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 | | | | |

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

| 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 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |
| 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 | | | | |

| 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>  neighbor>startGame>  story1start | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **상단 캐릭터 정보**   * 캐릭터명: 편의점 알바생 수연양 * 역할: 현재 이야기에서 등장하는 NPC 대상 명시   **캐릭터 일러스트**   * 직업에 맞는 편의점 계산대 이미지와 함께 캐릭터 삽화 표시   **상황 제시 (연파랑 색)**   * 문구: **“무엇을 사볼까요?”** * 역할: 사용자에게 상황 인식 질문 제시 * 이후 미니게임으로 연결되는 흐름 유도   **버튼 (연분홍 색)– 기억력 게임 이동**   * 문구: **“기억력 게임 이동”** * 기능: 클릭 시 기억력 게임으로 이동 | | | | |
| 1. NPC와의 첫 상호작용 시작 화면  2. 텍스트 기반 시나리오와 인지 강화형 게임을 연결  3. 버튼 클릭 시 기억력 게임 진입  4. 단순하고 직관적인 UI 설계로 고령자 접근성 고려- 버튼을 누르는 반투명 손가락 모션/ 버튼에 존재감 부각 요소 반영 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>  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 | | | | |

| 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>  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 | | | | |
|  | | | | |

| 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>  story2start | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |
| 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 | | | | |

| 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>  story2start>kioskGame | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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) | | | | |

| 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>  story2start>kioskGame>  story2end | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **상단 캐릭터 정보**   * 이름: 햄버거 가게 직원 재영군   **캐릭터 일러스트**   * 스토리의 시각적 일관성   **종료 버튼**   * 문구: **“다음에 또 봐요!”** * 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 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |

| 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 | | | | |

| 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>  story3end | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **상단 캐릭터 정보**   * 이름: 친절한 옆집 이웃 예솔양   **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 | | | | |

| 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 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |

| 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 7개 랜덤으로 제시됨   **중간 피드백**   * 예시: **“정답! 마지막 한 개!”** * 기능: 단계별 성공 여부 즉시 피드백 제공   **방향 버튼**   * 집중력 향상 * 방향 버튼 4개 중 하나를 제시 방향대로 순차적으로 클릭 | | | | |
| **1. 방향 게임**을 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 | | | | |

| 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>  story4end | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **상단 캐릭터 정보**   * 이름: **공원에서 만난 다민양**   **종료 버튼**   * 문구: **“별말씀을!”** * 클릭 시 startGame 페이지로 돌아감 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |
| 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>  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 숫자**를 선택하게 하는 **단기 기억력 테스트**  2. 기억력과 **시각 집중력, 주의 지속력 향상**에 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 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |
|  | | | | |

| 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 2개**   * **“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 판단**하도록 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 | | | | |

| 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 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 | | | | |

| 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>  story6end | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **상단 캐릭터 정보**   * 이름: **슈퍼 직원 정윤양**   **NPC 대사**   * 성공을 축하하는 대사 메시지   **종료 버튼**   * 문구: **“다음에 또 봐요!”** * 클릭 시 startGame 페이지로 돌아감 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |

| 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 | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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** | | | | |

| 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 | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |
| **1. 선택형 → 입력형 전환**으로 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** | | | | |

| 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 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | |

| 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 | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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?”** | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **정답 선택 버튼**   * 문구: **“0개 뒤에 내려요!”** * 기능:   + 정답 입력 후 즉시 피드백 (정답/오답) 제공 | | | | |
| **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** | | | | |

| 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 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |
|  | | | | |

| 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 | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |
| 1. 사용자에게 “손녀”라는 의미 있는 인물을 통해 **감성 및 흥미 유발**  2. 시각 자료로 몰입도 높임  3. 버튼으로 미니 게임 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>  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 선택**하도록 유도   **감정 언어 선택 버튼 (총 6개)**   * 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?” | | | | |

| 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 | | | | |
|  | | | | | **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 | | | | |
|  | | | | |

| 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>  story10start | | | | 화면 구성 설계 | | | | |
|  | | | | | **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** | | | | |
| **1. 전체 스토리 완료 축하 및 동기 부여**   * 사용자에게 성취감을 제공, 다음 업데이트에 대한 **기대감을 형성**   **2. 실제 메신저 형태**로 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** | | | | |