

「어린이 식생활·영양관리」 앱 푸드아바타

□ 목적

- 어린이(6~11세) 섭취해야 하는 필요영양소와 주의영양소 대비 영양판정 및 교육에 도움을 주는 앱 개발 보급
- 어린이가 손쉽게 재미있게 활용할 수 있는 신뢰성 있는 영양 정보 제공

과제추진 : 국가식품 영양·기능성 정보 시스템 구축('11~'13)

공동연구 : 전북대, 서울교대, 순천향대, 강원대

□ 개발 환경

- 모바일앱 : 안드로이드 진저브레드
- 사용언어 : Android API, java, XML

□ 주요내용

- 소비자 생애주기별 맞춤형 앱 : 푸드아바타

| 어플리케이션 명칭 | 대상 | 수록 식품 | 연령별 주의/필요 영양 정보 |
|-----------|------------|-------|--------------------|
| 푸드 아바타 | 어린이(6~11세) | 300 | 칼슘, 단백질 등 8종 |

※ 타 앱과 차이점

! 국민건강영양조사에 기초한 대상별 섭취량 분석자료 적용

!! 권장량과 비교한 개개인의 영양 섭취 판정

!!! 최초 실측 사진 정보 제공 앱

○ 어린이 식생활 교육 “어린이 푸드아바타” 애플리케이션 구동



○ 애플리케이션 시범 적용 전·후 어린이의 식생활 지식 및 행태 변화 결과

(농촌진흥청 및 서울교육대학교 공동연구)

- App 활용 수업과 1주일간 자유로운 App 활용 시간을 주어진 시험군 학급과 App을 적용하지 않은 대조군 학급과의 차이 비교
 - 식생활 지식, 식생활 행태에 유의한 차이를 보임
 - 어린이를 위한 식생활 지침, 지방을 낮추는 식사 방법, 식습관과 영양의 관계, 균형 잡힌 식단 음식 고르기와 그렇지 못한 식단의 경우 수정할 수 있는 능력에서 높은 차이 나타남

* 푸드아바타 다운로드 방법(예: play 스토어)

| | | |
|---|--------------------------------|--|
| 1 | 스마트폰내 “Play 스토어 또는 T 스토어”를 클릭함 |  |
| 2 | 검색창에 “푸드아바타”를 검색함 |  |
| 3 | 아이콘을 선택해 다운로드하여 설치함 |  |
| 4 | 다운로드 후 설치를 클릭하여 설치함 |  |

* T 스토어도 동일한 방법으로 다운로드 가능함