(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2025-0042387
(43) 공개일자 2025년03월27일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/22 (2024.01) *G06F 16/332* (2025.01)
G06Q 50/10 (2012.01) *G06Q 50/20* (2012.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 50/22 (2024.01)
G06F 16/3329 (2025.01)
(21) 출원번호 10-2023-0125430
(22) 출원일자 2023년09월20일
심사청구일자 2023년09월20일

(71) 출원인
동서대학교 산학협력단
부산광역시 사상구 주례로 47(주례동, 동서대학교)
(72) 발명자
황윤선
부산광역시 강서구 명지오션시티12로 92 엘크루블루오션 502동 503호
조은영
부산광역시 강서구 명지오션시티10로 16 영어도시 퀸덤1차 210동 901호
(74) 대리인
김석계

전체 청구항 수 : 총 3 항

(54) 발명의 명칭 **치매노인 가족과 자원봉사자를 위한 치매노인 안내 교육시스템**

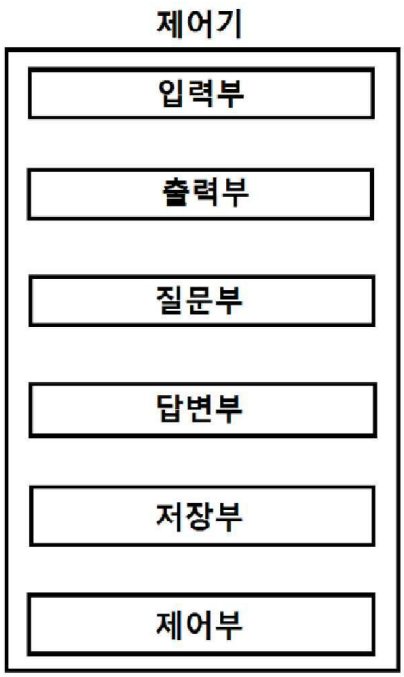
(57) 요 약

본 발명은 치매노인 안내 교육시스템에 관한 것으로, 상황에 따라 교육생이 치매노인의 물음을 선택하고 올바른 대답을 학습하게 하는 것을 특징으로 한다.

또한, 상기 가족이나 자원봉사자를 위한 치매노인 안내 교육시스템의 제어기는 입출력부;

(뒷면에 계속)

대 표 도 - 도1



질문부와;

답변부와;

데이터가 저장되는 저장부;

제어부;로 구성되는 것으로,

본발명은 일상생활에 일어날 수 있는 여러상황에 따라 가족이나 학생들인 교육생이 치매노인의 물음을 선택하거나 제시받아 올바른 대답을 학습하는 현저한 효과가 있다.

(52) CPC특허분류
G06Q 50/10 (2015.01)
G06Q 50/20 (2013.01)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호	1711161201
과제번호	2020R1F1A1076374
부처명	과학기술정보통신부
과제관리(전문)기관명	한국연구재단
연구사업명	기본연구
연구과제명	지역사회 치매 노인의 일상생활활동 및 관리를 위한 프로그램 개발 및 효과성 검증: 자가돌봄 훈련 프로그램
기 여 율	1/1
과제수행기관명	동서대학교
연구기간	2022.03.01 ~ 2023.08.31

명 세 서

청구범위

청구항 1

상황에 따라 교육생이 치매노인의 물음을 선택하고 올바른 대답을 학습하게하는 것을 특징으로 하는 가족이나 자원봉사자를 위한 치매노인 안내 교육시스템

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 가족이나 자원봉사자를 위한 치매노인 안내 교육시스템의 제어기는 입출력부;

질문부와;

답변부와;

데이터가 저장되는 저장부;

제어부;로 구성되는 것을 특징으로 하는 치매노인 안내 교육시스템

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 답변부는 오답모듈과 정답모듈로 구성되는 것을 특징으로 하는 가족이나 자원봉사자를 위한 치매노인 안내 교육시스템

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 가족과 자원봉사자를 위한 치매노인 안내 교육시스템에 관한 것으로, 보다 상세하게는 치매노인의 가족이나 치매서포터즈로 활동하는 자원봉사자 및 학생들을 위한 치매노인 안내 교육시스템에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 일반적으로 사회가 고령화됨에 따라 치매환자가 증가되고 이에 따라 치매환자를 위한 치유시스템이 개발되고 있다. 종래 특허기술의 일례로서 공개번호 10-2020-0103229호에는 어플리케이션을 통해 치매환자케어콘텐츠를 요청한 후에, 수신받은 치매환자케어콘텐츠를 클라이언트에게 제공하기 위한 클라이언트단말기;

[0003] 치매환자케어콘텐츠 데이터를 미리 저장해 두며, 클라이언트의 이력데이터를 저장하기 위한 데이터베이스;

[0004] 네트워크를 통해 통신 접속된 상기 클라이언트단말기를 식별하며, 상기 클라이언트단말기로부터 전송되는 치매환자케어콘텐츠 요청을 수신받아, 해당 수신받은 치매환자케어콘텐츠 요청에 따라 이에 대응하는 치매환자케어콘텐츠 데이터를 상기 데이터베이스로부터 판독하고, 해당 판독한 치매환자케어콘텐츠 데이터를 상기 클라이언트단말기로 전송한 후에, 클라이언트에게 제공되어 상기 치매환자케어콘텐츠에서 입력된 클라이언트입력값을 상기 클라이언트단말기에 요청하여, 상기 클라이언트단말기로부터 클라이언트입력값을 수신받아 클라이언트결과값을 도출하고 도출된 클라이언트결과값 및 클라이언트단말기의 식별정보를 포함하는 이력데이터를 생성하여 상기 데이터베이스로 전송하기 위한 치매환자 케어서버; 및 상기 치매환자 케어서버로 클라이언트의 이력데이터를 요청한 후에, 상기 치매환자 케어서버로부터 클라이언트의 이력데이터를 수신받아 관리자에게 제공하는 관리자단말기를 포함하는 치매환자 케어시스템이 공개되어 있다.

[0005] 또한, 공개번호 10-2008-0084873호에는 사용자의 손에서 발생되는 압력에 대한 정보를 포함하는 사용자입력을 입력받기 위한 하나 이상의 컨트롤러부;

[0006] 뇌능력을 테스트하거나 향상시킬 수 있도록 하는 소정의 게임을 상기 사용자에게 제공하는 게임제공부; 및

[0007] 상기 게임제공부에 의해 제공되는 게임에 따라 상기 컨트롤러부를 통해 사용자로부터 입력된 사용자입력에 기초

로 하여 사용자의 뇌능력을 측정하는 측정부;를 포함하는 치매예방 게임시스템.이 공개되어 있다.

[0008] 그러나 상기 종래기술들은 치매노인들의 가족과 자원봉사자에게 치매노인들의 일상생활에 벌어지는 상황에 대한 적절한 답변을 제시하는 교육은 이루어지지 않고 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0009] 따라서 본 발명은 상기와 같은 문제점을 해결하고자 안출된 것으로, 일상생활에 일어날 수 있는 여러 상황에 따라 가족이나 자원봉사자인 교육생이 치매노인의 물음을 선택하거나 제시받아 올바른 대답을 학습하는 가족이나 자원봉사자들을 위한 치매노인 안내 교육시스템을 제공하고자 하는 것이다.

과제의 해결 수단

[0010] 본 발명은 치매노인 안내 교육시스템에 관한 것으로, 상황에 따라 교육생이 치매노인의 물음을 선택하고 올바른 대답을 학습하게 하는 것을 특징으로 한다.

[0011] 또한, 상기 가족이나 자원봉사자를 위한 치매노인 안내 교육시스템의 제어기는 입출력부;

[0012] 질문부와;

[0013] 답변부와;

[0014] 데이터가 저장되는 저장부;

[0015] 제어부;로 구성되는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

[0016] 따라서 본 발명은 일상생활에 일어날 수 있는 여러 상황에 따라 가족이나 자원봉사자인 교육생이 치매노인의 물음을 선택하거나 제시받아 올바른 대답을 학습하는 현저한 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0017] 도 1은 본 발명의 치매노인 안내 교육 제어기 구성도

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0018] 본 발명은 치매노인 안내 교육시스템에 관한 것으로, 상황에 따라 교육생이 치매노인의 물음을 선택하고 올바른 대답을 학습하게 하는 것을 특징으로 한다.

[0019] 또한, 상기 보호자나 자원봉사자를 위한 치매노인 안내 교육시스템의 제어기는 입출력부;

[0020] 질문부와;

[0021] 답변부와;

[0022] 데이터가 저장되는 저장부;

[0023] 제어부;로 구성되는 것을 특징으로 한다.

[0024] 또한, 상기 질문부는 랜덤하게 교육생에게 제시되는 것을 특징으로 한다.

[0025] 또한, 상기 답변부는 오답모듈과 정답모듈로 구성되어 먼저 오답모듈을 제시하는 것을 특징으로 한다.

[0026] 또한, 상기 답변부는 오답모듈과 정답모듈로 구성되어 교육생이 정답모듈이나 오답모듈을 선택하게 하는 것을 특징으로 한다.

[0027] 또한, 상기 입출력부는 터치화면, 터치패드인 것을 특징으로 한다.

[0029] 본 발명을 첨부도면에 의해 상세히 설명하면 다음과 같다.

[0030] 도 1은 본 발명의 치매노인 안내 교육 제어기 구성도이다.

[0031] 본 발명 치매노인 안내 교육시스템은 입출력을 위한 입출력부;

[0032] 제어기;로 구성되어 상황에 따라 교육생이 치매노인의 물음을 선택하고 올바른 대답을 학습하는 것이다. 상기 제어기는 상황에 따라 교육생이 치매노인의 물음을 선택하게 하는 질문부와; 치매노인의 물음에 대한 답변을 제시하는 답변부와;데이터가 저장되는 저장부;

[0033] 제어부;로 구성된다.

[0034] 또한, 상기 질문부는 랜덤하게 교육생에게 제시될 수 있다.

[0035] 상기 답변부는 오답모듈과 정답모듈로 구성되어 먼저 오답모듈을 제시하는 것을 특징으로 한다. 한편, 상기 답변부는 오답모듈과 정답모듈로 구성되어 교육생기 정답모듈이나 오답모듈을 선택하게 한다.

[0036] 상기 입출력부는 관용의 터치화면, 터치패드를 사용한다.

[0037] 본발명의 질문부와 답변부의 데이터 예시는 아래 실시례와 같다.

[0039] EP.01 병원 가는 길

[0041] [할머니] 딸이 어디서 내리라고,,, 적어줬는데.

[0043] [할머니] 어디서 내려야 돼요?

[0045] [남학생] 두 정거장 더 가서 내리세요.

[0047] [할머니(생각)] 어디서 내려야 하는 거였지?

[0049] [여학생] 어르신!

[0050] 이제 내리셔야 돼요.

[0052] [여학생] 할머니, 이제 내릴까요?

[0054] [할머니] 고마워요.

[0056] [할머니(생각)] 이걸 어떻게 내려가지?

[0058] [여학생] 기사님, 잠시만요!

[0060] [여학생] 할머니!

[0061] 제가 부축해드릴 테니까 같이 내려갈까요?

[0063] [할머니] 고마워요. 덕분에 잘 내렸어요.

[0065] [여학생] 조심히 가세요.

[0067] EP.02 집안일

[0069] [딸] 나 왔어.

[0071] [딸] 엄마! 왜 쓰레기를 제때 안 버리고 쌓아놨어.

[0072] 지저분하게....

[0074] [할머니(생각)] 내가 왜 그랬지?

[0076] [할머니] 뭐가 지저분하다고 그래?

[0077] 그냥 놔둬! 누가 너더러 정리하랬어?!

[0079] [딸(생각)] 아,,,, 엄마가 요일을 놓쳤겠구나.

[0081] [딸] 엄마, 분리수거하는 날이 무슨 요일이지?

[0083] [할머니] 수요일?

[0085] [딸] 그럼 오늘이네! 우리 같이 쓰레기 버리고 올까?

[0087] [할머니] 오늘 저녁 뭘 먹을까?

[0089] [딸] 된장찌개 먹자.

[0090] 난 엄마가 끓여준 된장찌개가 제일 맛있더라.

[0092] [할머니] 그래. 찌개 끓여서 먹자.

[0094] [할머니(생각)] 내가 뭘,,, 꺼내려고 왔지?

[0096] [딸] 엄마, 뭐해..! 된장찌개 재료 없어?

[0098] [할머니] 그냥 시켜 먹어! 귀찮게 뭘 해 먹어!

[0100] [딸(생각)] 엄마가 지금 혼란스러운가 보네.

[0101] 이럴 때는 하나씩, 천천히 해야 한다고 했지.

[0103] [딸] 그러지 말고, 우리 된장찌개 해 먹자.

[0104] 나 엄마 된장찌개 먹고 싶단 말이야.

[0105] 엄마, 우리 된장부터 꺼내서 준비할까?

[0106] 필요한 야채는 내가 준비할게.

[0107] 간 좀 봐줘.

[0109] EP.03 슈퍼마켓

[0111] [점원] 어르신, 안녕하세요!

[0113] [할머니(생각)] 점원이 바뀌었나...? 누구지...?!

[0115] [점원] 어르신, 저 모르세요?

[0116] 그제도 봤잖아요.

[0118] [할머니] 나 언제 봤어요?

[0120] [점원(생각)] 왜 모른 척하는 거야?

[0121] 동네에서 몇 년을 봤으면서...

[0123] [점원] 아,,, 네. 계산할게요.

[0124] 오만 삼천 원이요.

[0126] [할머니(생각)] 아,,,! 얼마라고 그랬지?

[0128] [점원(생각)] 아! 맞다. 어르신이 치매라고 했지?

[0129] 오늘은 기억이 안 나시나 보네.

[0131] [점원] 어르신,, 제가 다른 분이랑 착각했나 봐요.

[0133] [할머니] 얼마라고요?

[0135] [점원] (천천히, 또박또박) 오만 삼천 원이요.

[0137] [점원] 어르신, 오만 원짜리랑 오천 원짜리랑 비슷하죠?

[0138] 오만 원을 더 주셔야 해요.

[0139] 천천히 찾아보세요.

[0141] [점원] 네, 감사합니다!

[0142] 어르신, 지갑 잘 챙기세요.

[0143] 안녕히 가세요!

[0145] EP.04 외출 준비

[0147] [할머니(생각)] 머리 감고, 나갈 준비해야지.

[0149] [할머니] 아.... 머리 감아야 하지.

[0151] [할머니(생각)] 수건이 어딨더라?

[0153] [할머니] 딸! 수건...! 수건!

[0154] 수건~~! 수건!

[0156] [딸] 거기 수건 있잖아.

[0157] 아...저 거품 그대로 있는 거 봐.

[0158] 엄마, 안 뜨거웠어?

[0159] 엄마, 여기,,,여기 봐.

[0160] 오른쪽 귀에 거품 그대로 있어.

[0161] 우리 물로 한번만 더 헹구어볼까?

[0163] [딸] 지금 뭐 하는 거야, 엄마!

[0164] 옷도 제대로 못 입어? 어휴...

[0166] [딸(생각)] 엄마가 지금 혼란스러운가 보네.

[0168] [딸] 엄마, 다시 벗어보자.

[0169] 그렇지! 이렇게 팔 넣고,

[0170] 뒤로 입는 거야, 뒤로. 그렇지!

[0171] 그리고, 여기 단추도 너무 잘 잠갔는데,

[0172] 바로 옆에 있는 구멍으로 넣어주는 거야, 엄마.

[0173] 이렇게,,, 이렇게 끼우는 거야.

[0174] 이제 알겠지?

[0176] [딸] 엄마, 우리 이제 나가야 하니까,

[0177] 현관에 가서, 신발 신고 있어요.

[0178] 신발 신고 있어.

[0180] [할머니(생각)] 아이고, 이게 뭐야....

[0181] 구멍이 왜 이렇게 크게 났어?

[0183] [할머니(생각)] 어떤 걸,,, 신어야 되지?

[0185] [딸] 엄마, 신발 안 신고 뭐 해?

[0187] [딸(생각)] 신발이 너무 많아 못 찾으셨겠네.

[0188] 엄마 신발만 남겨두고 정리해야겠다.

[0190] EP.05 길 찾기

[0192] [할머니(생각)] 지하철역이 어디지?

[0194] [할머니] 지하철역으로 가야 하는데,

[0195] 여기가 어디예요?

[0197] [행인1] 저쪽으로 쭉 가셔서, 왼쪽으로 가시면 돼요.

[0199] [할머니(생각)] 저쪽에서,,,, 왼쪽이라 그랬나?

[0201] [행인2] 어르신~~!

[0202] 지하철역 가세요?

[0204] [행인2] 지금 이 길 있잖아요, 이 길!

[0205] 이 길에서 쭉 가시다가,

[0206] 저기 저 끝에서, 왼쪽으로!

[0207] 왼쪽으로, 가시면 돼요.

[0209] [할머니] 고마워요.

[0211] [행인2] 아, 네.

[0213] [행인2] 어르신, 어르신!

[0214] 이쪽으로 오세요.

[0216] [할머니] 고마워요.

[0218] 특히 할머니의 독백부분은 빈칸으로 하여 교육생이 직접 입력하게 하고, 제어부는 입력부를 통해 입력된 글 내용이 저장부에 저장된 데이터와 비교하여, 해당될 경우, 그에 따른 답변을 답변부를 통해 제시함으로써, 할머니의 생각에 따른 다양한 답변을 제공하여 교육효과를 높일 수 있다.

[0219] 따라서 본 발명은 일상생활에 일어날 수 있는 여러 상황에 따라 가족이나 자원봉사자인 교육생이 치매노인의 물음을 선택하거나 제시받아 올바른 대답을 학습하는 현저한 효과가 있다.

도면

도면1

