

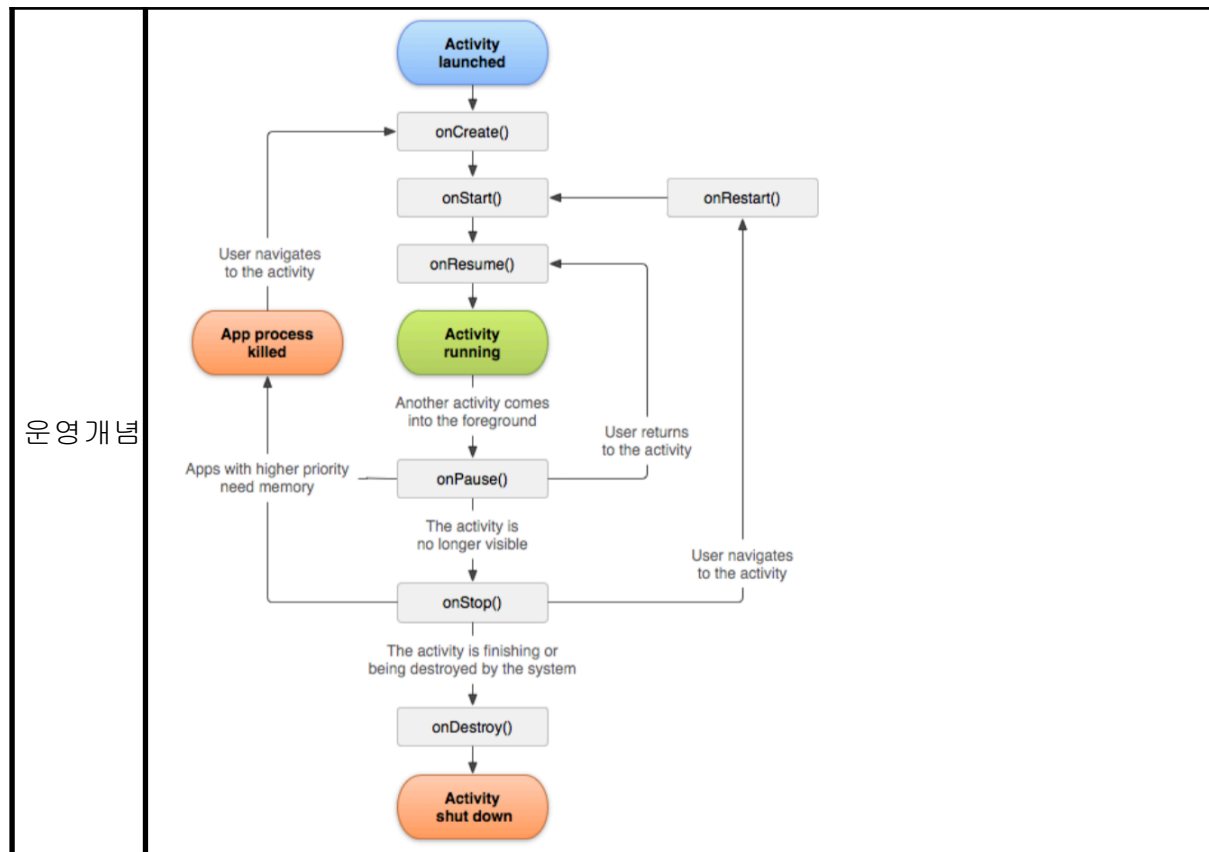
## AI 오픈소스 전문 프로젝트 계획서

(04) 팀

작품명 (주제)	(국문) 치매 예방 지원 스토리 게임		
	(영문) <b>Dementia Prevention Support Story Game</b>		
책 임 자	성 명	배수연	
	소 속	소프트웨어학부	
	학 번	2023041053	
개발기간	2025. 03. 04. ~ 2025. 06.		
참여학생 지도교수	학번	이름	전공
	2023041053	배수연	소프트웨어학 부
	2023041066	김다민	소프트웨어학 부
	2023070002	이예솔	소프트웨어학 부
	2023041007	조재영	소프트웨어학 부
작품(주제)에 대한 요약			

작품 설명	<p>스토리 기반의 치매 예방 게임이다. 사용자는 이웃 <b>NPC</b>와 교류하며 일상 생활의 여러 상황들을 시뮬레이션한다. 기억력, 사고력, 인지력 강화 미니게임을 스토리 진행 요소로 포함하여 치매 예방 및 관리를 돕는다.</p>
작품의 주요 기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 치매 예방 게임의 결과 분석을 통해 심층 치매 진단 서비스 제공 <ul style="list-style-type: none"> <li>: 십자말풀이 (<b>ex.</b> 오늘 장 볼 목록 등의 주제로 ‘십자말풀이’ 제공)</li> <li>: 기억력 게임 (<b>ex.</b> 단기 기억력 게임, ‘꿈에서 본 번호를 기억하세요!’)</li> <li>: 조건 파악 사고력 게임 (<b>ex.</b> 이웃과 함께하는 가위바위보 조건 게임, ‘이기지도 말고, 비기지도 말아주세요!’)</li> <li>: 집중력 게임 (<b>ex.</b> 집 찾아가기 게임)</li> </ul> </li> <li>위 미니게임들의 결과 분석을 통해 치매가 의심되는 경우, <b>CERAD-K</b> 치매진단평가 기반의 선별검사 서비스를 스마트폰을 통해 편리하게 이용할 수 있도록 제공</li> <li>- 지속적 동기 강화 <ul style="list-style-type: none"> <li>: 이웃 캐릭터와의 사회적 교류 (캐릭터의 응원, 동기 부여)</li> </ul> </li> <li>- 치매 기본 정보 제공 <ul style="list-style-type: none"> <li>: 정의, 원인, 증상, 진단, 치료, 경과, 주의 사항 등의 정보를 시각화하고, 이웃 <b>NPC</b>를 통한 대화 형식으로 제공</li> </ul> </li> </ul>

작품(주제)에 대한 요약 (계속)



- 기타  
개발 시  
고려사항

개발일정  
및  
업무분  
장

구분 (주차)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
스토리라인 구성															최종
요구사항 상세화															발표
기술분석															
메인게임 구조설계															
미니게임 구조설계															
메인게임															

및 프레임 구현																
미니게임 구현																
테스트 및 점검																

## 2. 업무분장

이름	역할	업무
배수연	팀장, DB, 백엔드	미니게임1 로직 구성 및 개발 사용자 데이터 관리 및 저장 게임데이터 관리 및 저장 스토리 진행 로직 개발
김다민	백엔드, 프론트엔드, UX/UI 디자인	화면 구성 미니게임2 로직 구성 및 개발 캐릭터/배경 이미지 디자인 스토리 진행 로직 개발 각 미니게임 레이아웃
이예솔	PM, UI/UX 디자인, 프론트엔드	미니게임3 로직 구성 및 개발 스토리 진행 로직 개발 스토리 구성 기획 캐릭터/배경 이미지 디자인 스토리 레이아웃 각 미니게임 레이아웃
조재영	프론트엔드, UI/UX 디자인	미니게임4 로직 구성 및 캐릭터/배경 이미지 디자인 개발 스토리 진행 로직 개발 각 미니게임 레이아웃

선행기술 조사 분석	<p>&lt;특허&gt;</p> <p>1. 1020070012344 (2007.02.06) 프림포주식회사 주식회사 엔티로봇</p> <p>치매 예방 게임 시스템 (하나 이상의 컨트롤러부와 뇌능력을 테스트하거나 향상시킬 수 있도록 하는 소정의 게임을 사용자에게 제공하는 게임제공부 및 게임제공부에 의해 제공되는 게임에 따라 컨트롤러부를 통해 사용자로부터 입력된 사용자입력에 기초로 하여 사용자의 뇌능력을 측정하는 측정부를 포함)</p> <p>2. 1020210017196 (2021.02.08) 동아대학교 산학협력단</p> <p>치매위험도 조기발견 자가진단 인지게임 시스템(Self Screening Cognitive Assessment Game System for Early Detection of Dementia Risk)</p>
	<p>&lt;논문&gt;</p> <p>1. 한국콘텐츠학회 Vol.18 No.4 [2018] 김석선</p> <p>치매 예방 프로그램에 대한 체계적 문헌고찰(국내문헌을 중심으로) (Dementia Prevention Programs among Koreans: A Systematic Review)</p> <p>2. 한국교육학술정보원 Vol.2 No.- [2019] 전남희</p> <p>노인 대상 치매예방 놀이 프로그램의 효과성 검증을 위한 사례 연구</p>
	<p>&lt;상용 제품&gt;</p> <p>1. 실비아 기억력 향상, 두뇌 게임: <u>실비아</u></p> <p>2. 데카르트 게임: <u>데카르트</u></p> <p>3. 워너비 챌린지 시뮬레이션 게임: <u>워너비 챌린지</u></p> <p>※ 다양성: 실비아 &gt; 데카르트</p> <p>인지도: 실비아 &lt; 데카르트</p>

**Key Words (5개) :** 치매 예방, 고립감 완화, 사회성 향상, 인지 능력 향상, 고령층

지도 교수

강재구 (서명)