

터벅터벅

운동과 함께하는 기부문화 정착

“ _____ 캡스톤디자인1

소속 : 창의공과대학 디지털콘텐츠공학과

조장 : 20202824 이은비

팀원 : 20183342 정승윤 20183324 변세빛

20183332 유세훈 20202817 유재은



CONTENTS

목차

과제 개요	p.02
개발 필요성	p.03
개발 내용	p.04
과제 결과	p.05
과제 추진 체계	p.06
제품 특성	p.07
결과물 및 향후 계획	p.09
활용	

과제 개요

터벅터벅

1 운동

- 코로나 시대 이후 운동하는 사람이 증가함

2 기부

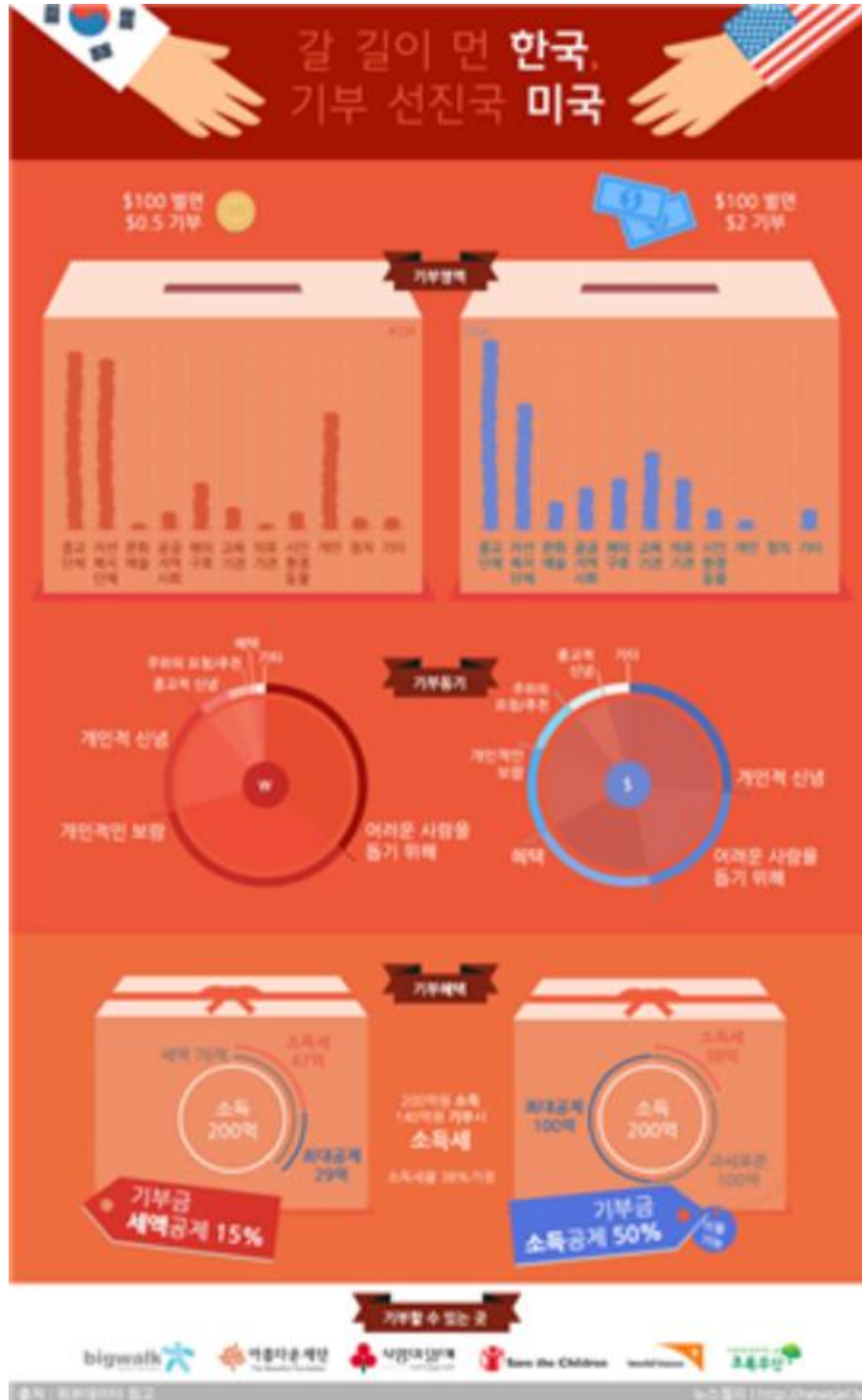
- 현대 사회는 비자발적 기부 비용이 높다는 문제점을 가짐
- 자선 복지단체보다 종교단체에 대한 기부 비율이 높음
- 정기적 기부가 아닌 일회성의 충동적 기부가 많음

3 목표

- 운동과 함께하는 기부 문화 정착

개발 필요성

터벅터벅



출처 : <https://contents.newsjel.ly/issue/9/>

가시적으로 보이는 운동량으로
운동 동기 향상

한국은 미국에 비해 기부 비중이
현저히 낮은 문제점

기부처를 소개하여
자연스러운 기부 문화 정착

- 자선 복지단체가 아닌 개인 기부 비중을 높이기 위해
- 사용자의 동기부여를 기부로 접목시켜 자발적인 기부문화를 정착시킴

개발 내용

터벅터벅

개발 내용 및 계획대비 성과

- 어플리케이션 개발 IDE는 안드로이드 스튜디오로 정함
- 사용자 관리를 위해 회원DB를 생성 및 관리함
- 회원 DB는 Firebase를 기반으로 서버에 연동함
- 만보기 기능을 위해 센서값 매커니즘 구현
- 사용자의 동기부여를 위해 걸음수를 기반으로 소모한 칼로리 계산
- 다양한 기부처 소개를 위한 슬라이드형 배너 제작



과제 결과

터벅터벅

개발 내용 및 계획대비 성과

- 스플래시화면으로 시작화면 구현함
- 회원가입으로 회원DB생성 후 서버에 저장
- 서버에 있는 회원 DB를 불러와 로그인 구현
- 자이로 센서를 사용하여 사용자의 걸음 수 측정
- 기부처 소개를 배너 슬라이드 형식으로 제작함



과제 추진 체계

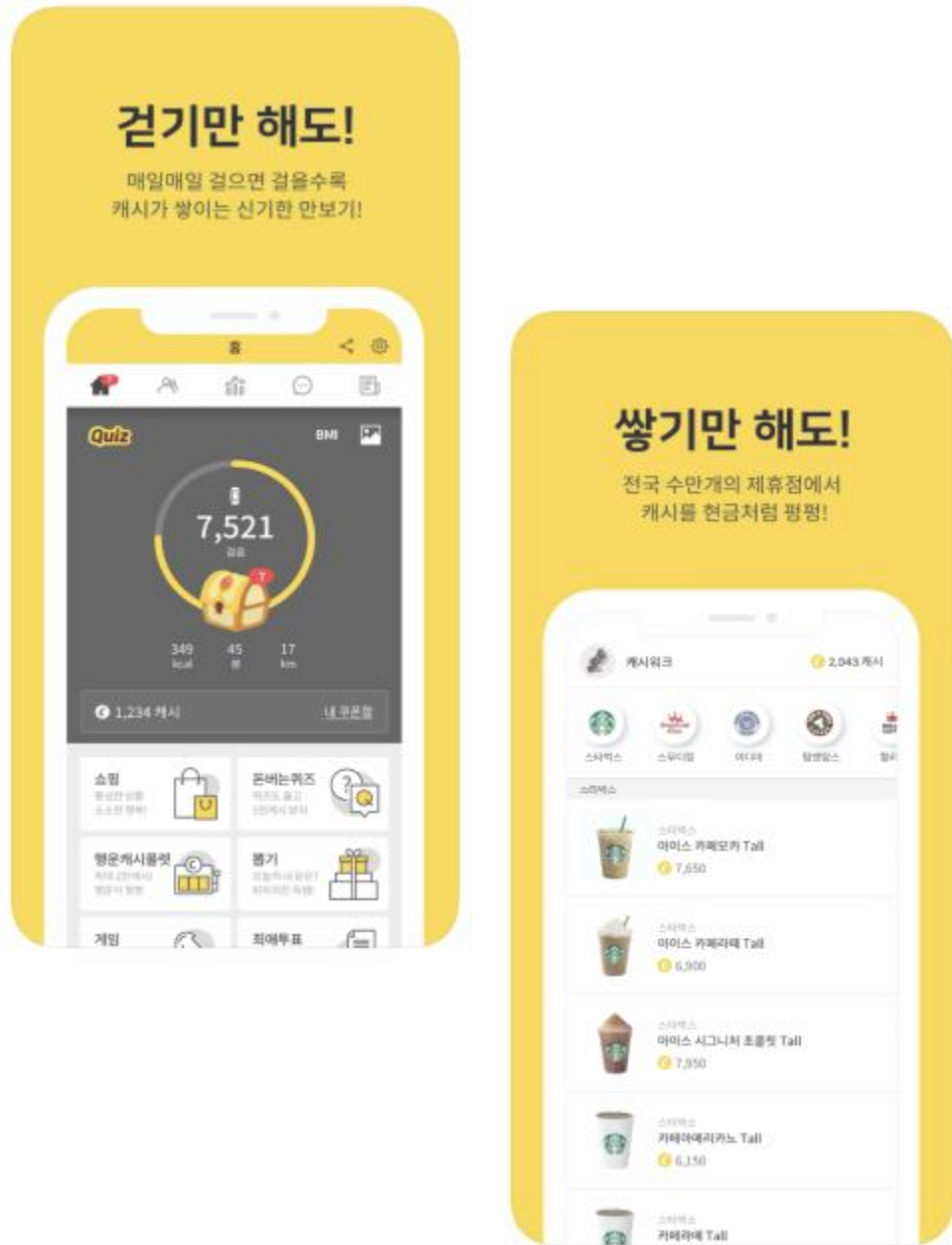
터벅터벅

팀 구성 및 역할 분담, 수행실적

성명	역할분담	참여율	수행내용
이은비	기획, 앱 디자인, 개발	100%	기획, 앱 UI/UX 디자인, xml 구축
유재은	기획, 앱 디자인	100%	기획, 앱 UI/UX 디자인
정승윤	어플리케이션 개발	100%	DB 및 서버 구축, 연동
유세훈	어플리케이션 개발	100%	개별 제작된 프로젝트 병합
변세빛	어플리케이션 개발	100%	초기화면 및 메인화면 구축

제품 특성

터벅터벅



<어플 '캐시워크'>

유사 제품

- 만보기 리워드 어플리케이션 “캐시워크”
- 만보기 걸음수를 기반으로 적립금을 적립함
- 걸음수에 비례하여 적립금이 적립됨
- 적립금 사용처가 상업적, 금전적인 사용처가 많음
- 사용자의 활동을 금전적인 보상으로 동기를 부여함

제품 특성

터벅터벅



차별성(차이)

- 만보계 기능 + 기부처 소개
- 기부에 익숙치 않은 사람들을 위해 다양한 기부처 소개 및 사이트 연결

결과물 및 향후 계획

터벅터벅

향후 계획

리워드 시스템 도입

- 100걸음당 1포인트씩 리워드 지급
- 지급된 리워드로 원하는 기부처에 기부
- 일정 금액이 모이면 기부처에 모인 포인트 만큼 기부

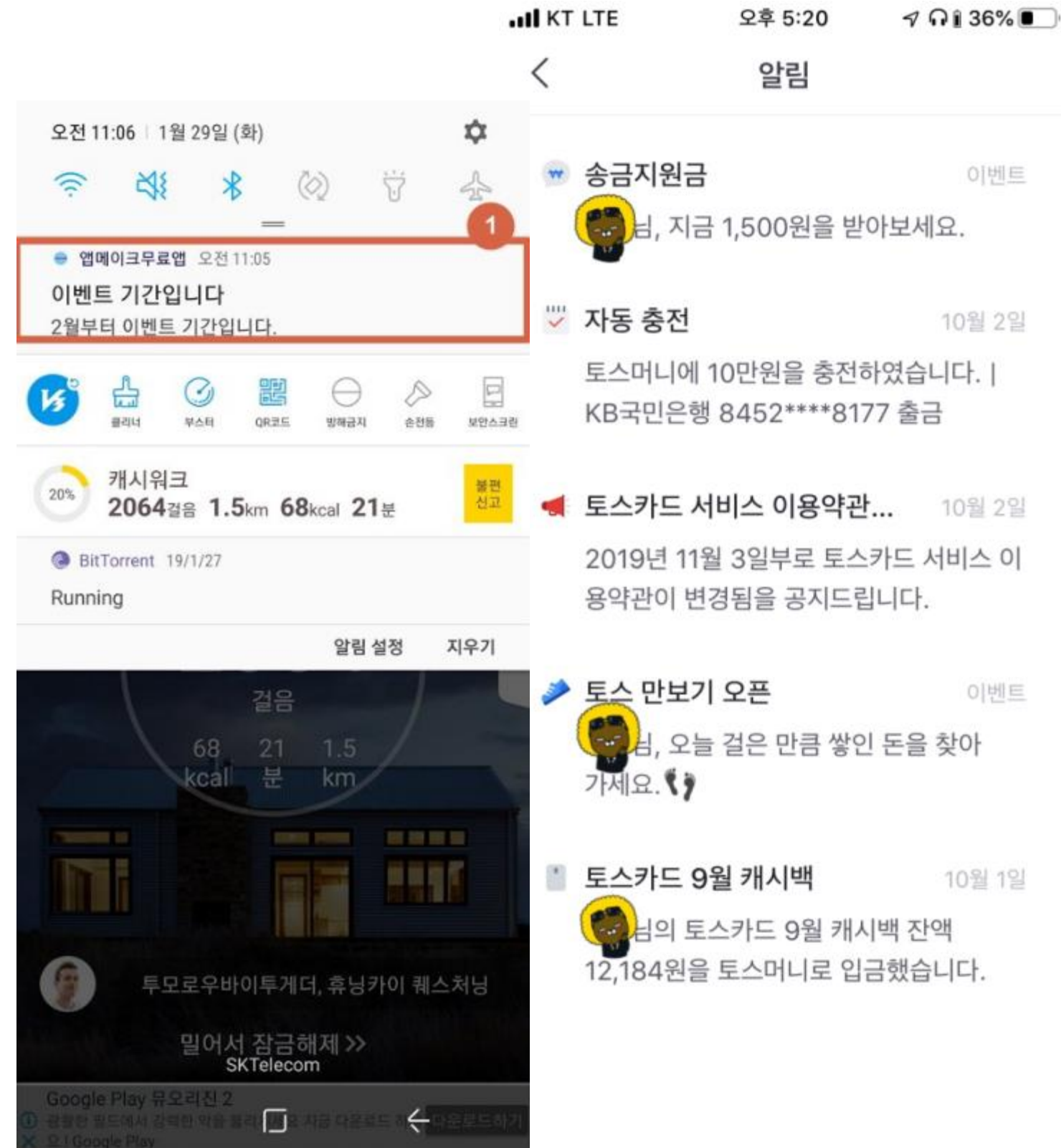


결과물 및 향후 계획

터벅터벅

향후 계획

- 알람 기능 추가
- 화면 레이어 추가



“

일상 속에서 기부를

터벅터벅

감사합니다!

