2025-1 AI 오픈소스 전문 프로젝트 [04팀]

「Story Board」

치매 예방 지원 스토리게임

Dementia Prevention Support Story Game

2025－04－09

팀 원:

배수연 202304105

김다민 2023041066

이예솔 2023070002

조재영 2023041007

지도교수: 강재구 교수님

버전 관리

버전	날짜	작성자	주요 수정 사항
1.0 ver.	25.03.22.	팀원 전원	페이지 구조, 스토리 구성 및 흐름
1.1 ver.	25.03.30	팀원전원	큰 기능적 요소 추가
2.0 ver.	25.04.04	팀원전원	흐름에 필요한 기능 연결
2.1 ver.	25.04.09	팀원 전원	기능 구현 방식 결정

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignUp		화면 구성 설계				

상단 안내 문구

- 문구: **"마을에 입주하세요 :)", "계정을 생성해주세요!"**

입력 필드

- 아이디 입력란
- 비밀번호 입력란
- 이름 입력란
- 생년월일 입력란-음력생일 적용가능
- 연락처 입력란
- (선택) 보호자 연락처 입력란
- 주소 입력란
- (선택) 질병 유무 드롭다운

버튼

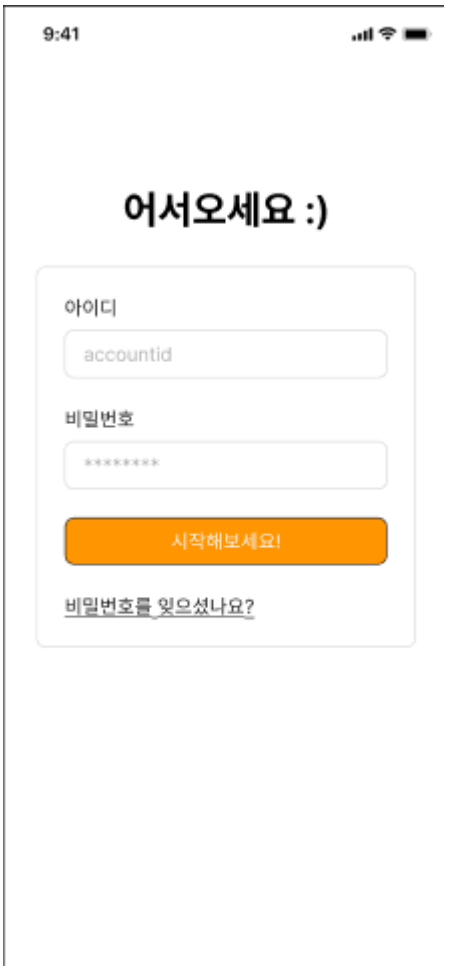
- 문구: "계정 생성하기"
- 기능: 입력 정보 제출 및 회원가입 처리

[1] 주요 기능

1. 사용자 개인정보 입력 기능
2. 계정 생성 버튼 클릭 시, 입력값 유효성 검사 (형식 오류 시 알림 메시지 출력)
3. 입력 값이 유효할 시, 회원가입 요청
4. 개인정보 수집 동의 확인서 팝업 출력
5. 동의 완료 후 로그인 화면으로 이동

[2] 예외 처리

1. 필수 정보 누락 시 알림 메시지 출력
2. 개인정보 수집 동의 미체크 시 팝업 표시
3. 선택 항목은 미입력 시도 가능

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4"> 
</td><td colspan="5">상단 텍스트

● 문구: “어서오세요 :)”
● 역할: 사용자 환영 메시지 제공

입력 필드

● 아이디 입력란 (accountid)
○ 사용자 계정 ID 입력
● 비밀번호 입력란
○ 비밀번호 입력 시 마스킹 처리 하지 않음-노인의 인지력 고려

버튼

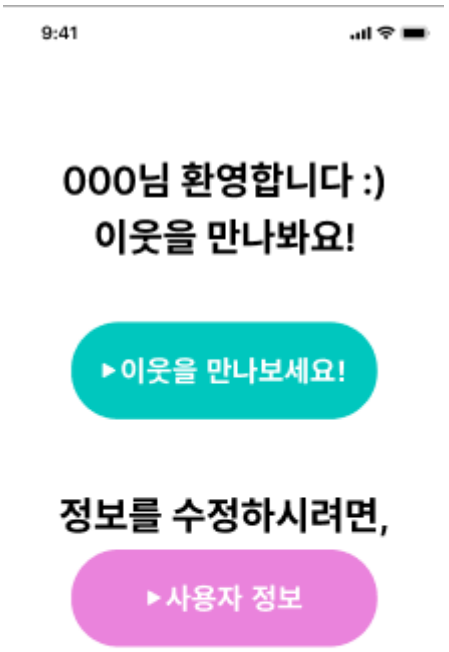
● 시작해보세요!
○ 클릭 시 로그인 시도
○ 로그인 성공 시 mainPage로 이동
○ 로그인 실패 시 오류 팝업 출력

하단 링크

● “비밀번호를 잊으셨나요?”
○ 비밀번호 재설정 화면으로 이동</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="5">1. 아이디/비밀번호 입력 기능
2. 로그인 유효성 검사 (입력 여부, 형식 등)
3. 로그인 버튼 클릭 시:

● 입력된 계정 정보 검증
● 성공 시 다음 화면으로 이동
● 실패 시 에러 메시지 팝업

4, 비밀번호 재설정 화면으로 이동 가능</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4" rowspan="2"> 
</td><td colspan="5">환영 메시지 영역

● 문구: “000님 환영합니다 :)”
● 기능: 로그인한 사용자의 이름(또는 닉네임)을 불러와 표시
● 예시 출력: “홍길동님 환영합니다 :)”

기능 안내 메시지

● “이웃을 만나보세요!” → neighbor로 입장
● “정보를 수정하시려면,” → 사용자 본인의 정보를 수정할 수 있는 기능 안내

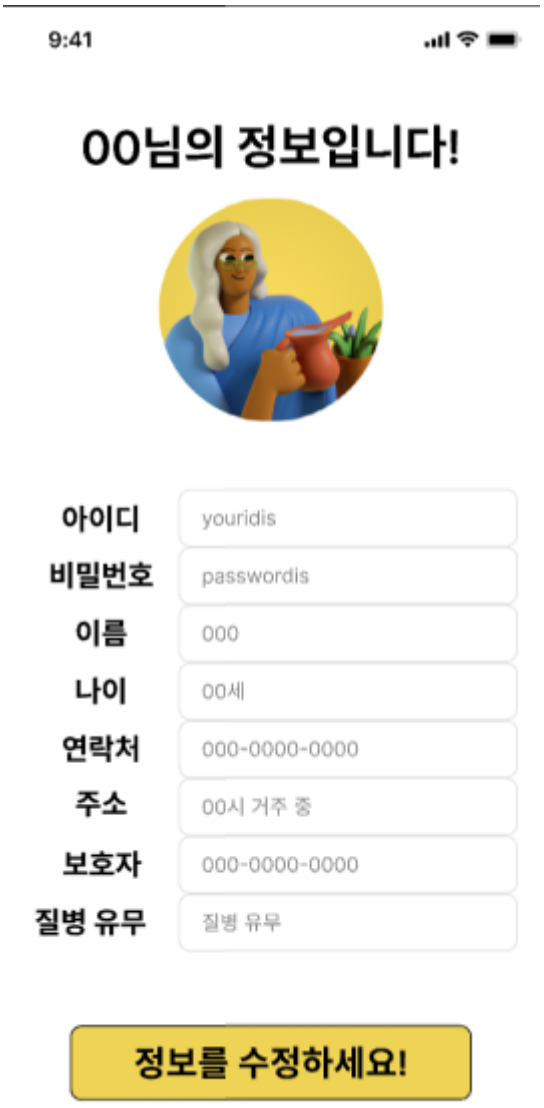
버튼

● [이웃을 만나보세요!] (청록색 버튼)
  ○ 클릭 시 neighbor로 이동
● [사용자 정보] (분홍색 버튼)
  ○ 클릭 시 회원 정보 수정 화면으로 이동</td></tr>
<tr><td colspan="5">1. 로그인한 사용자의 이름 표시
2. 두 가지 주요 버튼 제공:

● 이웃과의 상호작용 기능 진입
● 사용자 본인 정보 수정 기능 진입

3. 각 버튼 클릭 시 해당 기능 또는 페이지로 이동
4. 심플한 인터페이스로 사용자 편의성 강화</td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>userInfo		화면 구성 설계				



상단 텍스트

- 문구: “00님의 정보입니다!”
- 기능: 사용자명을 기반으로 한 맞춤형 인사

사용자 아바타

- 역할: 시각적 친근감 제공
- 노년층 캐릭터 활용으로 대상 연령대에 맞춘 디자인

입력 필드 항목

- 아이디: youridis (읽기 전용 또는 수정 가능)
- 비밀번호: passwordis
- 이름: 사용자 이름
- 나이: 숫자 형식 (예: 75세)
- 연락처: 전화번호 형식
- 주소: 거주지 정보
- 보호자 연락처: 보호자 전화번호 입력
- 질병 유무: 예/아니오 혹은 구체적 병명

하단 버튼

- 문구: “정보를 수정하세요!”
- 기능: 입력된 내용을 저장하고 수정된 정보를 시스템에 반영

	1. 사용자 개인정보 확인 및 수정 가능 2. 모든 입력란은 수정 가능하도록 구현 3. 수정 완료 시 저장 및 다음 화면 또는 알림 팝업 표시 4. 버튼 클릭 시: ● 데이터 저장 처리 ● 성공/실패 알림 팝업

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임			Dementia Prevention Support Story Game			
페이지	SignIn>mainPage>neighbor			화면 구성 설계			

질문 문구 **1**

- 문구: **“**이웃을 지금 만날까요**?”**
- 역할: 사용자의 현재 상호작용 의지 확인

버튼 **1 – “**네**!”**

- 색상: 연두색
- 기능: 클릭 시 게임 시작 페이지로 이동

질문 문구 **2**

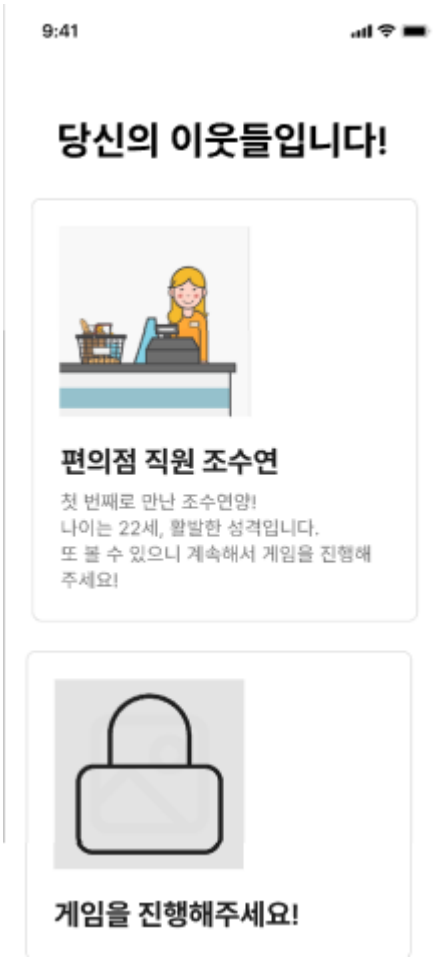
- 문구: **“**이웃에 대해 알아볼까요**?”**
- 역할: 수집한 이웃 캐릭터의 정보나 배경을 탐색할 수 있는 리스트 제시

버튼 **2 – “**이웃 사전**”**

- 색상: 주황색
- 기능:
  - 이웃 캐릭터 목록 또는 설명 페이지로 이동
  - 이웃 캐릭터의 성격, 특징, 관심사 등을 확인 가능

	1. 사용자 선택형 인터페이스 구성 2. 두 개의 주요 행동 선택지 제공: ● 즉시 스토리 목록으로 이동 ● 캐릭터 정보 탐색 3. 버튼 클릭 시 다음 기능/페이지로 연결

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>view		화면 구성 설계				



상단 안내 문구

- 문구: **"당신의 이웃들입니다!"**
- 역할: 캐릭터 탐색 또는 수집형 컨텐츠임을 인지시킴

이웃 카드 – 캐릭터 정보

- 이름: "편의점 직원 조수연"
- 일러스트: 캐릭터의 삽화 이미지
- 설명: 관계성과 성격등을 설명

잠금된 캐릭터 카드

- 자물쇠 아이콘 표시
- 문구: **"게임을 진행해주세요!"**
- 기능: 게임을 일정 이상 진행해야 해금되는 시스템

1. 사용자와 만난 이웃(캐릭터)의 정보 확인 기능

2. 캐릭터별 카드 형태 UI 구성:

- 해금된 캐릭터: 이름, 직업, 성격 등 표시
- 미해금 캐릭터: 자물쇠 이미지로 잠김 처리

3. 게임 진행 상황에 따라 새로운 캐릭터 해금 유도

4. 지속적 동기와 흥미를 유발하는 인터랙티브 구조

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage> neighbor>startGame		화면 구성 설계				

상단 안내 문구

- 문구: **"이야기를 진행하세요!"**
- 역할: 유저가 단계적으로 이야기를 진행하도록 유도

첫 번째 이야기 **(활성화 상태)**

- 이웃명: "편의점 직원 수연군"
- 이야기 제목: **"첫번째 이야기"**
- 디자인: 노란 배경 강조 처리
- 기능: 클릭 시 해당 스토리로 진입

잠긴 이야기 목록 **(비활성 상태)**

- 상태: 자물쇠 아이콘으로 잠금 표시
- 이웃명: "???"로 표시하여 미공개 상태 표현
- 기능: 이전 스토리 완료 시 순차적으로 해금되는 구조

1. 단계별 스토리 진행 흐름 안내
2. 단계별 해금 시스템 도입:

- 완료된 이야기 다음 이야기만 해금됨
- 사용자 성취감을 높이고 지속적 동기 유도

3. 각 스토리는 캐릭터별 시나리오로 구성 가능
4. 시각적으로 구분된 활성/비활성 요소 제공

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임			Dementia Prevention Support Story Game			
페이지	SignIn>mainPage>			화면 구성 설계			

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				

페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story1start>crosswordGame	화면 구성 설계

상단 제목

- 문구: “십자말 풀이 게임”
- 역할: 게임 콘텐츠 유형 명시

질문

- 문구: “편의점에서 어떤 것들을 사볼까?”
- 역할: 문제 상황 제시, 인지 연결 유도

십자말 퍼즐판

- NxN 격자 형태
- 단어 예시: 문제 상황에 맞는 단어들
- 정답 입력 방식: 키보드 입력

문제 번호 및 설명 박스

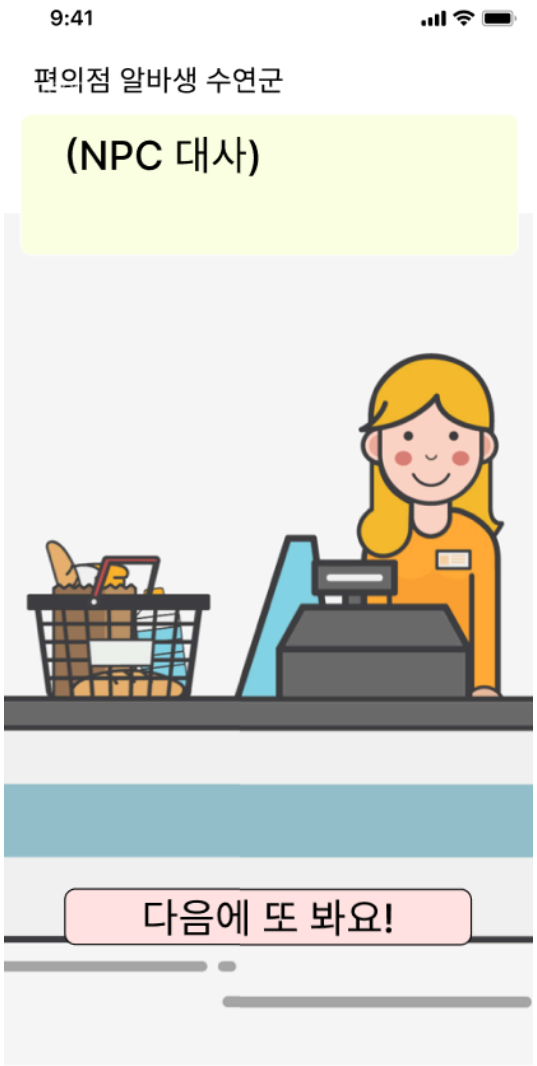
- 문제 번호, 사전적 의미, 정답 입력

성공 버튼

- 문구: “물건 사기 성공!”
- 색상: 노란색
- 기능: 정답 처리 후 성공 메시지, 메인 스토리로 이동

1. 단어 인식 및 추론 게임으로 십자말 풀이 게임 제공
2. 문제 힌트를 통해 정답 유도
3. 십자말을 통해 단어 연결 및 인지력 자극
4. 성공 시 성공 버튼 출력
5. 메인 스토리로 복귀

프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임	Dementia Prevention Support Story Game
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story1start>crosswordGame>story1end	화면 구성 설계



상단 캐릭터 정보

- 이름: 편의점 알바생 수연군

캐릭터 일러스트

- 상황에 맞는 배경와 캐릭터 일러스트

종료 버튼

- 문구: **“다음에 또 봐요!”**
- 역할: 다시 등장할 것이라는 예고적 메시지 전달
- 클릭 시 startGame 페이지로 돌아감

1. 스토리 클리어 후 종료 안내 제공
2. 버튼 클릭으로 startGame 페이지로 이동
3. 연속된 캐릭터 시각 자료로 사용자 몰입감 유지

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영

프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임	Dementia Prevention Support Story Game
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame	화면 구성 설계

상단 안내 문구

- 문구: **"이야기를 진행하세요!"**
- 역할: 유저가 단계적으로 이야기를 진행하도록 유도

첫 번째 이야기 **(**재진행 가능 상태**)**

- 디자인: 하얀 배경 비강조 형태
- 기능: 클릭 시 해당 스토리 콘텐츠로 재진입 가능

두 번째 이야기 **(**활성화 상태**)**

- 이웃명: "햄버거 가게 직원 재영군"
- 이야기 제목: **"**두번째 이야기**"**
- 디자인: 노란 배경 강조 처리
- 기능: 클릭 시 해당 스토리 콘텐츠로 진입

<table>
<tr><td>프로젝트 명</td><td>치매 예방 지원 스토리게임</td><td>Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td>SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story2start</td><td>화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td rowspan="2">
</td><td>상단 캐릭터 정보

● 문구: “햄버거 가게 직원 재영군”
● 역할: 해당 에피소드에서 등장하는 NPC 캐릭터 명시
● 대사 안내 포함: (키오스크 사용법을 알려주는 NPC 대사, 화면)

캐릭터 일러스트

● 햄버거 키오스크 앞에 선 직원(재영군) 이미지
● 키오스크에는 햄버거 이미지 표시 → 시각적 상황 전달

대화형 텍스트 버튼

● 문구: “햄버거를 주문해볼게요!”
● 기능:
  ○ 키오스크 학습 로직으로 이동</td></tr>
<tr><td>1. NPC 캐릭터와의 새로운 에피소드 시작 화면

2. 키오스크 사용법 학습 유도, 디지털 격차 해소를 위한 생활 밀착형 구성

3. 사용자 상호작용 버튼을 통해 다음 단계로 진입

4. 캐릭터-기기 상호작용 상황을 시각화하여 인지 부담 완화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>
neighbor>startGame>
story2start>kioskGame</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4">
</td><td colspan="5">상단 안내 문구

● 제목: “키오스크를 사용해봐요!”
● 부제: “햄버거를 주문하자!”

단계 지시 문구 (초록색)

● 텍스트: “1. 화면을 클릭하세요!”
● 기능: 단계별 행동을 시각적으로 가이드

중앙 인터랙션 박스

● 표시: (키오스크 화면) → 실제 키오스크를 흉내 낸 가상의 터치 영역
● 사용자가 터치 시 다음 단계로 진행됨 (메뉴 선택 → 수량 → 결제)

1. 실제 햄버거 가게 무인 주문기(Kiosk)와 유사한 시나리오 구성
2. 단계별 학습형 UX 제공 (지시, 터치, 피드백)
3. 조작에 익숙하지 않은 고령 사용자도 따라하기 쉬운 한 단계씩 안내하는 구조
4. 정답 여부에 따라 시각적 피드백 제공 가능 (잘못 클릭 시 힌트 메시지, 정답 시 다음 단계)</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td>팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="4">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story2start>kioskGame>story2end</td><td colspan="4">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4">
</td><td colspan="4">상단 캐릭터 정보
● 이름: 햄버거 가게 직원 재영군
캐릭터 일러스트
● 스토리의 시각적 일관성
종료 버튼
● 문구: “다음에 또 봐요!”
● 클릭 시 startGame 페이지로 돌아감</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="4">1. 스토리 클리어 후 종료 안내 제공
2. 버튼 클릭으로 startGame 페이지로 이동
3. 연속된 캐릭터 시각 자료로 사용자 몰입감 유지</td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame		화면 구성 설계				

세 번째 이야기 **(활성화 상태)**

- 이웃명: “친절한 옆집 이웃 예솔양”
- 이야기 제목: **“세번째 이야기”**
- 디자인: 노란 배경 강조 처리
- 기능: 클릭 시 해당 스토리 콘텐츠로 진입

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td>팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="4">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story3start</td><td colspan="4">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4">
</td><td colspan="4">상단 캐릭터 정보
● 문구: “친절한 옆집 이웃 예솔양”
● 역할: 해당 에피소드에서 등장하는 NPC 캐릭터 명시
● 대사 안내 포함: (가위바위보 게임 진행 NPC 대사, 화면)

캐릭터 일러스트
● 함께 대화하는 이미지로 상황 안내

대화형 텍스트 버튼
● 문구: “좋아요!”
● 기능:
○ 가위바위보 게임으로 이동

1. NPC 캐릭터와의 새로운 에피소드 시작 화면
2. 사용자 상호작용 버튼을 통해 미니 게임 진입</td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story3start>rspGame		화면 구성 설계				

상단 제목

- 문구: “가위바위보 게임”

게임 지시 문구

- 문구: “조건에 맞게 가위, 바위, 보 중 하나를 내세요!”
- 기능: 사용자 행동 유도 ("비기지도, 지지도 마세요! 등")

NPC 캐릭터 대사

- “예솔양: 전 가위를 냈어요!” (예시)
- 역할: 사용자의 반응 판단 기준 제공 (사용자는 비기지도, 이기지도 않기 위해 ‘보’ 버튼 선택 필요)

사용자 선택 버튼

- 손 모양 버튼 3가지:
  - ✌️ (가위), ✋ (보), ✊ (바위)
- 각 버튼 클릭 시 결과 판정 → 승/패/무 결과 표시

게임 조건 문구

- 문구: “이기지도 말고, 비기지도 마세요!”
- 기능:
  - 이번 라운드의 목표 조건을 알려줌

	1. 조건 기반 선택 게임 (기억력·판단력 테스트 목적) 2. NPC의 선택 + 조건 제시 → 사용자는 적절한 선택 필요 3. 정답 선택 여부에 따라 피드백 제공 (예: “성공!”, “아쉬워요!” 등) 4. 조건은 매번 달라질 수 있음: - 예: "이겨라", "지도록 해라", "비겨라", "지지도 말고 이기지도 마라" 등 5. 성공 시 다음 단계 진행, 실패 시 재도전

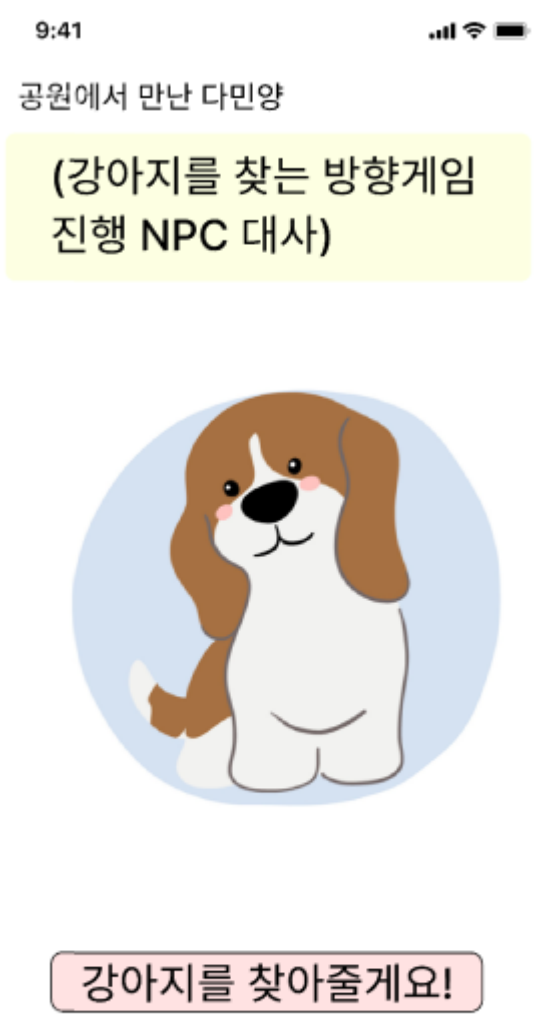
<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>
neighbor>startGame>
story3start>rspGame>
story3end</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4">
</td><td colspan="5">상단 캐릭터 정보
● 이름: 친절한 옆집 이웃 예술양
캐릭터 일러스트
● 스토리의 시각적 일관성
종료 버튼
● 문구: “다음에 또 해요!”
● 클릭 시 startGame 페이지로 돌아감

1. 스토리 클리어 후 종료 안내 제공
2. 버튼 클릭으로 startGame 페이지로 이동
3. 연속된 캐릭터 시각 자료로 사용자 몰입감 유지</td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame		화면 구성 설계				

네 번째 이야기 **(활성화 상태)**

- 이웃명: “공원에서 만난 다민양”
- 이야기 제목: **“**네번째 이야기**”**
- 디자인: 노란 배경 강조 처리
- 기능: 클릭 시 해당 스토리 콘텐츠로 진입

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>
neighbor>startGame>
story4start</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4"> 
</td><td colspan="5">상단 캐릭터 정보

● 문구: “공원에서 만난 다민양”
● 역할: 해당 에피소드에서 등장하는 NPC 캐릭터 명시
● 대사 안내 포함: (강아지를 찾는 방향게임 진행 NPC 대사)

캐릭터 일러스트

● 강아지 일러스트로 해결 상황 안내

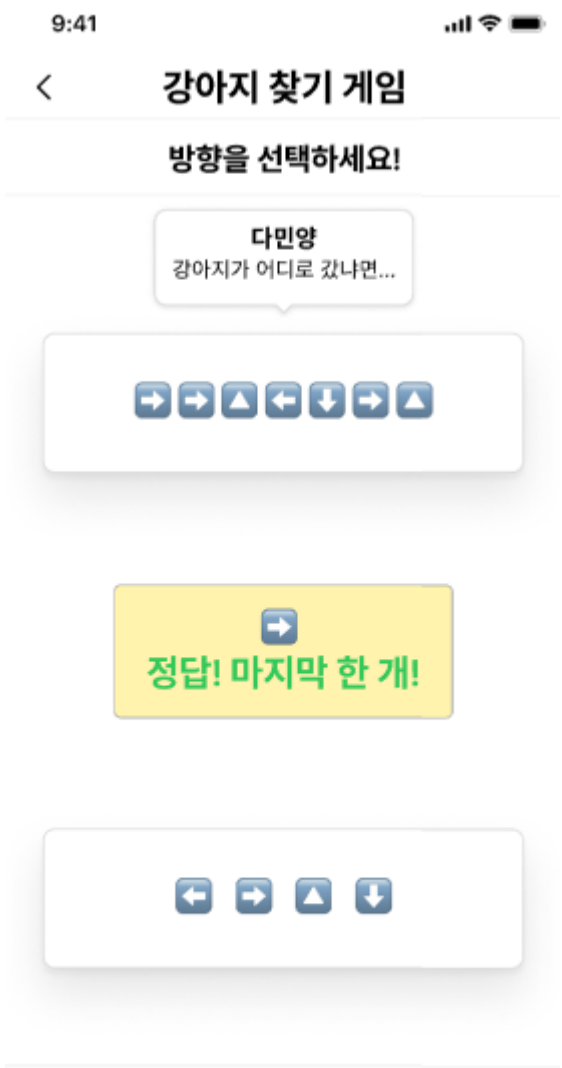
대화형 텍스트 버튼

● 문구: “강아지를 찾아줄게요!”
● 기능:
○ 방향 찾기 게임으로 동

1. NPC 캐릭터와의 새로운 에피소드 시작 화면

2. 사용자 상호작용 버튼을 통해 미니 게임 진입</td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story4start>directionGame		화면 구성 설계				



게임 제목 및 지시

- 제목: **“**강아지 찾기 게임**”**
- 지시 문구: **“**방향을 선택하세요**!”**
- 목적: 사용자에게 게임의 목표와 진행 방법 안내

NPC 대사

- “강아지가 어디로 갔냐면...”

방향 제시

- 상, 하, 좌, 우
- 방향 **7**개 랜덤으로 제시됨

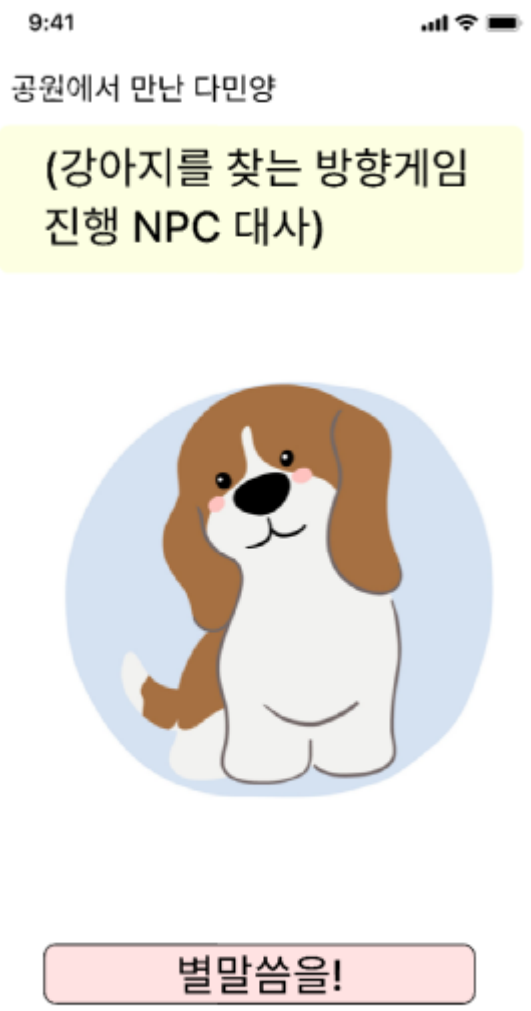
중간 피드백

- 예시: **“**정답**!** 마지막 한 개**!”**
- 기능: 단계별 성공 여부 즉시 피드백 제공

방향 버튼

- 집중력 향상
- 방향 버튼 **4**개 중 하나를 제시 방향대로 순차적으로 클릭

1. 방향 게임을 통해 인지력 향상 및 집중력 유도
2. 사용자는 방향을 보고 기억하여 순서대로 입력
피드백을 통해 정답/오답 확인 및 재도전 가능
3. 마지막까지 성공 시 ‘성공!’ 메시지 및 게임 종료 처리

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td>팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="4">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story4start>directionGame>story4end</td><td colspan="4">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4" rowspan="2"> 
</td><td colspan="4">상단 캐릭터 정보
● 이름: 공원에서 만난 다민양
종료 버튼
● 문구: “별말씀을!”
● 클릭 시 startGame 페이지로 돌아감</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임			Dementia Prevention Support Story Game			
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame			화면 구성 설계			

다섯 번째 이야기 **(활성화 상태)**

- 이웃명: “동네 친구 예영양”
- 이야기 제목: **“**다섯 번째 이야기**”**
- 디자인: 노란 배경 강조 처리
- 기능: 클릭 시 해당 스토리 콘텐츠로 진입

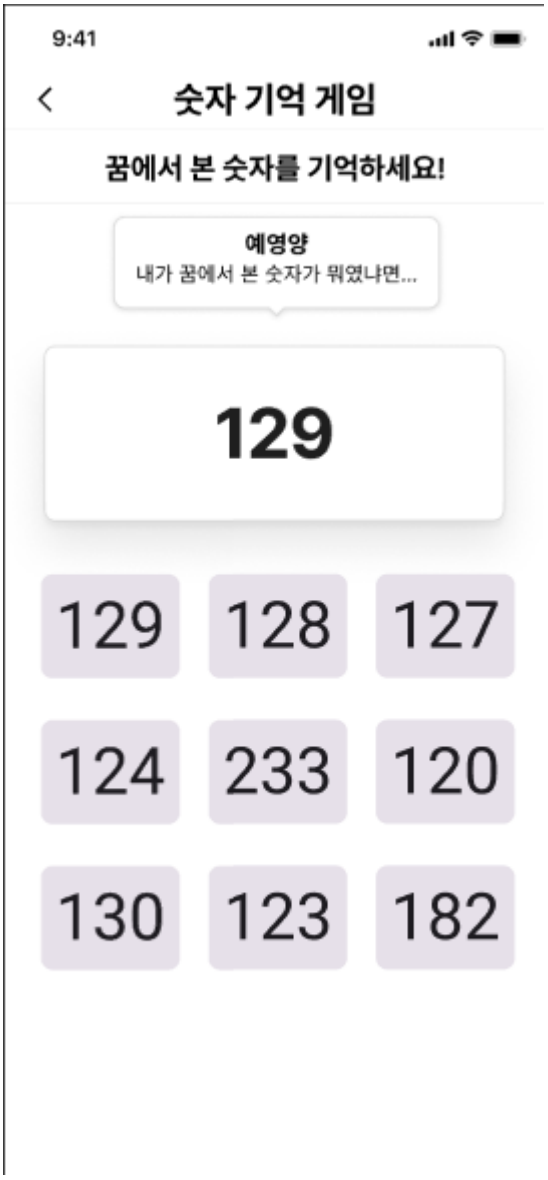
<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td>팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="4">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story5start</td><td colspan="4">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4">
</td><td colspan="4">상단 캐릭터 정보
● 문구: “동네 친구 예영양”
● 역할: 해당 에피소드에서 등장하는 NPC 캐릭터 명시
● 대사: (숫자 기억 게임 진행 NPC 대사)

캐릭터 일러스트
● 함께 대화하고 있는 일러스트로 현재 에피소드 상황 안내

대화형 텍스트 버튼
● 문구: “기억해볼게!”
● 기능:
  ○ 숫자 기억 게임으로 이동</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="4">1. NPC 캐릭터와의 새로운 에피소드 시작 화면

2. 사용자 상호작용 버튼을 통해 미니 게임 진입</td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story5start>numGame		화면 구성 설계				



게임 제목 및 지시 문구

- 제목: **"**숫자 기억 게임**"**
- 지시: **"**꿈에서 본 숫자를 기억하세요**!"**
- 목적: 스토리형 접근을 통한 몰입감 강화, 게임 규칙 명확화

NPC 대사

- "내가 꿈에서 본 숫자가 뭐였냐면…"
- 상황 시

기억할 숫자 제시

- 중앙에 큼직하게 **"129"** 출력
- 3, 2, 1 출력된 후, 목표 숫자 사라진 상태에서 선택 시작

숫자 선택 영역

- 총 9개의 숫자 버튼 제공
- 배열 형태: 3행 x 3열
- 오답 혼합 (예: 124, 123, 130 등 비슷한 값으로 헷갈리게 구성)

1. 사용자에게 기억된 숫자를 선택하게 하는 단기 기억력 테스트
2. 기억력과 시각 집중력**,** 주의 지속력 향상에 효과적
3. 정답 선택 시:

- 피드백 제공 (ex: "정답입니다!", "다음 문제로 넘어갑니다" 등)

4. 오답 선택 시:

- 재도전 안내 또는 힌트 제공 가능

5. 반복 난이도 조절 가능 (숫자 길이 증가 등)

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story5start>numGame>story5end		화면 구성 설계				

상단 캐릭터 정보

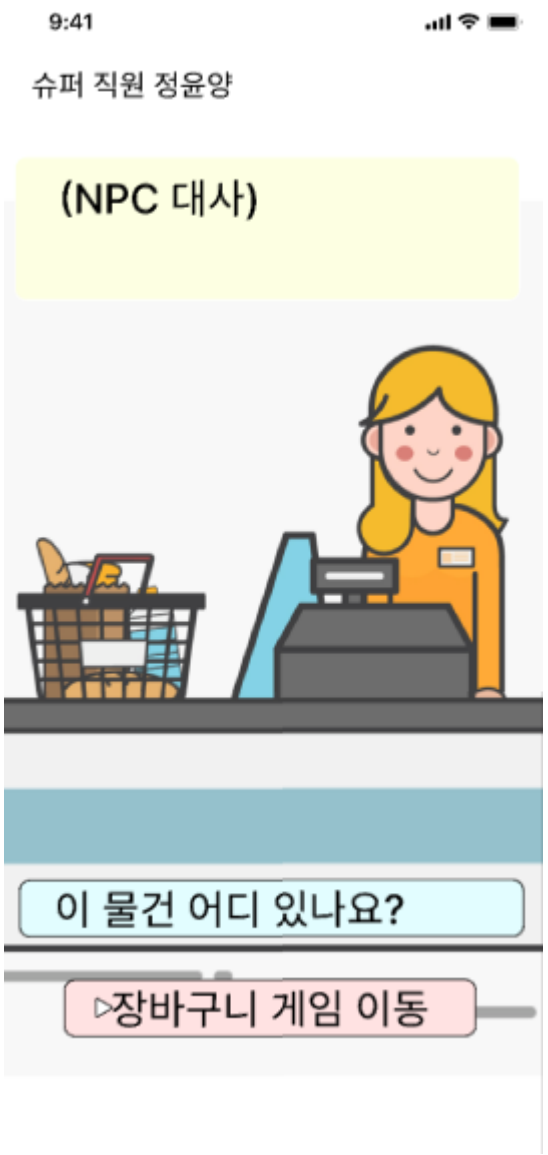
- 이름: 동네 친구 예영양

종료 버튼

- 문구: “고마워!”
- 클릭 시 startGame 페이지로 돌아감

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4" rowspan="2">
</td><td colspan="5">여섯 번째 이야기 (활성화 상태)
● 이웃명: “슈퍼 직원 정윤양”
● 이야기 제목: “여섯 번째 이야기”
● 디자인: 노란 배경 강조 처리
● 기능: 클릭 시 해당 스토리 콘텐츠로 진입</td></tr>
<tr><td colspan="5"></td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story6start		화면 구성 설계				



상단 캐릭터 정보

- 문구: **"슈퍼 직원 정윤양"**
- 역할: 해당 에피소드에서 등장하는 **NPC** 캐릭터 명시
- 대사: *(장바구니 게임 진행 NPC 대사)*

캐릭터 일러스트

- 슈퍼 직원 일러스트로 에피소드 상황 제시

대화문 형태의 질문 **(**연파랑 색**)**

- 문구: **"**이 물건 어디 있나요**?"**
- 역할: 사용자에게 상황 인식 질문 제시
- 이후 미니게임으로 연결되는 흐름 유도

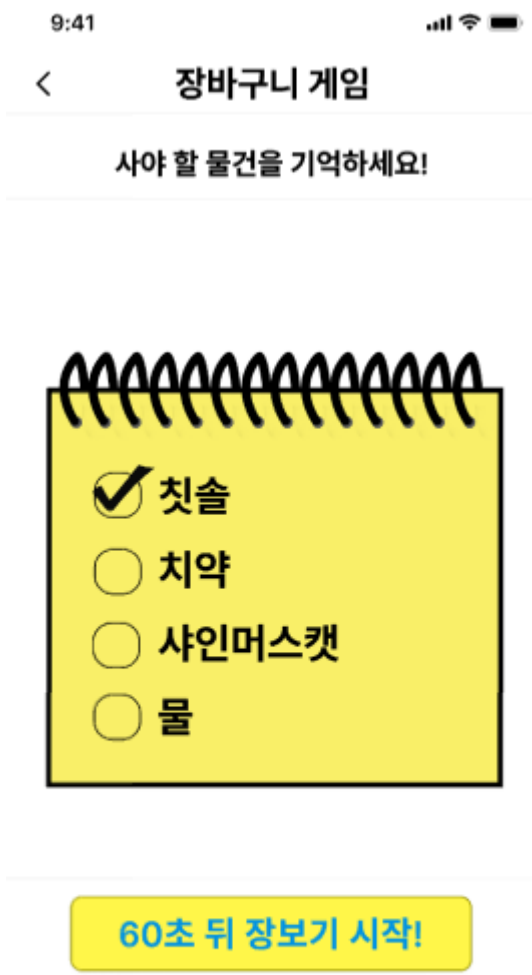
버튼 **(**연분홍 색**)–** 장바구니 게임 이동

- 문구: **"**장바구니 게임 이동**"**
- 기능: 장바구니 게임으로 이동

1. NPC 캐릭터와의 새로운 에피소드 시작 화면

2. 사용자 상호작용 버튼을 통해 미니 게임 진입

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story6start>marketGame		화면 구성 설계				



게임 제목 및 소제목

- 제목: **"장바구니 게임"**
- 소제목: **"사야 할 물건을 기억하세요!"**
- 목적: 게임 목표 명확화 및 기억 시작 지점 안내

메모지 **UI –** 기억할 목록 제공

- 예시 목록:
  - ✔️ 칫솔
  - ⬜ 치약
  - ⬜ 샤인머스캣
  - ⬜ 물
- 체크박스 형태로 시각적으로 인지하기 쉬운 구성
- 텍스트 크기를 크게하여 고령자 시력 고려

하단 타이머 안내 버튼

- 문구: **"60초 뒤 장보기 시작!"**
- 역할
  - 사용자가 목록을 충분히 보고 기억할 수 있도록 시간 제공
  - 타이머 종료 후 준비 확인 화면으로 이동

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story6start>marketGame		화면 구성 설계				

중앙 메모지 **UI**

- 문구: **"준비됐나요?"**
- 시각적으로 강조된 노란 메모지 형태로 시선 집중 유도

선택 버튼 **2**개

- **"네 준비됐어요!"**
  - 기능: 다음 단계(장보기 게임 화면)로 즉시 이동
- **"아직 더 외울래요!"**
  - 기능: 다시 물건 목록 화면으로 돌아감

1. 사용자의 기억 준비 상태를 스스로 판단하도록 유도
2. 자율적 반복 학습 가능 → 고령 사용자의 인지 부담 최소화
3. 기억력 자극 → 결정 → 행동으로 이어지는 인지 순환 훈련 구성
4. 두 선택지 모두 긍정적 결과 흐름을 유도하여 사용자 좌절 방지

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td>팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="4">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>
neighbor>startGame>
story6start>marketGame</td><td colspan="4">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4">
</td><td colspan="4">게임 제목 및 안내 문구

● 제목: “장바구니 게임”
● 안내: “사야 할 물건을 떠올리세요!”
● 기능: 기억력 테스트 게임 시작 안내

NPC 대사

● 예: “어떤 게 필요하세요?”
● 역할: 상황 복기 및 몰입 유도

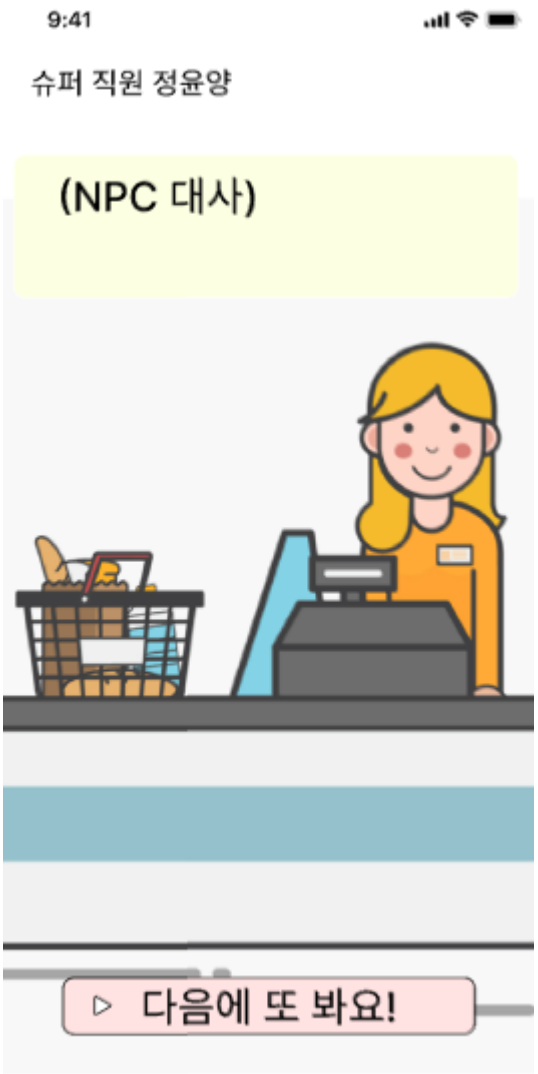
물품 선택 **UI**

● 파란색 박스 안에 물품 이름들이 연속적으로 표시됨
● 예: "칫솔, 치약, 포도, 샤인머스캣, 음료수..."
● 정답 항목 클릭

선택 결과 표시

● 선택한 항목 표시
● 예: "칫솔, 치약," 등

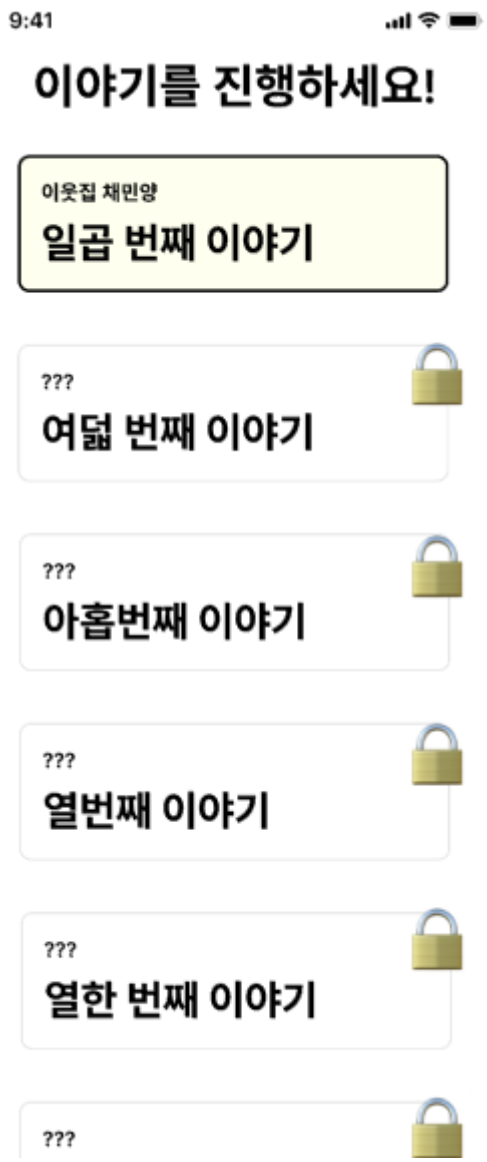
1. 이전 단계에서 사용자가 외운 물건 리스트에 대한 회상 및 선택
2. 클릭 선택으로 쉬운 사용 가능
3. 하단에 선택 결과 표시, 사용자 자가 검토 가능
4. 게임 종료 시 결과 메시지 출력, 성공 시 start6end로, 실패 시 재시도 가능</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story6start>marketGame>story6end</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4"> 
</td><td colspan="5">상단 캐릭터 정보
● 이름: 슈퍼 직원 정윤양

NPC 대사
● 성공을 축하하는 대사 메시지

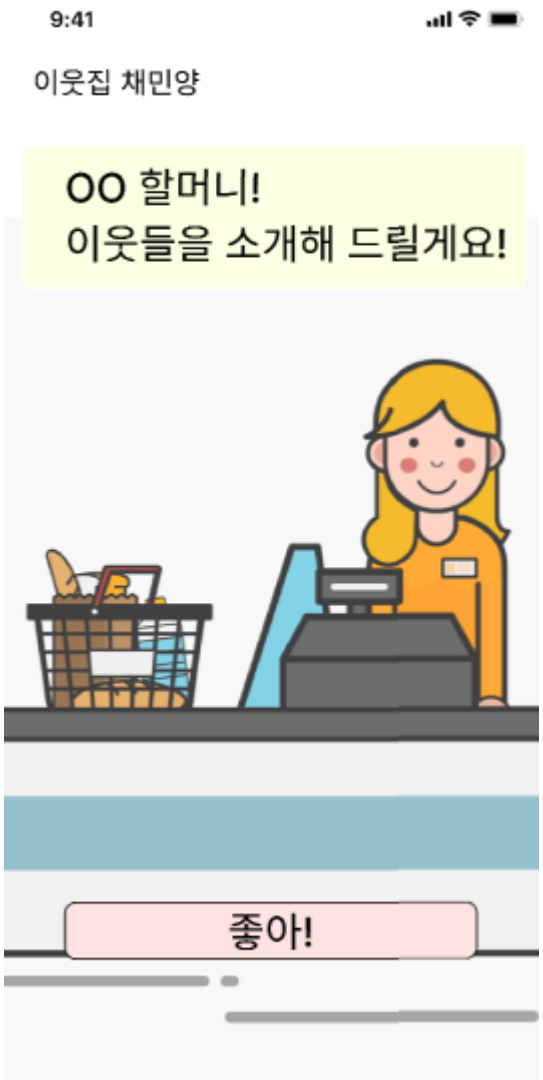
종료 버튼
● 문구: “다음에 또 봐요!”
● 클릭 시 startGame 페이지로 돌아감</td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame		화면 구성 설계				



일곱 번째 이야기 **(활성화 상태)**

- 이웃명: “이웃집 채민양”
- 이야기 제목: **“일곱 번째 이야기”**
- 디자인: 노란 배경 강조 처리
- 기능: 클릭 시 해당 스토리 콘텐츠로 진입

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story7start</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4"> 
</td><td colspan="5">상단 캐릭터 정보
● 문구: “이웃집 채민양”
● 역할: 해당 에피소드에서 등장하는 NPC 캐릭터 명시
● 대사: (이웃 기억 게임 진행하는 NPC 대사)

캐릭터 일러스트
● 이웃 일러스트로 친근감 향상

대화형 텍스트 버튼
● 문구: “좋아!”
● 기능:
○ 이웃 기억 게임으로 이동

1. NPC 캐릭터와의 새로운 에피소드 시작 화면
2. 사용자 상호작용 버튼을 통해 미니 게임 진입</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story7start>rememberNeiGame</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4">
</td><td colspan="5">게임 제목 및 안내 문구

● 제목: “이웃 이름 기억 게임”
● 안내: “이웃의 이름을 기억해볼까요?”

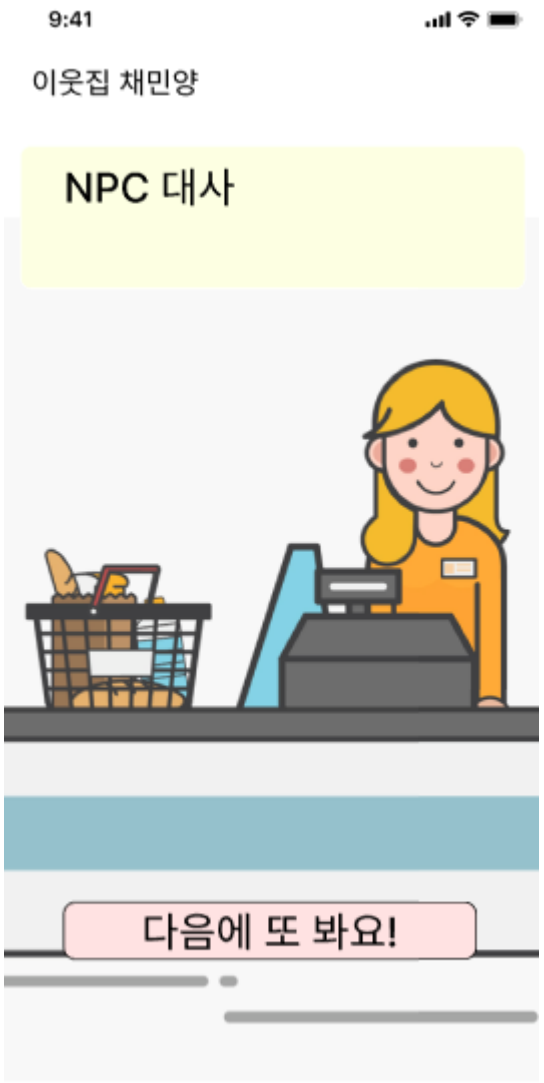
캐릭터 아바타 이미지 + 이름표

● 각 캐릭터: 각각의 이미지로 표시 (예시 화면은 동일하게 표시되었지만, 구현 시에는 각각이 다르게 출력됨)
● 이름표:
○ 예: "정새연", "카구야", "배수연", "야마다", "에렌", "배새연"

1. 시각 + 언어 정보를 연계하여 이름-얼굴 연상을 한 기억력 향상 도움</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td>팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="4">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story7start>rememberNeiGame</td><td colspan="4">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4" rowspan="2">
</td><td colspan="4">게임 제목 및 안내 문구
● 제목: “이웃 이름 기억 게임”
● 안내: “이웃의 이름을 기억해볼까요?”
● 기능: 게임 목표 복기
캐릭터 아바타
● 목표 인물 이미지
질문 메시지 박스 (하늘색 배경)
● 문구: “저는 누구일까요?”
입력 버튼
● 문구: “정답 입력”
● 클릭 시 텍스트 입력창 활성화</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 선택형 → 입력형 전환으로 난이도 상향
2. 사용자는 스스로 캐릭터 이름을 회상 후 직접 입력
3. 오답 시:
● 재입력 유도
● 단계별 힌트 제공 가능 (예: “ㅂ으로 시작하는 이름이에요!” -> “제 이름은 ㅂㅅㅇ이에요!” -> “제 이름은 바로 배수연입니다!”)
4. 정답 시:
● 긍정 피드백 + 다음 이야기 진행
5. 텍스트-이미지 연상으로 기억력 향상에 움</td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story7start>rememberNeiGame>story7end		화면 구성 설계				



상단 캐릭터 정보

- 이름: 이웃집 채민양

NPC 대사

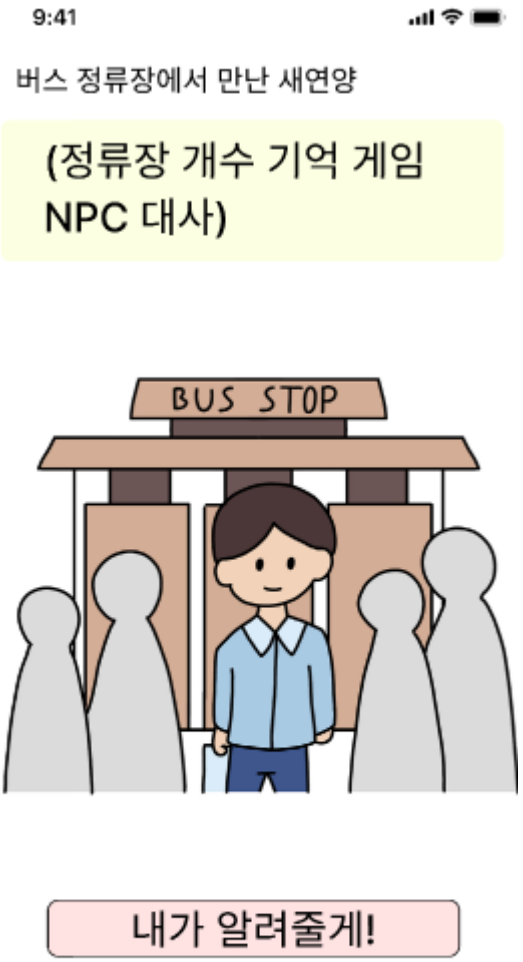
- 성공을 축하하는 대사 메시지

종료 버튼

- 문구: **"다음에 또 봐요!"**
- 클릭 시 startGame 페이지로 돌아감

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4" rowspan="2">
</td><td colspan="5">여덟 번째 이야기 (활성화 상태)
● 이웃명: “버스 정류장에서 만난 새연양”
● 이야기 제목: “여덟 번째 이야기”
● 디자인: 노란 배경 강조 처리
● 기능: 클릭 시 해당 스토리 콘텐츠로 진입</td></tr>
<tr><td colspan="5"></td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임			Dementia Prevention Support Story Game			
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story8start			화면 구성 설계			



화면 상단 설명

- 문구: **“**버스 정류장에서 만난 새연양**”**
- 대사: *(*이웃 기억 게임 진행하는 *NPC* 대사*)*
- 역할:
  - 이웃 및 에피소드 설명

버스 정류장 일러스트

- 버스 정류장에서의 캐릭터 일러스트로 상황 시각적 전달

NPC 대화형 버튼

- 문구: **“**내가 알려줄게**!”**
- 기능:
  - 클릭 시 정류장 개수 기억 게임으로 이동

1. 버스 정류장 배경의 이웃**,** 에피소드 게임 시작
2. NPC를 통한 상호작용**,** 몰입 유도
3. 버튼 클릭을 통해 미니게임으로 전환

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="4">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="4">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="4">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story8start>busGame</td><td colspan="4">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="5">
</td><td colspan="4">게임 제목 및 문제 안내
● 제목: “정류장 개수 기억 게임”
● 질문: “새연양은 어디에서 내려야 할까요?”

NPC 대사 박스
● 예: “저는 서대전역네거리에 가야 해요!”
● 역할: 목표 지점 표시

버스 노선표 시각화 영역
● 노선표: 현재 이미지에는 임시로 표시됨

사용자 목표 안내 박스
● 문구: “새연양은 몇 개 뒤에 내려야 할까요?”</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="4">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="4">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="4">SignIn>mainPage>
neighbor>startGame>
story8start>busGame</td><td colspan="4">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="5" rowspan="2">
</td><td colspan="4">정답 선택 버튼

● 문구: “0개 뒤에 내려요!”
● 기능:
○ 정답 입력 후 즉시 피드백 (정답/오답) 제공</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 기억한 순서 정보를 수치로 판단하고 선택

● 예: 현재 정류장, 목표 정류장 표시 -> 버스 노선표 표시-> 정답이 "3개 뒤"였다면, 해당 숫자를 맞히는 구조

2. 정답 버튼은 선택형(숫자 버튼) 또는 드롭다운/슬라이드 방식으로 확장 가능
선택 결과에 따라:

● 정답 시: 성공 메시지 → 다음 게임 또는 이야기로 전환
● 오답 시: 힌트 제공 또는 재도전 기회 부여

3. 수치 판단력, 기억력 향상 도움</td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임			Dementia Prevention Support Story Game			
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story8start>busGame>story8end			화면 구성 설계			

상단 캐릭터 정보

- 이름: 버스 정류장에서 만난 새연양

NPC 대사

- 성공을 축하하는 대사 메시지

종료 버튼

- 문구: **"별말씀을!"**
- 클릭 시 startGame 페이지로 돌아감

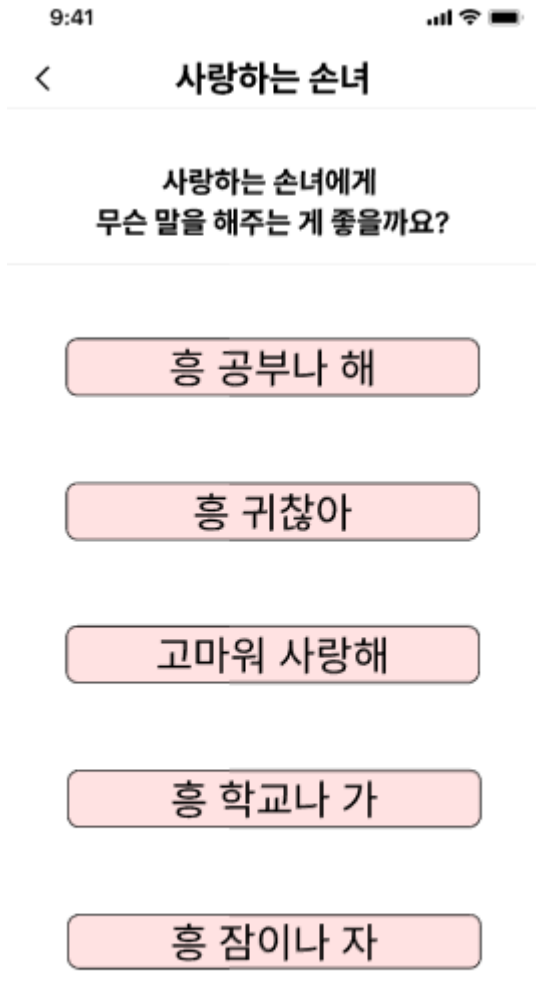
<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4" rowspan="2">
</td><td colspan="5">아홉 번째 이야기 (활성화 상태)
● 이웃명: “사랑하는 손녀”
● 이야기 제목: “아홉 번째 이야기”
● 디자인: 노란 배경 강조 처리
● 기능: 클릭 시 해당 스토리 콘텐츠로 진입</td></tr>
<tr><td colspan="5"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td colspan="2">팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story9start</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4">
</td><td colspan="5">상단 제목 및 안내 문구
● 제목: “사랑하는 손녀”
● 설명: “사랑하는 손녀에게서 편지가 왔어요!”
● 기능:
○ 감성적 몰입 유도, 에피소드 스토리 설명

편지 일러스트
● 이미지: 편지 봉투 안에 편지가 들어 있는 그림

행동 유도 버튼
● 문구: “어서 답장하자!”
● 클릭 시 답장 게임으로 이동</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="5">1. 사용자에게 “손녀”라는 의미 있는 인물을 통해 감성 및 흥미 유발
2. 시각 자료로 몰입도 높임
3. 버튼으로 미니 게임 이동</td></tr>
</table>

문서명	스토리보드	04팀	팀원 구성	배수연	김다민	이예솔	조재영
프로젝트 명	치매 예방 지원 스토리게임		Dementia Prevention Support Story Game				
페이지	SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story9start>wordGame		화면 구성 설계				



제목 및 질문 안내

- 제목: **“**사랑하는 손녀**”**
- 질문: **“**사랑하는 손녀에게 무슨 말을 해주는 게 좋을까요**?”**
- 목적: 사용자가 손녀에게 건넬 말 중, 따뜻하고 맥락에 맞는 표현을 선택하도록 유도

감정 언어 선택 버튼 **(**총 **6**개**)**

- 각 버튼 예시:
  - 흥 공부나 해
  - 흥 귀찮아
  - 고마워 사랑해 (정답, 긍정 감정 중심)
  - 흥 학교나 가
  - 흥 잠이나 자

1. 맥락 판단 및 감정 판단 훈련

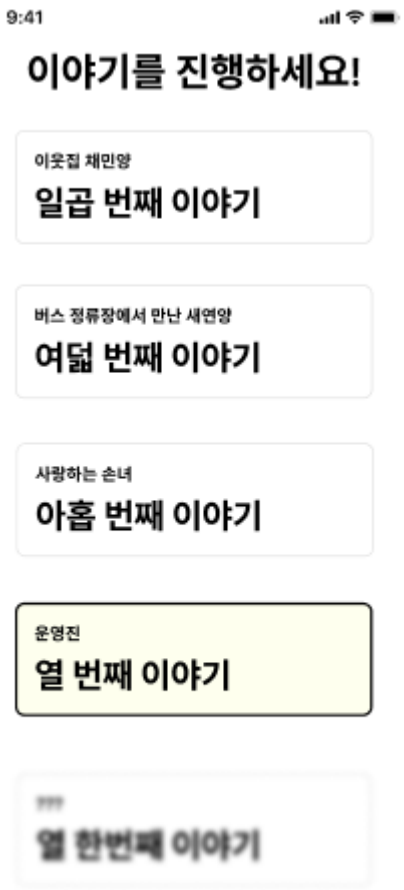
- 긍정적 표현과 부정적 표현 등 문구들 중 가장 적절한 말을 고르도록 구성
- 감정 판단**,** 맥락 추론 훈련

2. 정답 선택 시:

- 손녀의 반응 (예: “할머니 고마워요!”) 제공
- 다음 이야기 또는 답장 쓰기 단계로 진행

3. 오답 선택 시:

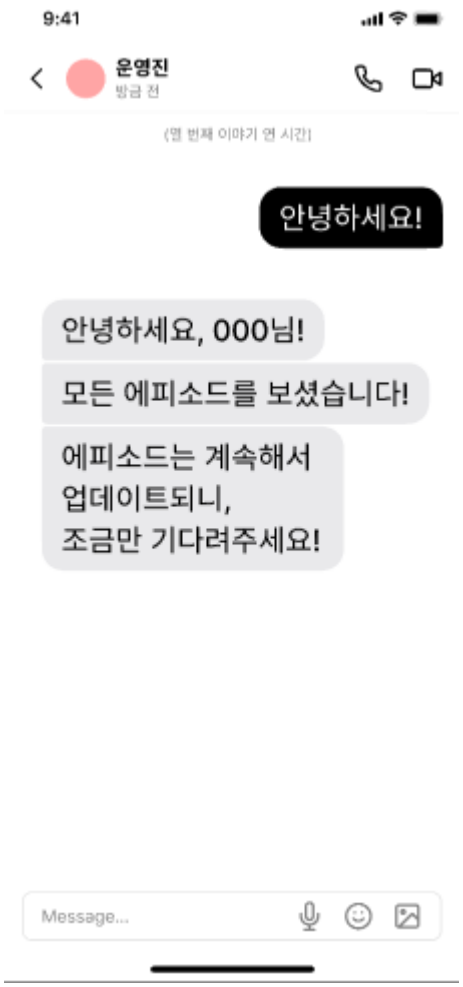
- 손녀의 실망 반응 또는 재선택 기회 제공
- 예: “이 말은 상처가 될 수 있어요. 다시 선택해볼까요?”

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td>팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="3">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="4">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="3">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story9start>wordGame</td><td colspan="4">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="4"> 
</td><td colspan="4">열 번째 이야기 (활성화 상태)

● 이웃명: “운영진”
● 이야기 제목: “열 번째 이야기”
● 디자인: 노란 배경 강조 처리
● 기능: 클릭 시 운영진 멘트 화면으로 이동

열 한번째 이야기 (비활성화 상태)

● 블러 처리를 통해 업데이트될 예정이라는 표현을 시각화
● 클릭 불가능
● 게임 내 순차적 해금 구조 반영</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>문서명</td><td>스토리보드</td><td>04팀</td><td>팀원 구성</td><td>배수연</td><td>김다민</td><td>이예솔</td><td>조재영</td></tr>
<tr><td>프로젝트 명</td><td colspan="2">치매 예방 지원 스토리게임</td><td colspan="5">Dementia Prevention Support Story Game</td></tr>
<tr><td>페이지</td><td colspan="2">SignIn>mainPage>neighbor>startGame>story10start</td><td colspan="5">화면 구성 설계</td></tr>
<tr><td colspan="3"> 
</td><td colspan="5">가상 메신저 UI 형식

● 송신자: 운영진
● 화면: 실제 메시지 앱처럼 구성
● 상단에는 전화 및 설정 아이콘 포함하는 등 현실감 있는 UI

메시지 내용

● 첫 인사: “안녕하세요, 000님!”
  ○ 사용자 이름 삽입을 통해 몰입 유도
● 본문:
  ○ “모든 에피소드를 보셨습니다!”
  ○ “에피소드는 계속해서 업데이트되니, 조금만 기다려주세요!”
● 목적:
  ○ 사용자에게 완료 성취감 전달
  ○ 업데이트 공지를 통해 이야기가 지속될 것임을 알림

시각 효과

● 말풍선 형태 회색 텍스트 박스
● 사용자가 실제로 메시지를 받은 듯한 몰입감 제공
● 메시지가 실제로 오는 것처럼 애니메이션 설정</td></tr>
</table>

	1. 전체 스토리 완료 축하 및 동기 부여 ● 사용자에게 성취감을 제공, 다음 업데이트에 대한 기대감을 형성 **2.** 실제 메신저 형태로 구성되어 친근하고 직관적 업데이트 및 지속 이용 유도 ● 신규 콘텐츠 알림 기능 추가 예정 **3.** 인지 피로도 없이 긍정 감정으로 마무리 유도 ● 더 이상 선택/기억 등의 과제를 부과하지 않고 감성적 안심 제공