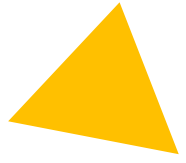




# ROUTINIZER

1310 김태환 | 1316 옥건호  
1318 우준성 | 1320 최민재

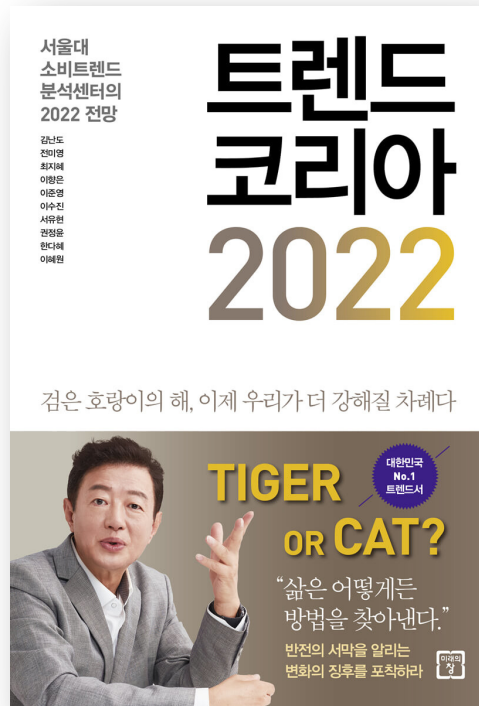




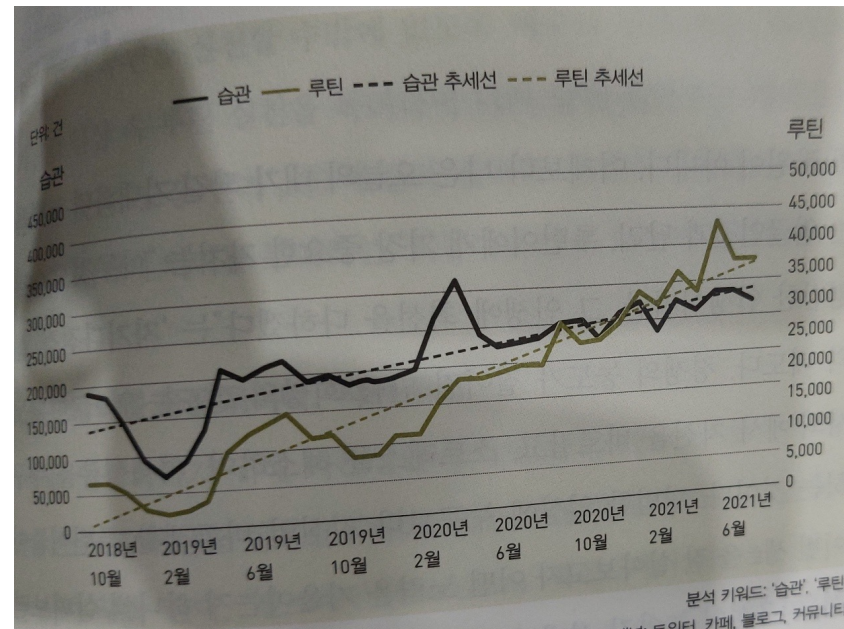
01

# 문제 상황

# 트렌드 코리아 2022에 언급된 ‘바른 생활 루틴이’



습관/루틴 언급량 변화 추이 비교



{원인}

근로 시간의 축소  
코로나19 영향

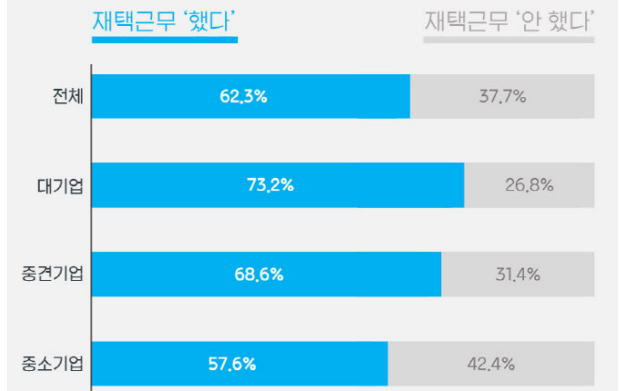


{결과}

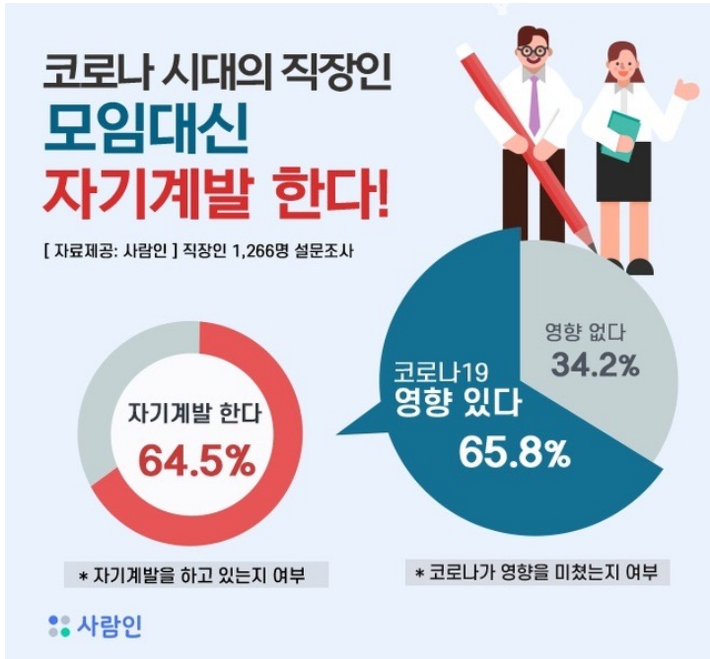
생활, 업무의 자유도 

### 코로나19로 인한 재택근무 현황

\* 국내기업 직장인 885명 조사 / 자료제공: 잡코리아X알바몬







**자기관리**의 필요성 ↑↑↑

**루틴**의 중요성 ↑↑↑



근로자 뿐만 아니라 **학생**도 예외는 아님

{원인}

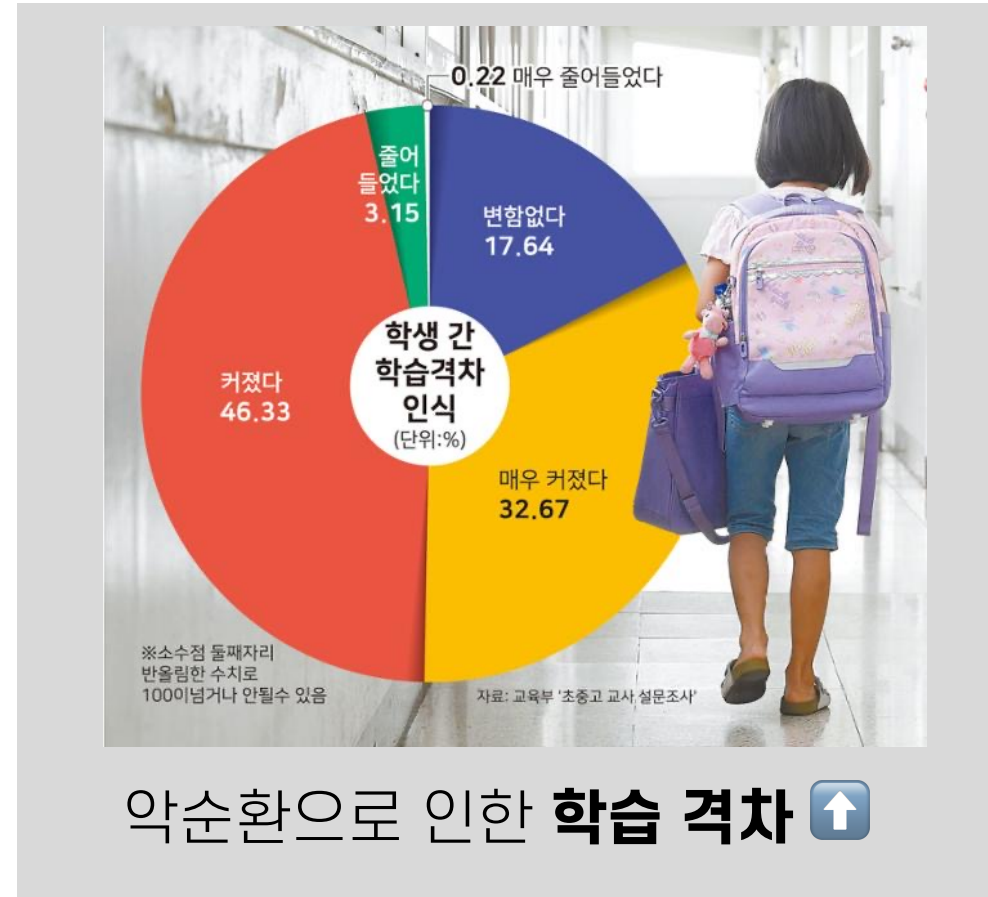
많아진 **원격 수업**  
자습 시간

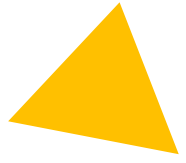


{결과}

**생활 루틴의**  
**큰 변화**

# 이 변화에 **부적응**한 학생은 **악순환**이 반복됨





02

# 솔루션

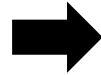
이러한 악순환을 **좋은 루틴 형성**을 통해 해결!



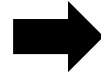
# 앱에서 일정한 과정을 통해 지속 가능한 루틴 형성



챌린지 참여



챌린지 실천

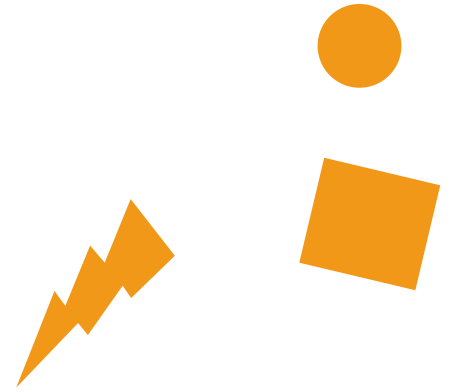
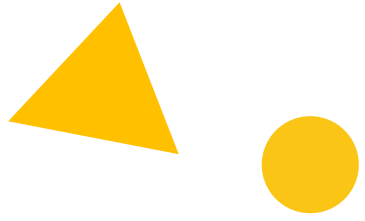


인증 사진 업로드



랭킹 순위 



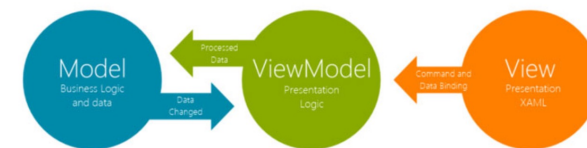
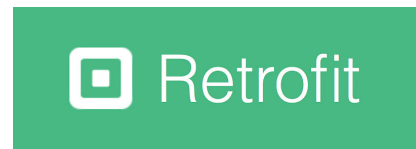


03

# 기능 및 디자인

# 기능 및 디자인

## 앱



MVVM  
MODEL VIEW VIEWMODEL

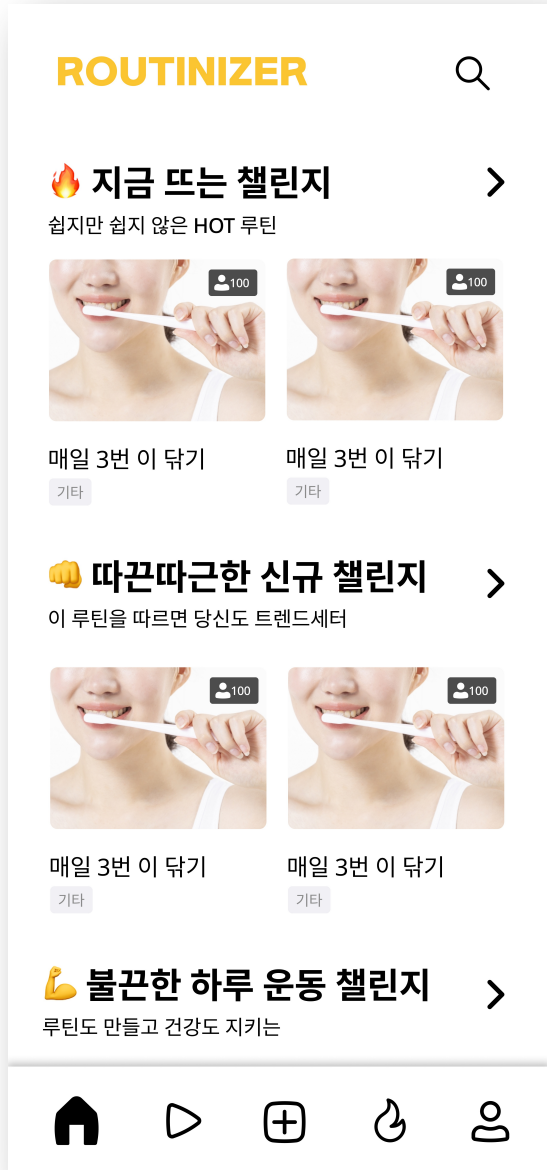
## 백엔드



## 디자인

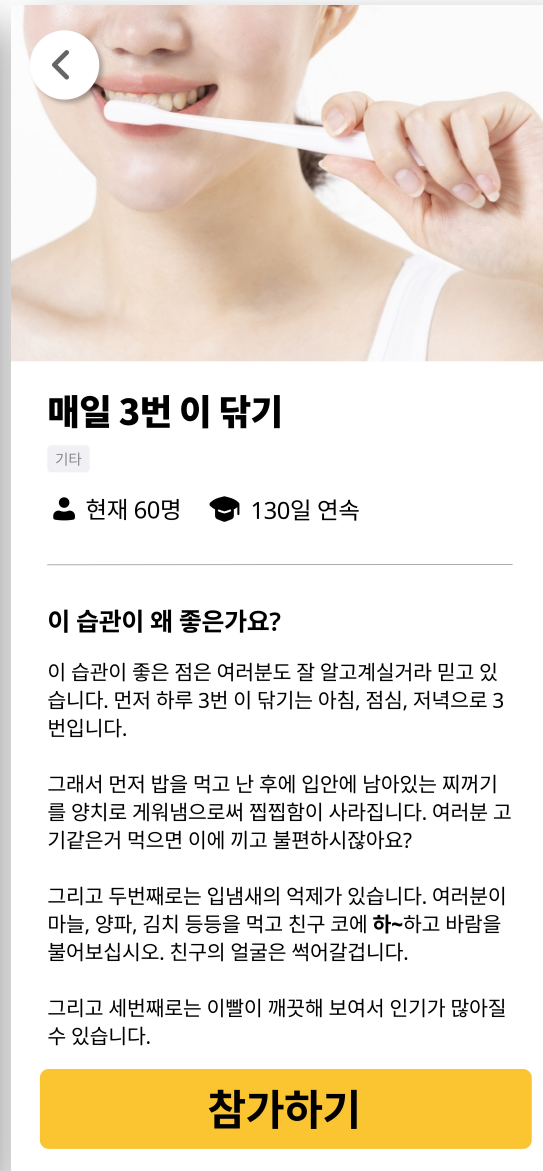
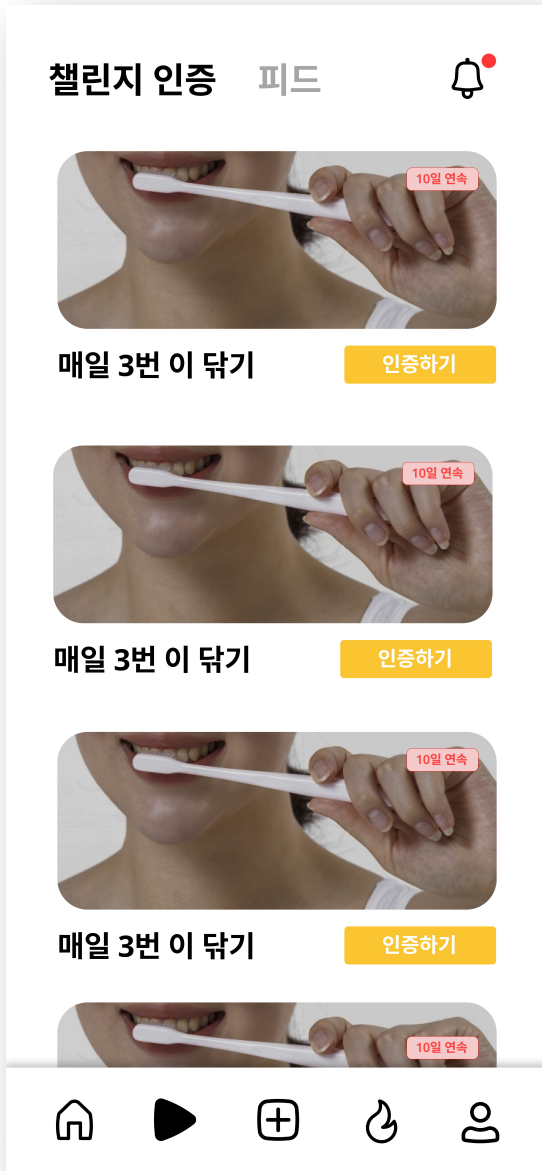






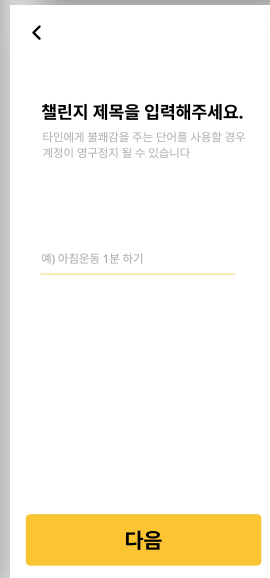
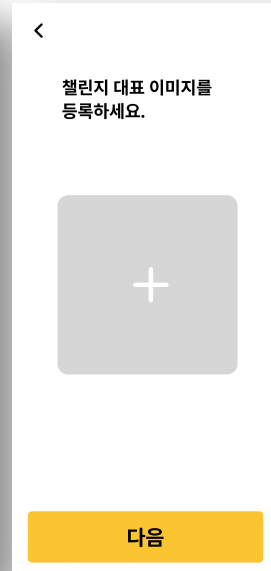
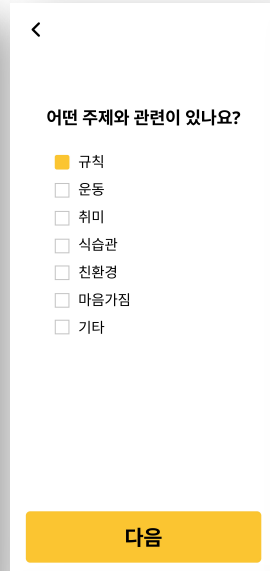
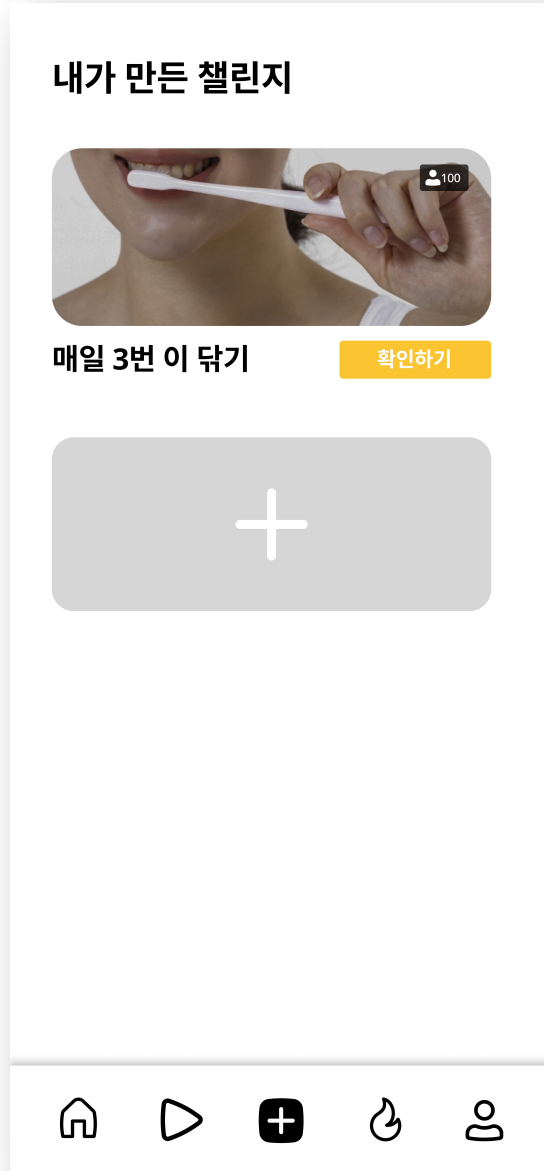
{홈}

현재 트렌드 챌린지 및 신규 챌린지 조회



## {인증}

내가 참여하고 있는 챌린지에  
매일 인증하는 기능



## {챌린지 생성}

내 창의력을 발휘해  
챌린지를 직접 만드는 기능

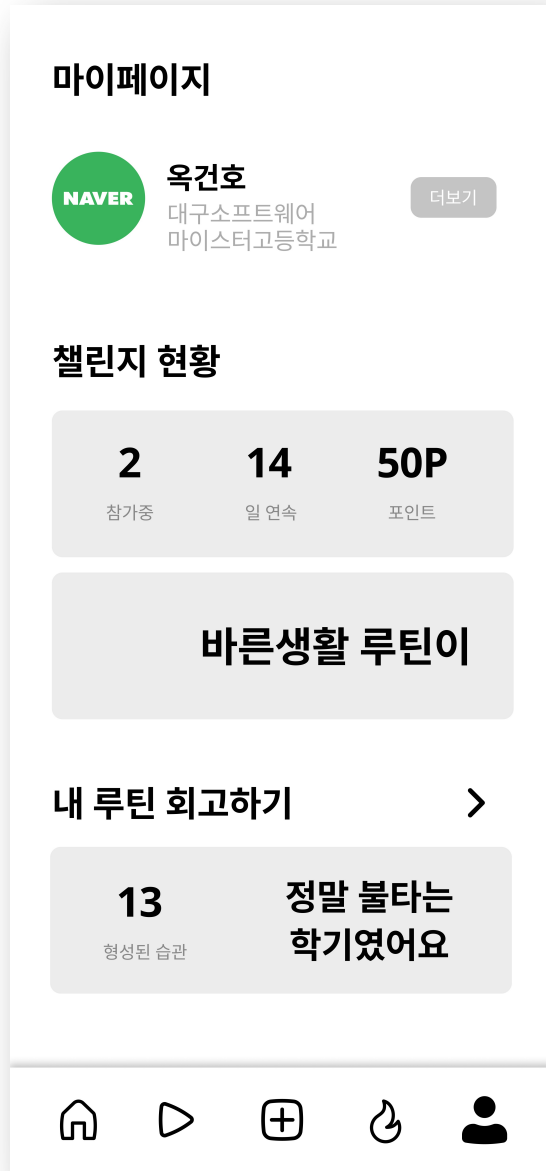
## 전체랭킹 등급별랭킹

1	NAVER 김민재	현풍고등학교
2	NAVER 옥건호	대구소프트웨어 마이스터고등학교
3	NAVER 기 준	사대부고등학교
4	NAVER 이경태	머대리고등학교
5	NAVER 김철민	제주국제고등학교
6	NAVER 우준성	고령고등학교
7	NAVER 김태환	달서고등학교
8	NAVER 최민재	왕선고등학교
9	NAVER 김차사	서울외국어고등학교
10	NAVER 곽철용	심리고등학교



## {랭킹}

다른 학생들의 루틴 형성 현황을 알 수 있어  
서로 경쟁하여 루틴 생활 활성화



## {마이페이지}

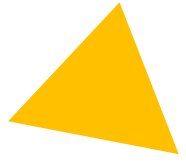
내 **챌린지 진행 현황**을 한 눈에 알 수 있고  
한 학기동안의 **루틴 생활**을 회고하는 기능



04

# 타겟 고객층

- ⑧ 규칙적인 생활을 원하는 **일반 학생**
- ⑧ 게임 악순환에서 벗어나고 싶은 **학습 부진 학생**
- ⑧ 건강한 생활을 하고픈 **게으른 학생**
- ⋮
- ⑧ 꿈을 이루고 싶은 **모든 학생**



05

# 차별성





# 돈을 걸지 않아 부담스럽지 않은 시작



## 매일 3번 이 닦기

기타

현재 60명 130일 연속

### 이 습관이 왜 좋은가요?

이 습관이 좋은 점은 여러분도 잘 알고계실거라 믿고 있습니다. 먼저 하루 3번 이 닦기는 아침, 점심, 저녁으로 3번입니다.

그래서 먼저 밥을 먹고 난 후에 입안에 남아있는 찌꺼기를 양치로 게워냄으로써 짹짹함이 사라집니다. 여러분 고기같은거 먹으면 이에 끼고 불편하시잖아요?

그리고 두번째로는 입냄새의 억제가 있습니다. 여러분이 마늘, 양파, 김치 등등을 먹고 친구 코에 하~하고 바람을 불어보십시오. 친구의 얼굴은 썩어갈겁니다.

그리고 세번째로는 이빨이 깨끗해 보여서 인기가 많아질 수 있습니다.

참가하기

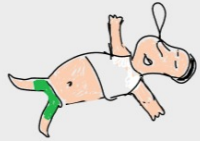
습관 형성에 도움을 주는 타 서비스(ex. 챌린저스)는 만원 이상의 **돈을 걸고 진행**해야 하는 반면, 우리 서비스는 학생에게 포커스를 맞춰 **돈을 걸지 않기 때문에 부담스럽지 않게 시작**할 수 있습니다.

# 랭킹 시스템으로 경쟁 활성화

1	 김민재	현풍고등학교
2	 옥건호	대구소프트웨어 마이스터고등학교
3	 기 준	사대부고등학교
4	 이경태	머대리고등학교
5	 김철민	제주국제고등학교
6	 우준성	고령고등학교
7	 김태환	달서고등학교

습관 형성에 필요한 동기부여를 **랭킹 시스템**으로 채웠습니다. 학생들은 **서로 경쟁**하며 더 규칙적이고 멋진 루틴들을 형성할 수 있고, 서비스 또한 활성화될 것입니다.

# 등급제(티어)를 도입해 더욱 큰 동기부여



게임은행이



성실이



바른생활 루틴이



불붙은 챌린저

랭킹 시스템에 더하여 **등급제**를 도입해, 습관의 활발한 형성 뿐만 아니라 등급을 올리며 **자기효능감과 성공 경험**을 쌓아갈 수 있습니다.



06

# 발전가능성

## 학기말 회고를 통한 루틴 분석 및 성찰

내 루틴 회고하기 >

13

형성된 습관

정말 불타는  
학기였어요

AI(인공지능)을 도입해 한 학기가 끝날 때마다 그동안의 **성취 및 루틴들을 분석**해줍니다. 이는 지난 날의 자신을 돌아보게 하고, **앞으로 나아갈 원동력**을 제공합니다.

## 더 큰 동기부여 및 수익 창출



인앱 광고를 통해 **수익을 창출**한 뒤, 그 수익의 일부분을 **랭킹 상위 학생에게 보상**함으로써 더 큰 동기부여를 제공할 예정입니다.



# 학생들의 꿈을 ‘ROUTINIZE’하다

ROUTINIZER | 감사합니다 :)