

01

프로젝트 소개

What is IntelliKare?

VR을 활용한 K-WISC-V 기반의 지능검사

스토리를 따라서 각각의 검사 시행

기존 웨슬러 검사들을 스토리에 맞게 이용, 변형

총 7개의 지능지표 검사

대상 : 만 6세 0개월 ~ 16세 11개월(K-WISC-V)

검사 소요 시간 : 30분



IntelliKare 7가지 지표

K-WISC-V의 5가지 지표

언어해

시공간

유동추론

직업기억

처리속도



추가 지표 2가지

음악지능

반응성

컨텐츠 기획 방향

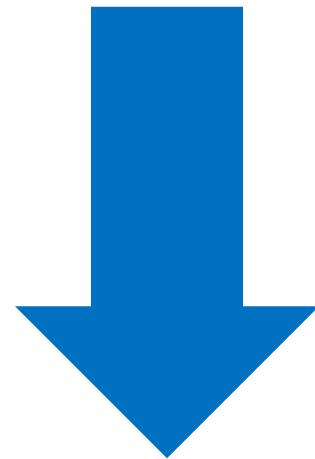
Wechsler 장점 유지

- 정확성, 타당성
- 신뢰성



Wechsler 단점 보완

- 긴 검사시간(1시간 ~ 1시간 30분)
- 낮은 접근성
- 지루함



IntelliKare

STORY

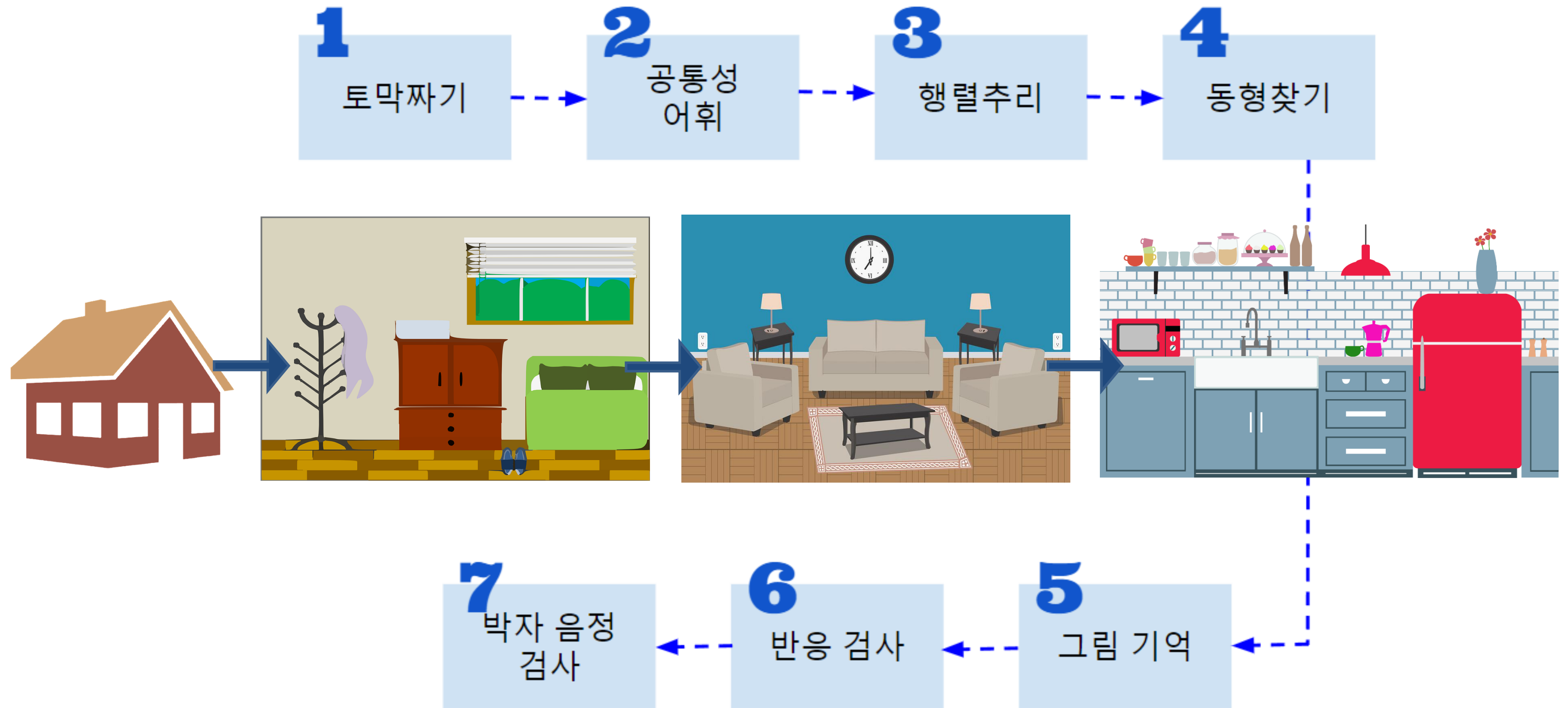
- 아동과 친숙한 집을 배경으로 콘텐츠 기획
- 문제를 집에서 일어날 수 있는 이벤트들에 연관 지어서 검사(요리, 청소 등)



진행 방법

- 인공지능 목소리를 이용해 스토리 안내
- 2.5m X 2.5m 범위에서 직접 움직이면서 콘텐츠 진행

7가지 소검사



02

본인이 개발한 콘텐츠

공통성, 어휘 - 언어이해 지표

기존 웨슬러에서의 공통성과 어휘

- 공통성: 공통적인 사물이나 개념을 나타내는 두 개의 단어를 듣고, 어떻게 유사한지 말해야 한다.
- 어휘: 특정 그림을 보고 그것에 해당하는 사물의 이름을 말해야 한다.

IntelliKare의 공통성과 어휘

- STORY : 길을 따라 나타나는 문제들을 해결하면서 집을 향해 이동
- UI형태의 문제를 보고 답을 생각한 뒤, 음성 인식을 통해 답 제시
- 인식 => 그 다음으로 이동 가능
- SCORING : 각 문제의 난이도에 따라 점수를 차등 부여

공통성, 어휘 - 언어이해 지표

Q. 공통으로 들어갈 말은?

자동 ☐

여닫이 ☐

회전 ☐

문!



Q. 이게 뭘까?



소파!

반응 검사 - 반응성 지표

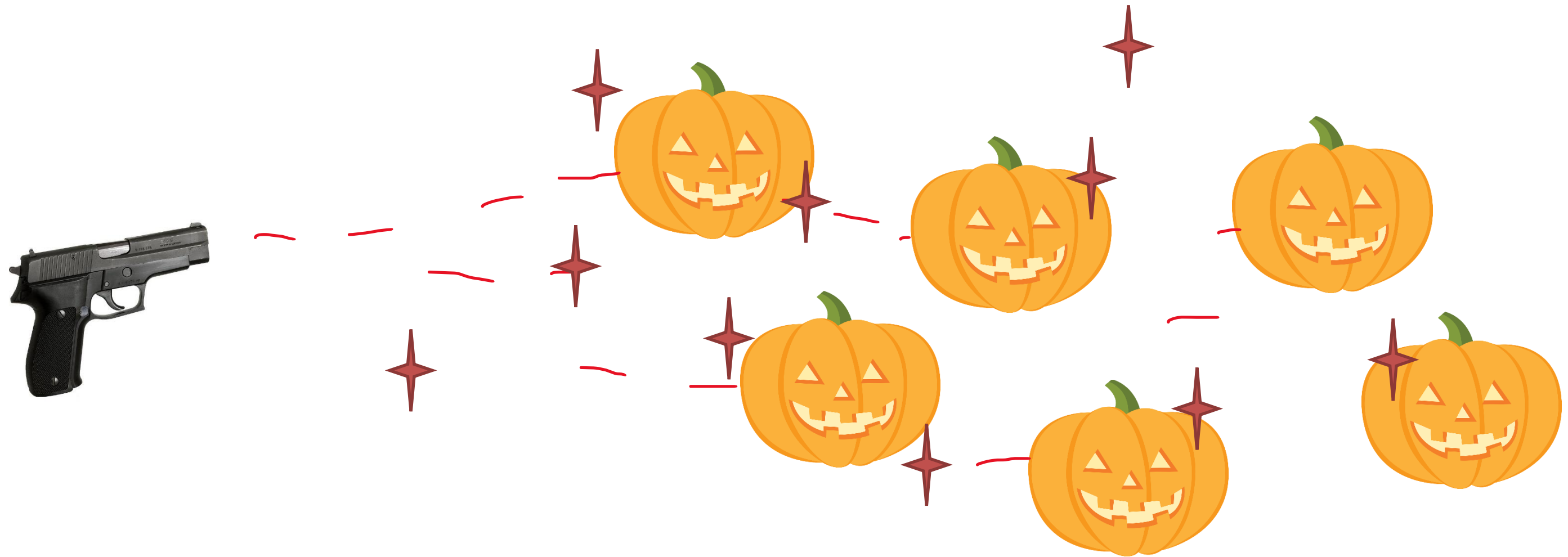
기존 다른 VR 지능검사에서의 반응 검사

- 제한 시간 내에 여러 전구들 중에서 불빛이 들어오는 전구들과 상호작용 하는 횟수를 측정한다.

IntelliKare의 반응 검사

- STORY : 게임기 앞에서 해당 검사에 대한 간단한 안내를 한 후, 게임기 안으로 이동
- Player를 향해 다가오는 Mob들을 총으로 쏘서 제거, 실패 시 HP 감소
- Mob들은 임의의 장소에서 임의로 생성
- SCORING : (제거된 Mob의 수 / 생성된 Mob의 수)의 비율로 점수 차등 부여 + Play 시간에 따라 가산점 부여

반응 검사 - 반응성 지표



채점 & 결과지

- 종합 결과 분석

: 그림과 같이 원점수로 인한
각 지표 그래프 제시

+ 학생의 약한 지능과 강한
지능에 대한 설명 및 피드백 제공

: 
IntelliKare 결과지.

