

캡스톤 디자인 상부 3조

분리배출
인식 개선 게임 설계

김승리, 나시연, 한기담, 빙영채, 배기태



- 순서 -

01. 결과물

02. 플레이 전
설문 조사 및
퀴즈

03. 플레이 후
퀴즈 정답률
비교

04. Q&A

결과물

제목 : 트레머 (TREMOR : Trash + Mermaid)

01

Opening

게임의
스토리를
알려준다.

02

Chapter 1

해저에서 분리배출
퀴즈 풀기

2D 쓰레기 분류
미니게임

03

Chapter 2

지상에서
정해진
쓰레기 수집

04

Ending

게임 플레이의
결과에 따라
엔딩이 바뀐다.

게임 플레이 영상



지상 쓰레기 수집 맵 -> 해피엔딩



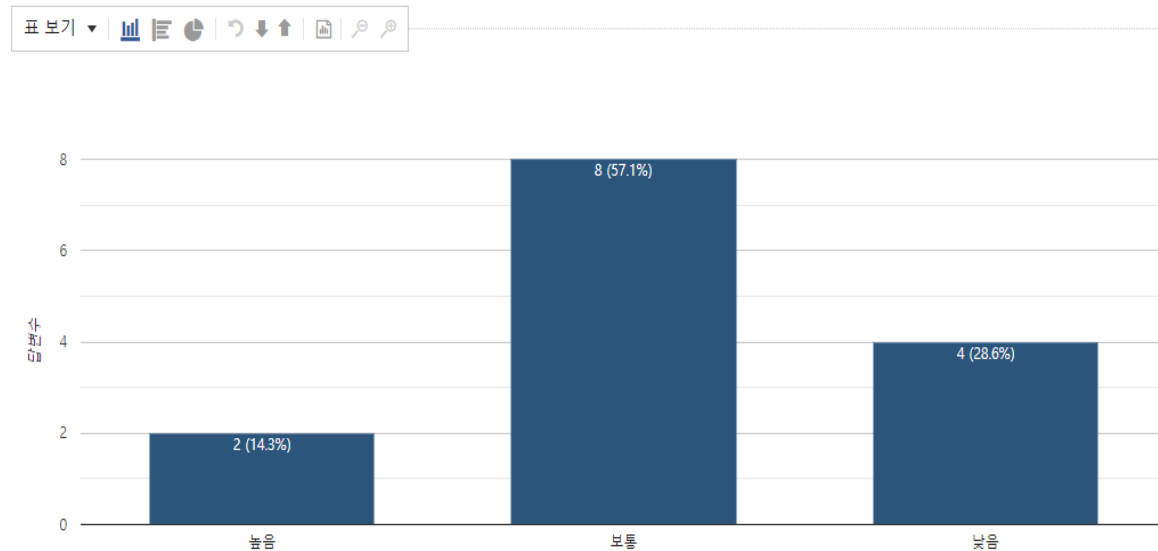
지상 쓰레기 수집 맵 -> 배드엔딩



플레이 전
설문조사 및
퀴즈

Q2* 객관식 한 개 선택, 답변필수, 답변수: 14 (응답: 14, 무응답: 0)

평소 환경 문제에 대한 관심도는 어떠한가요?



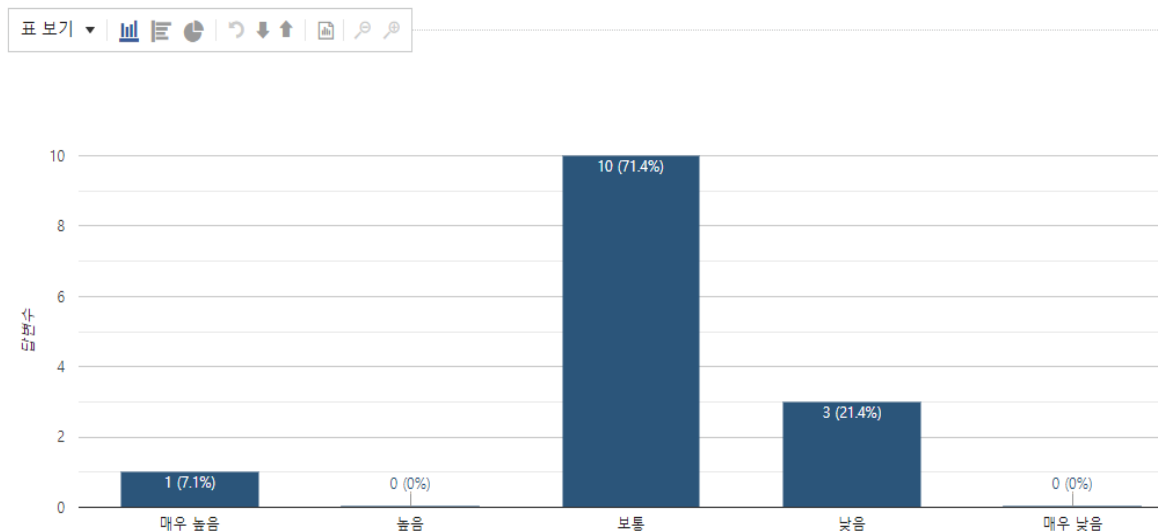
같은 학과 학우 14분 참여

- 환경 문제에 대한 관심도를 물어보는 질문에서 **'보통'** 과반수 찬성

➔ 환경문제에 대한 관심도가 높지 않은 걸로 나타납니다.

Q4* 객관식 한 개 선택, 답변필수, 답변수: 14 (응답: 14, 무응답: 0)

분리배출 방법에 대한 본인의 지식이 어느 정도라고 생각하시나요?

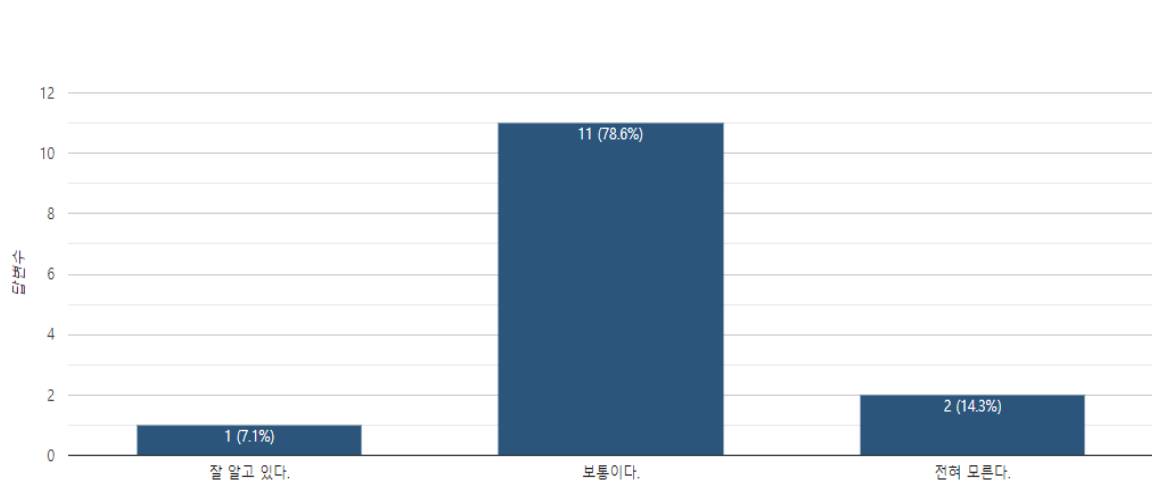


- 분리배출 방법에 대한 본인 지식에 대한 물음에 **'보통'**에 가장 많은 결과가 나타남

➔ 분리 배출에 대한 본인의 지식이 어느 정도인지 **확신이 없는 상태**인 것으로 나타납니다.

Q6* 객관식 한 개 선택, 답변필수, 답변수: 14 (응답: 14, 무응답: 0)
분리배출도안(표시)에 대해 잘 알고 계시나요?

표 보기



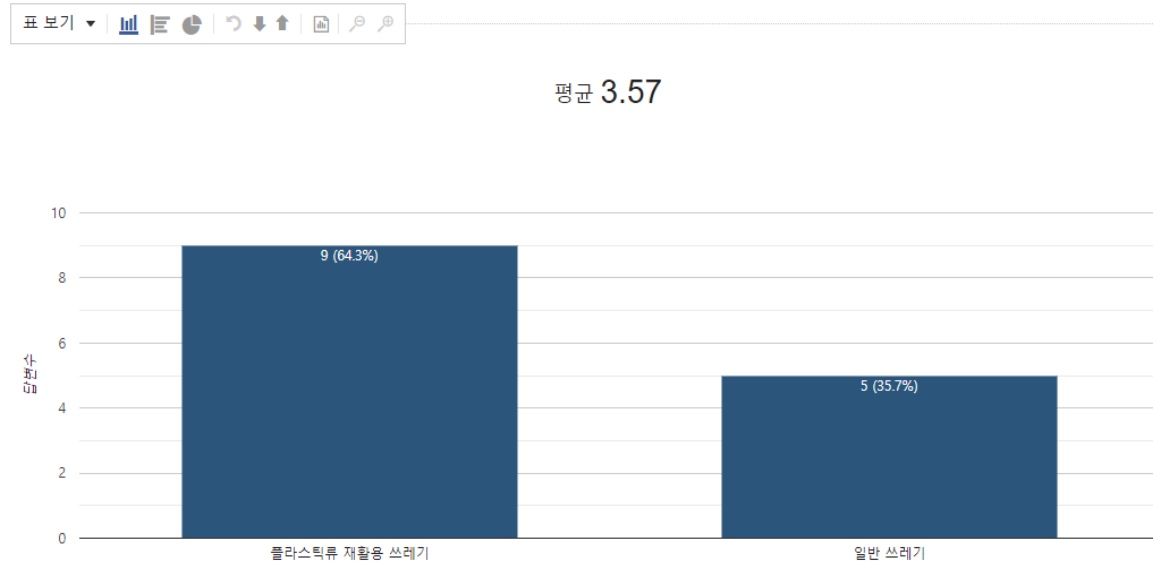
분리 배출 도안(표시)에 대한 질문에 대해
‘보통’ 비율이 압도적

➔본인 지식에 대한 **확신이 없는 상태**로 인 것으로 나타납니다

플레이 후
퀴즈 정답률
비교

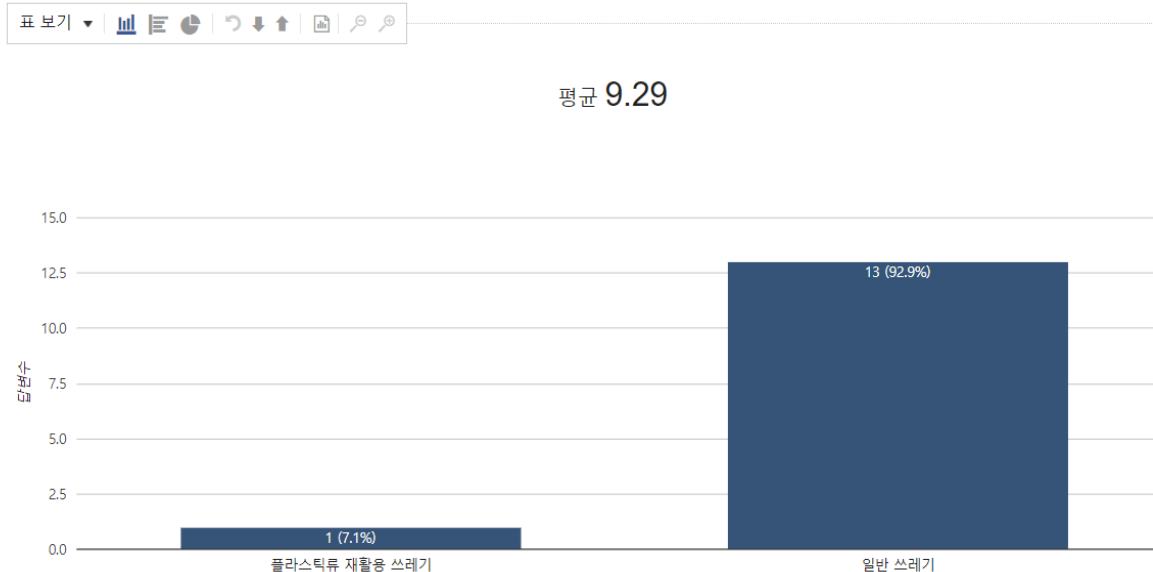
Q16* 객관식 한 개 선택, 답변필수, 답변수: 14 (응답: 14, 무응답: 0)

10. 칫솔은 어떻게 분리배출해야 될까요?



Q13* 객관식 한 개 선택, 답변필수, 답변수: 14 (응답: 14, 무응답: 0)

10. 칫솔은 어떻게 분리배출해야 될까요?



게임 플레이 전,

칫솔은 어떻게 분리배출 해야 되는지 묻는 질문에서 **가장 낮은 3.57% 정답률**이 나타났지만

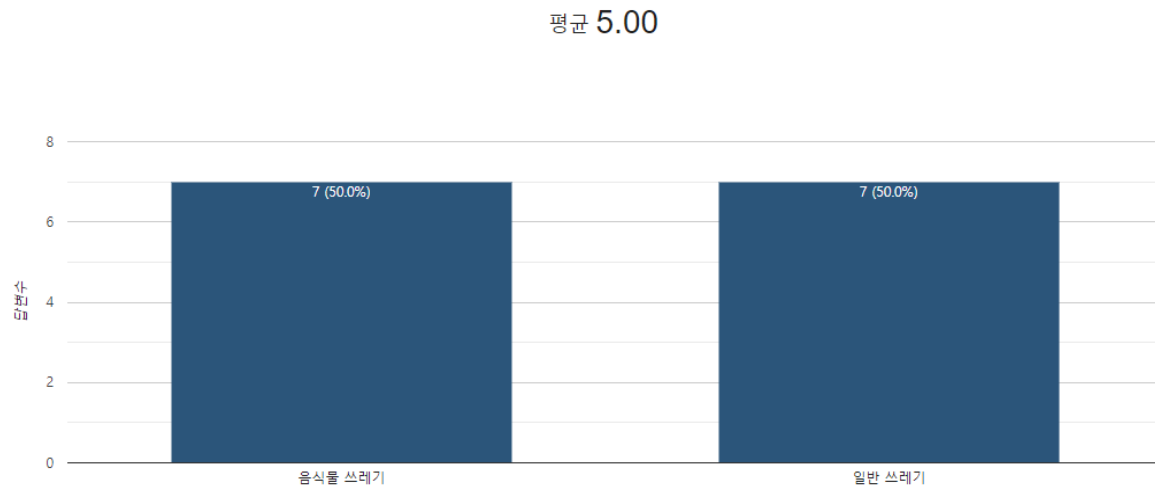
게임 플레이 후,

같은 질문에서 **정답률이 9.57%**로 바뀐 것을 확인할 수 있습니다.

Q12* 객관식 한 개 선택, 답변필수, 답변수: 14 (응답: 14, 무응답: 0)

6. 게 껍데기는 어떻게 분리배출해야 될까요?

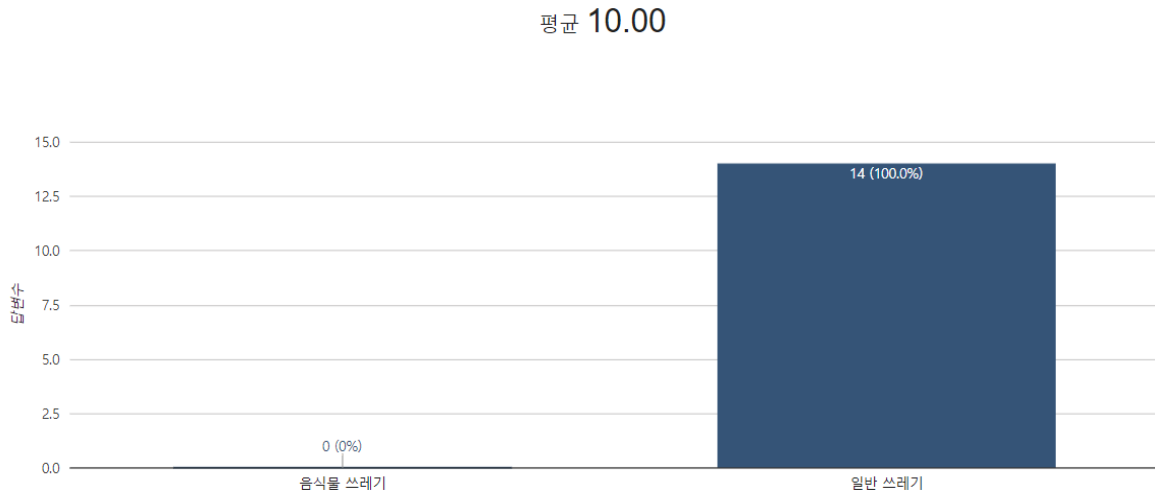
표 보기



Q8* 객관식 한 개 선택, 답변필수, 답변수: 14 (응답: 14, 무응답: 0)

5. 게 껍데기는 어떻게 분리배출해야 될까요?

표 보기



게임 플레이 전,

게 껍데기는
어떻게 분리배출 해야 되는지
묻는 질문에
50%의 정답률이 나타났지만

게임 플레이 후,

‘게 껍데기는 일반 쓰레기 이다’에
100%로 정답률로 바뀌었습니다.

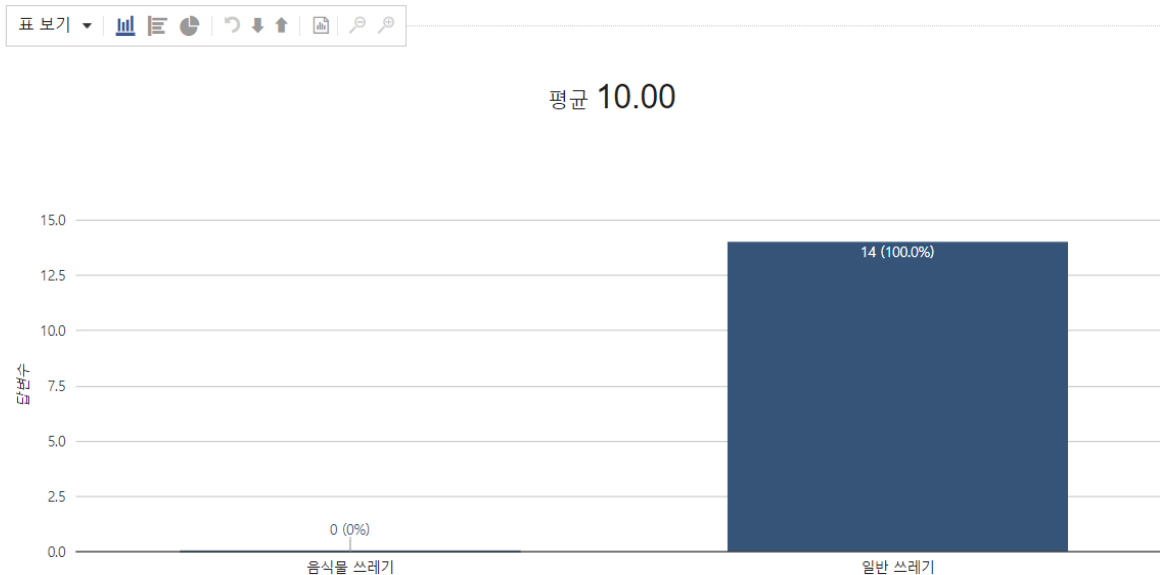
Q10* 객관식 한 개 선택, 답변필수, 답변수: 14 (응답: 14, 무응답: 0)

7. 양파 껍질은 어떻게 분리배출해야 될까요?



Q11* 객관식 한 개 선택, 답변필수, 답변수: 14 (응답: 14, 무응답: 0)

8. 장류(고추장, 쌈장)은 어떻게 분리배출해야 될까요?



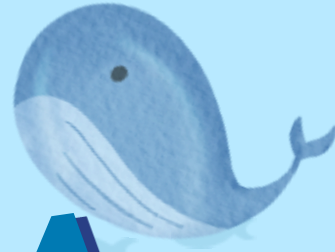
이외에

‘양파껍질은 어떻게 분리배출
해야 되는가?’ 질문과

‘장류(고추장, 쌈장)은 어떻게 분리배출
해야 되는가?’ 질문에서
정답률 100%를 달성한 것으로

게임을 플레이 한 것으로 인해
정답률이 올라간 것을 확인할 수
있습니다.

상부3조



Q&A

