

정규 6차 팀 회의록

일시 2025/06/02(월) 22:00-23:40			장소 Google Meet	
참석 (출석 O, 지각 △, 결석 X / 서기 밑줄)				
박민성	강민규	김민	<u>이현규</u>	하승호
O	O	O	O	O
인증 사진				
 박민성  mason0713h  lrada  강민규(의과대학 의예과)  이현규				

1. 과제 2 track
- 1) 고객 프로파일링과 Pitch 준비
- 2) 아산두어스: 액트-프리너 역량조사 / 코칭을 위한 요청사항 작성
2. 추가적인 리서치 일정
- “저비용, 접근성 좋은 인지중재치료(자극)

솔루션 기획: 어떤 성과를 낼 것인지, 더 좋은 고객 프로파일링 등
 - 물리적 거리가 있는 곳에서도 지속적인 치료를 제공한다.
 - 유치하지 않게 느껴지고 몰입할 만한 지속적 동기부여 체계를 통해 지속적 치료 유지

인지중재치료의 생성 및 정보에 대한 연구 데스크리서치

노인 현장리서치: 인지중재치료를 지속하기 위한 동기부여 방법
→ 치매안심센터 / 요양병원 등
 - 효림재가요양센터: 연락이 안 됨. 준명님 통해서 연락
 - 요양원, 노인복지회관 등 연락
 - 프리토타입을 개발하고 이를 빠르게 테스트하자.
 - 노인이 디지털 친화적인지?

- 노인분들에게 선호도를 검증하기 위해서 미리 SNSB요인과 관련있는 게임을 가져가고 선호도를 측정한다.
 - 주의력, 언어, 시공간, 집행기능, 기억력
 - 오락형 인지중재치료: 노인분들이 공유하는 문화에 대한 데스크 및 현장 리서치
 - 픽블리 등을 통한 다양한 기초 조사 재개: 노인문화 혹은 취미 및 현황을 조사
 - 오락형 어플리케이션에 돈을 사용?

3. 데스크 리서치로 진행한 인지중재치료

- 1) 게임의 형식은 꽤나 적절하며, 게임 자체가 인지기능 개선에 크게 도움을 준다.
 - 실제 게임에 대한 노인들의 인식, 노인들의 선호도, 게임을 하는 현장의 현황을 파악
 - <https://brunch.co.kr/@mind/26>
 - mind-journal.com/news/articleView.html?idxno=681
 - hankyung.com/article/202206054359j
 - bravo.etoday.co.kr/view/atc_view/12270
 - <https://koreascience.kr/article/CFKO201121553667506.pdf>
- 2) 뇌인지기능과 관련한 모든 기업이 경쟁사가 될 수 있으니, 경쟁사 분석 실시
 - <https://www.cognifit.com/kr/online-memory-games>
 - <https://www.neuronation.com/science/en/science-behind-neuronation/>
- 3) 노인분들의 추억의 게임을 되살려보기!



©boardgamereview.co.uk

- 4) 문제인식에 대한 명확한 데스크리서치가 있었으면 좋겠다.
 - 오락형 방식을 활용하는 만큼 게임사와의 차별점을 모색하면 좋겠다.
- 5) 문제인식: 통계조사
 - 인지중재치료가 유의미하게 알려져있지 못하다. 오로지 신경과 진료 및 약물치료에 의존하고 있다.
 - 중앙치매센터의 치매실태조사: 비약물 치료를 이용하는 비율은 **20%** 뿐이다.
 - 서울시 광역치매센터의 **2021년** 보고서: 치매환자 가족이 가장 원하는 프로그램은 인지재활프로그램이나, 미충족이 매우 많다.
 - 대부분의 잠재고객은 혜택을 거의 못보고 있다.
 - **2023년** 방통위 기준 **60대 이상** 스마트폰 보급률이 **8-90%**를 상회한다.
 - 소프트웨어 개발의 타당성 확보
 - 스마트폰 사용률은 지속적으로 늘고 있다. 따라서 노인들이 어떤 어플리케이션을 사용할 수 있는지?
- 액션플랜
 - 문제인식 가설: 초기 치매와 경도 인지 장애의 가족들은 환자의 인지능력 개선에 큰 관심이 있으나, 충족되지 못하고 있을 것이다.
 - 솔루션가설: 디지털 인지중재치료 과정이 있으면 기꺼이 돈을 낼것이다.
 - 고객가설: 노인이 직접 지불하기보다 자녀가 구매를 진행할 것이다.
 - 치매안심센터, 효림재가센터 등 직접 노인분과 만날 수 있는 자리
 - 전문가에게 직접 인지중재치료 중 의미가 있는 부분이나, 인지중재치료를 반영한 게임을 개발시 어떤 자료를 모으는 것이 유의미할지
- 아이디어 톤!

- 게임에 대한 전적 및 데이터를 보호자에게 전달
- 어떤 방식의 게임을 만들고 확장할지 형성
- 게임에서 노인들의 '심즈' 형성?
- 퀘스트를 클리어하고 낮은 카테고리의 게임을 맞춤형으로 제공하는식
- 확장방안: 과거 직업이나 경험을 반영한 게임 개발 / 애착도 개발 / 아날로그 키트

4. 인스타그램 활용!

- 매거진 활동 재개

액션플랜

- 전문가 5명 이상과 인지중재치료의 활용 방안에 대해서 더욱 인터뷰 및 조언 진행
- 6/24: 데이터 실험 및 검증을 어떻게 기획하는지 임상심리사 혹은 의사 분에게 연락하기!
- 6/24: 직접 노인 10명 이상과 만날 수 있는 기관에서 인터뷰를 진행하며 게임에 대한 전반적인 선호도나 기획 등을 활용 / 보호자 5명 이상
- 게임에 대한 전반적인 활용 방안 수합