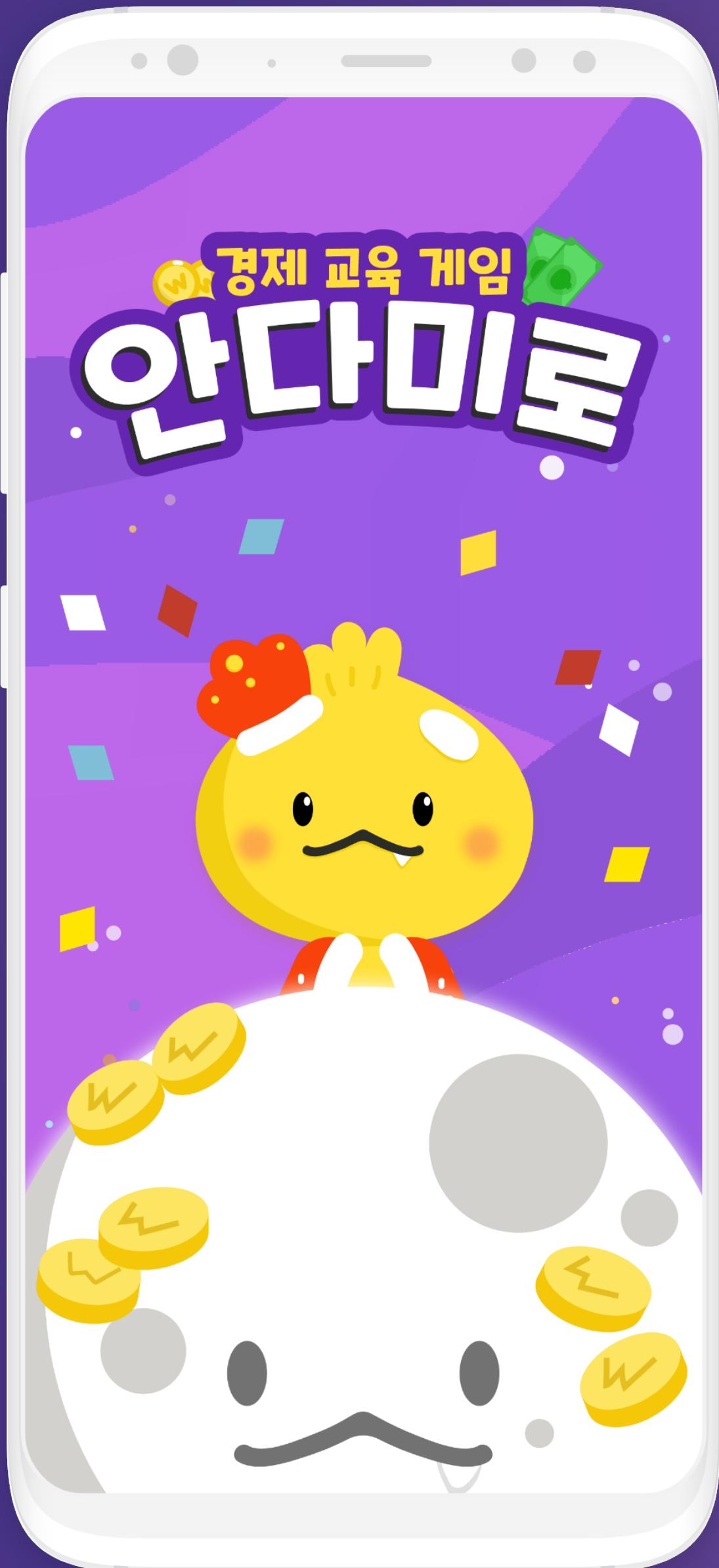
Background Image



Character

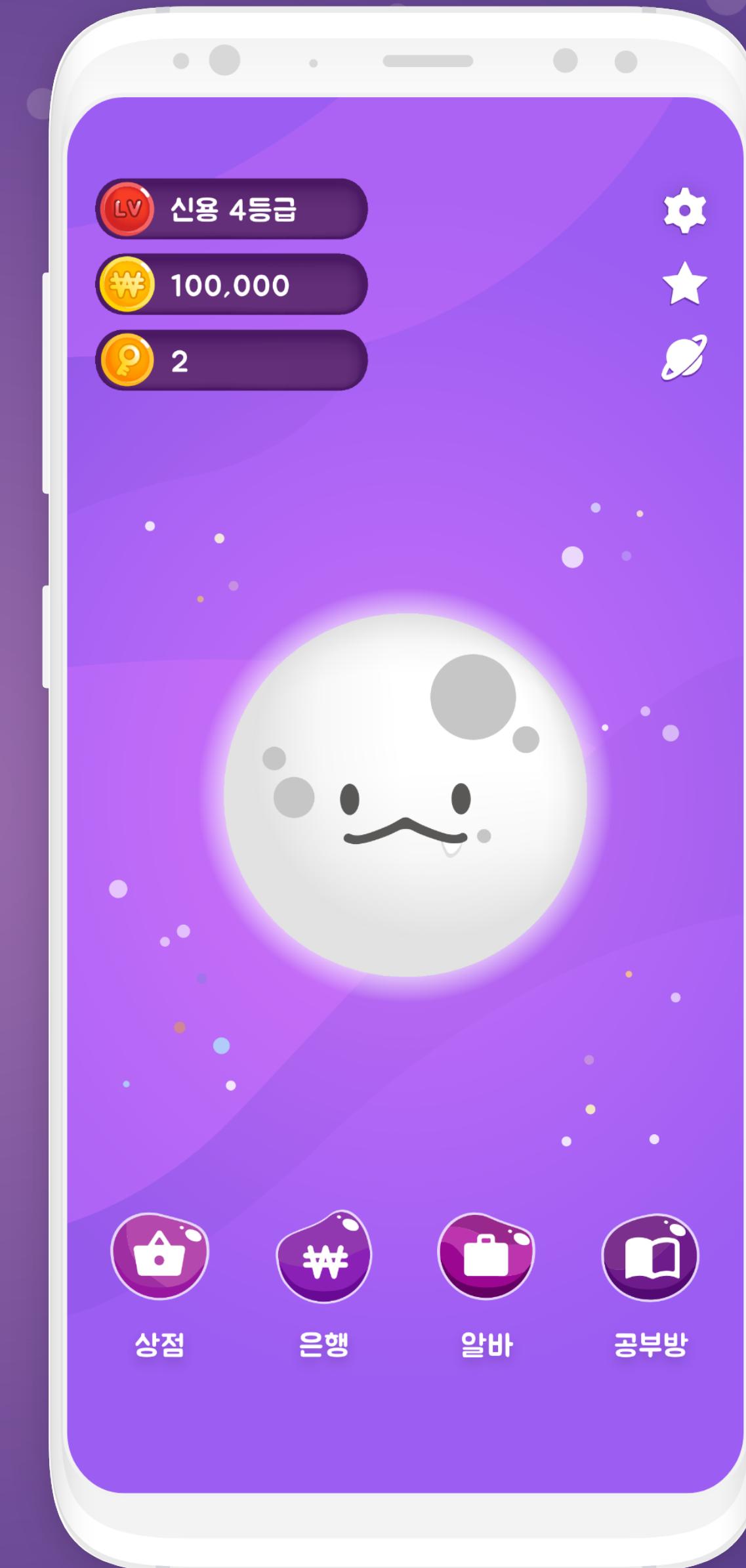


GUI



SPLASH

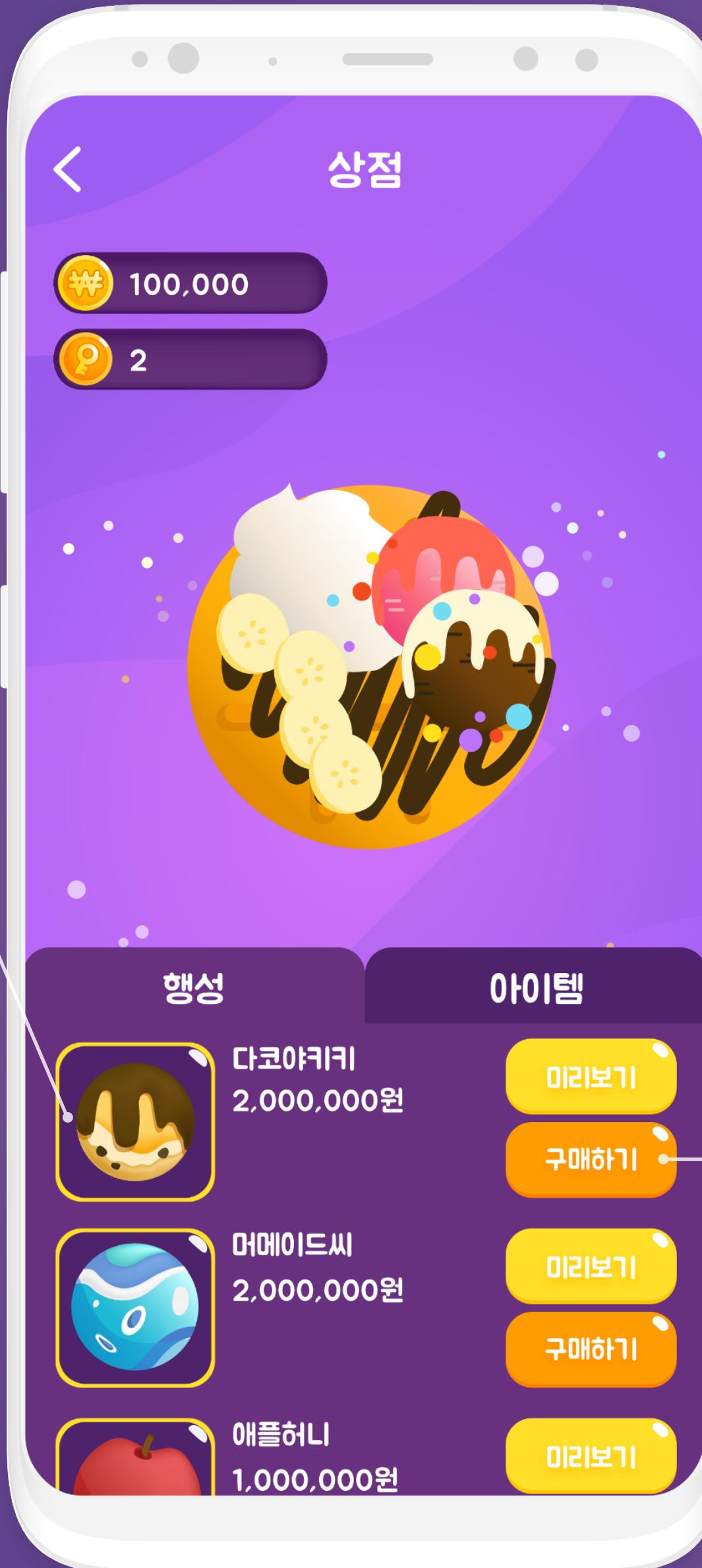
'안다미로'는 주머니 형태의 외계 종족을 주인공으로 하는 게이미피케이션 앱입니다. 타이틀 로고는 금융 교육 컨셉을 살리도록 화폐 관련 요소들을 삽입하였고, 전체 컨셉은 보라색을 주로 사용하고 별과 행성이 돋보이도록 디자인해 우주를 연상시킬 수 있도록 하였습니다.



MAIN

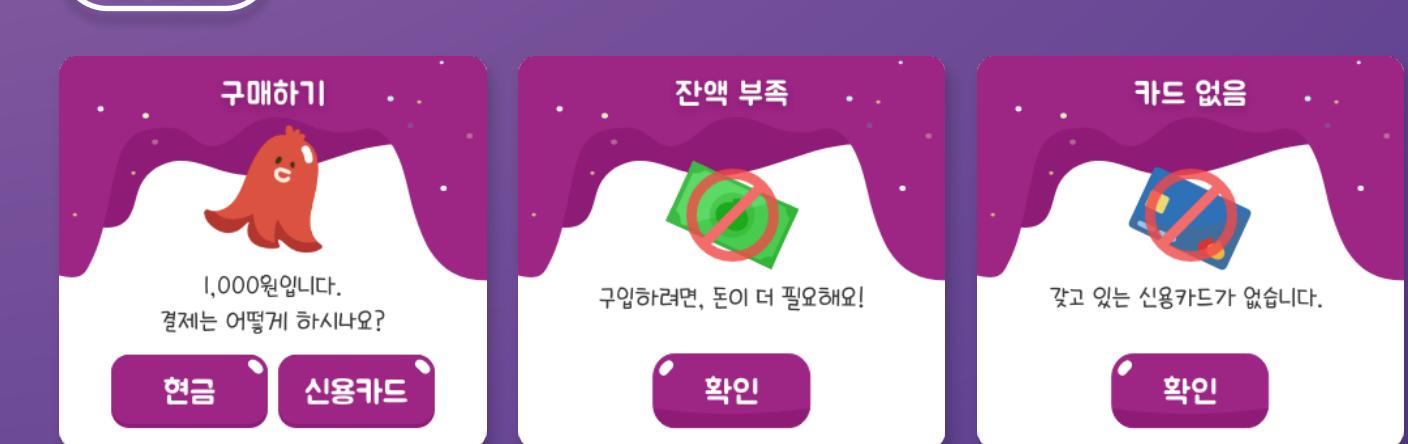
상단 좌측에는 신용 등급/재산/황금 열쇠 같은 정보의 출력 부분을 배치하였고, 상단 우측에는 설정/업적/꾸미기 아이콘을, 주기능 4가지 아이콘 (상점/은행/알바/공부방)은 비교적 터치가 용이한 하단에 배치하였습니다. 또한, 중앙에서 사용자가 꾸민 행성을 바로 확인할 수 있도록 하였습니다.

GUI

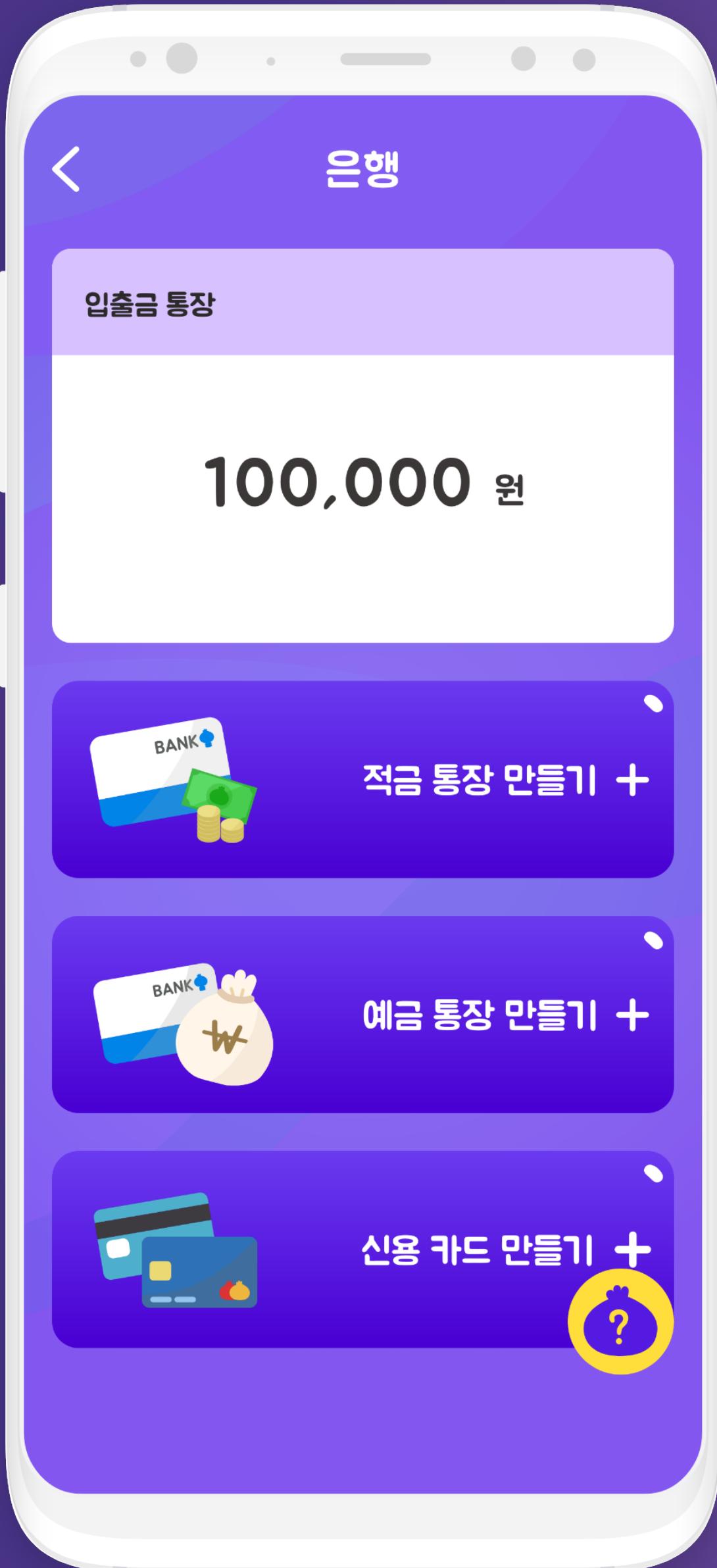


SHOP

행성과 아이템을 구매할 수 있는 상점 화면입니다. 결제 전, 미리보기를 통해 신중한 구매를 유도하고 결제수단을 현금과 카드 중 선택할 수 있도록 하여 스스로 합리적인 소비를 하도록 설계하였습니다.

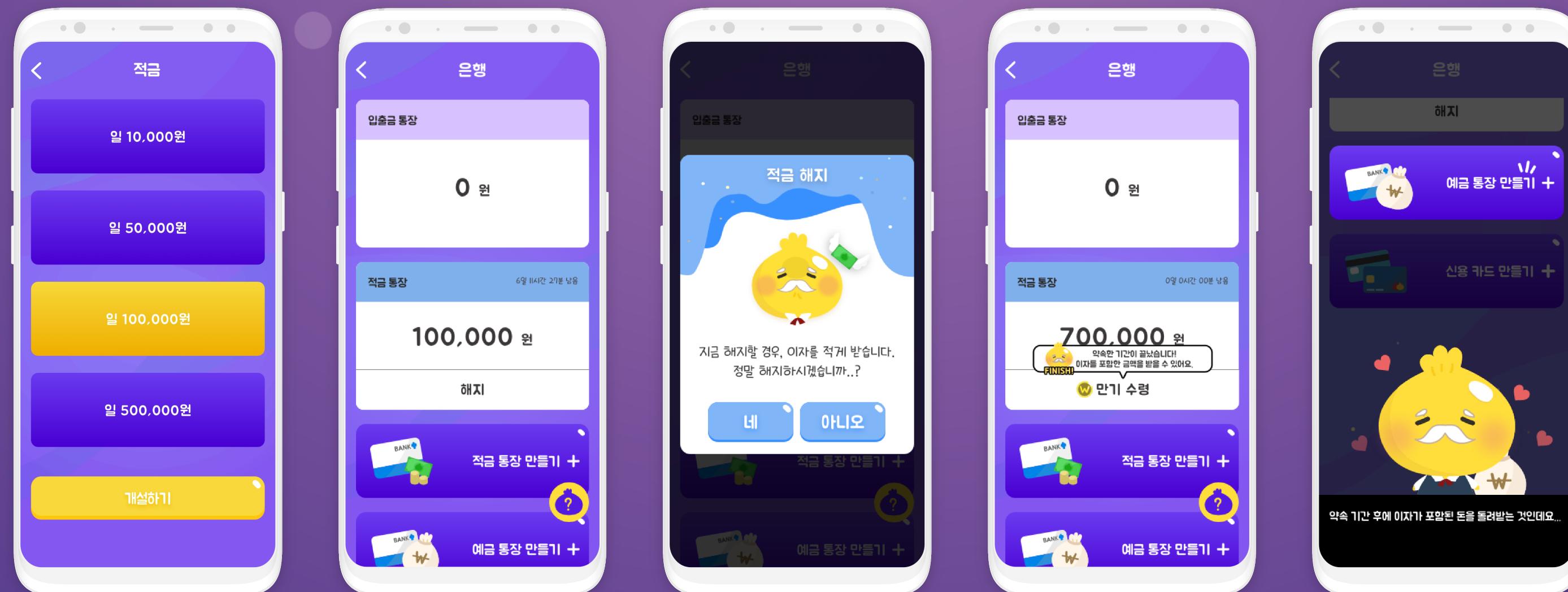


GUI



BANK

통장 및 카드 개설을 통해 모의 재테크 활동을 할 수 있는 은행 화면입니다. 상단에는 보유 재산을 확인할 수 있는 기본 입출금 통장을 배치하였고, 그 아래로 적금 / 예금 / 카드 개설 버튼을 나열하였습니다. 우측 하단에는 도움말 플로팅 버튼을 배치하여 바로 설명을 들을 수 있도록 하였습니다.



GUI



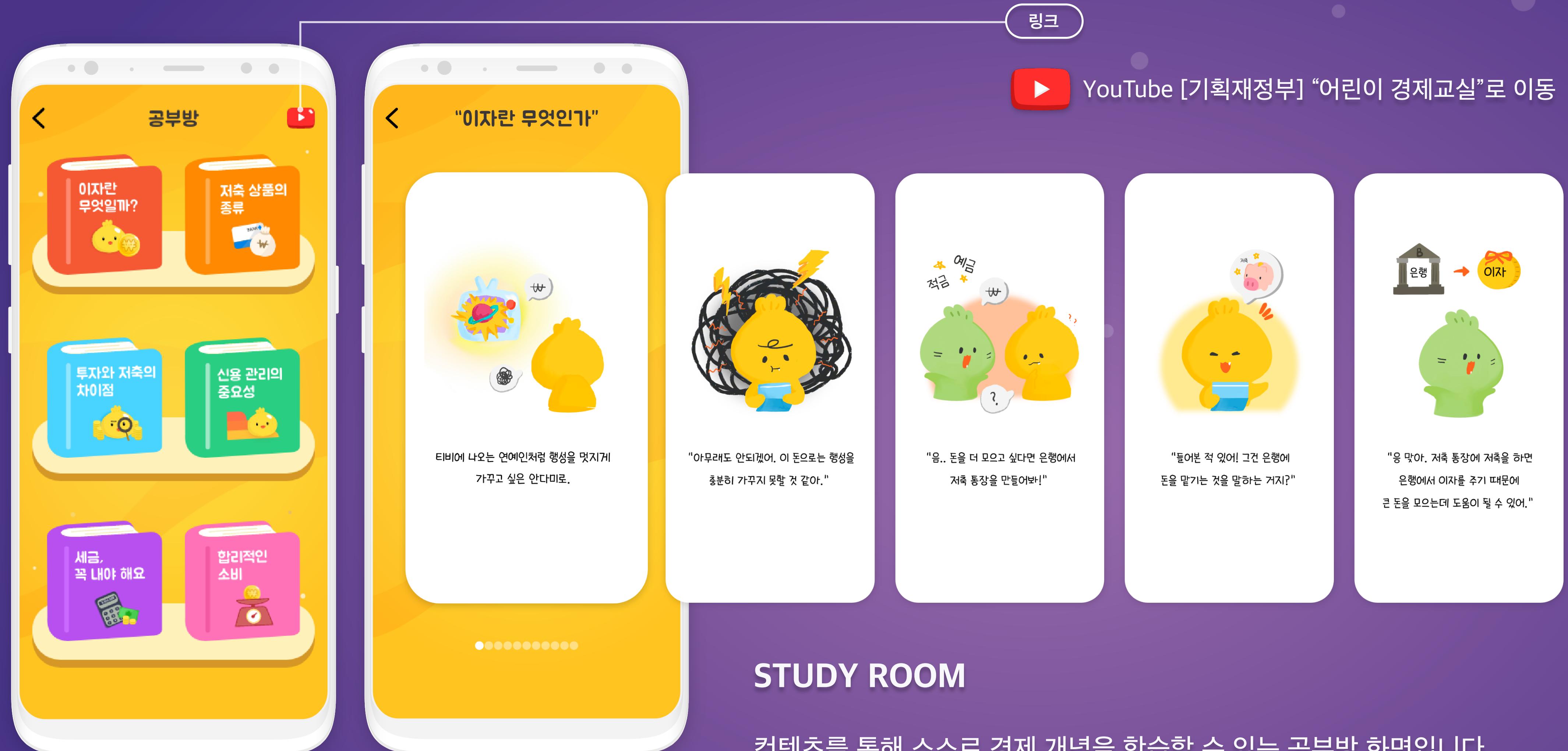
MINI GAME

미니 게임을 통해 재화를 벌 수 있는 아르바이트 화면입니다. 재화는 게임 플레이 시간(1초) x 최저시급(2020년 기준)으로 환산하여 지급됩니다. 이외에도 코인 아이템을 획득하면 추가 보상을 받을 수 있으며, 화난 손님 캐릭터와 부딪히면 게임이 종료됩니다. 미니 게임은 유니티로 제작하였으며, 상단에는 게임 플레이 시간을, 하단에는 방향키를 배치하였습니다.

캐릭터



GUI



STUDY ROOM

컨텐츠를 통해 스스로 경제 개념을 학습할 수 있는 공부방 화면입니다. 우측 상단에 유튜브 아이콘을 배치하여 기획재정부가 제작한 금융 교육 동영상 학습이 가능하게 하였고, 총 6권의 카드형 학습 컨텐츠를 통해 아이들의 집중과 흥미를 유도했습니다. 전반적인 컨셉은 금융하면 떠오르는 딱딱한 이미지를 탈피하고자, 따듯하고 친근감이 느껴지는 색상을 이용해 디자인하였습니다.

RESOURCE

