

시니어 인지프로그램
개인 맞춤형 AI시대를 시작하다!

플라트 시니어

플라토닉 아트 : PLart



친절하고 깔끔하셨던 이모부의 치매로 인한 변화

치매 전 이모부



군인출신으로 매우 부지런하시고, 매너 좋으심
집도 매우 깨끗하게 같이 관리

치매 이후의 이모부



치매걸리신후 날로 악화되면서
이모네 집 위생부터 관리가 점점 엉망이됨

※ 상기 이미지는 이해를 돕기 위해 AI로 생성한 예시입니다.

가족의 고민을 해결해주는 정부의 지원사업: 데이케어센터(치매노인 유치원)

시니어 데이케어센터 : 노인들의 유치원



장기요양등급 1~5등급을 받은
시니어 및 치매 판정을 받은 60세 이상

정부에서 총 비용의 85% 이상 지급

이용료 안내

구분	3시간 이상	6시간이상 ~8시간미만	8시간 이상 ~10시간 미만	10시간 이상 ~13시간 미만	13시간 이상
1등급	40,650	54,490	67,770	74,660	78,400
2등급	37,630	50,470	62,780	69,160	72,630
3등급	34,740	46,590	57,960	62,290	67,100
4등급	33,160	45,000	56,380	62,290	65,540
5등급	31,580	43,400	54,780	60,710	63,990
인지지원등급	31,580	43,400	54,780	54,780	53,640

※본인부담금 일반 15%, 감경 6%/9%, 기초생활수급자 무료

※비급여 항목: 중식 4,500원, 석식 4,500, 간식 2,500원

가족의 스트레스가 감소하고
이모부도 어느정도 즐겁게 하루를 보내심

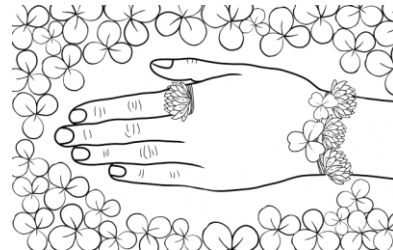
데이케어센터를 이용해도 악화되는 이모부

장기요양기관 인증기준: 데이케어센터의 인지프로그램



“한달에 최소 12회 이상의
인지프로그램 필수”

13:30~14:30	음악치료 (가사바꾸기)	원예교실	미술나라	작업치료 (종이접기)	음악치료 (리듬치기)	신체활동
14:30~15:30	실내스포츠 교실	음악치료 (노래부르기)	이야기마당	한자교실 한글나라	작업치료 (사운드마인드)	노래자랑



체계화된 인지프로그램 구성이 아닌
노인요양사들이 보유하고 있는 콘텐츠 중심

실제로 필요한 것이 아닌 형식 중심



숫자 프로그램이
필요한 시니어

소근육 자극이
필요한 시니어

상관없이 일관된 콘텐츠 제공

콘텐츠의 분류/ 콘텐츠의 등급 등을 모두 무시
보유하고 있는 콘텐츠 내에서 제공

인건비급증으로 인한 현실적 콘텐츠 투자 한계 : 정부에서도 인식

1명당 콘텐츠 투자액이 매우 낮음



1대당 100~500만원

매일 100명 이상이 2개 이상의 다른 인지프로그램
250일 이상 진행하기에 IT서비스로는 한계 발생

시니어 콘텐츠는 비용 등을 획기적 감소 필요

인지프로그램 구성

콘텐츠 제작비

디바이스 사용료

콘텐츠 이용비용

➡ 1인당 최대 비용 월 9,900원
최적비용은 6,000원 수준



현행 기준 예산을 기준으로
최소의 비용으로 맞춤형 인지프로그램 제공필요

인건비급증으로 인한 현식적 콘텐츠 투자 한계 : 정부에서도 인식

서울형 인센티브 조건

1-2-2. 인지기능 돌봄 [★갱신 시설 필수]

이용자의 인지기능 유지와 향상을 위해 다양한 프로그램을 운영하고 있다.					Y	N
① 인지프로그램에 필요한 기자재 및 도구를 확보하고 있다.						
② 인지프로그램을 1일 2종류 이상, 총 10회 이상 실시하고 있다.						
③ 프로그램 계획에 준하여 프로그램을 실행하고 있다.						
④ 프로그램을 지속적으로 점검하고 있다.						
⑤ 자격증을 소지한 전문가가 프로그램을 진행하고 있다.						
점수	0점 ()	1점 ()	2점 ()	3점 ()	4점 ()	
Y에 ✓된 수	0개 충족	1개 충족	2개 충족	3~4개 충족	모두 충족	

현장 확인 사항

구 분	확인 내용 및 확인 방법
항목 ①	• 인지프로그램 수행과 관련된 적합한 기자재 및 도구가 있는지 확인한다. [관찰] 현장 확인
항목 ②	• 인지프로그램을 1일 2종류, 총 10회 이상 진행하고 있는지 확인한다. - 평일 기준(월~금)으로 하며, 주간이용시간에 60분 이상 진행한 프로그램으로 확인한다. [문서] 프로그램 계획서, 프로그램 일지(전산 프로그램 포함)
항목 ③	• 프로그램 지원 일정, 내용, 수준, 방법 등을 계획한 대로 실행하고 있는지 프로그램 계획서와 프로그램 일지를 비교하여 확인한다. • 연간계획서 내 프로그램의 목적, 대상, 진행 내용, 기대효과의 내용 등이 기재되어 있는 경우, 프로그램 계획서로 인정한다. [문서] 프로그램 계획서, 프로그램 일지(전산 프로그램 포함)
항목 ④	• 프로그램의 적절성, 질, 이용자 만족 등에 대해 지속적으로 점검하고 있는지 확인한다. • 기관에서 활용하고 있는 점검 방법과 그에 관한 기록(보고서, 회의 기록 등)을 확인한다. • 프로그램 일지의 경우 참여자 명단, 참여도 등 평가 가능한 내용이 기재되어야 한다. [문서] 점검관련 기록(만족도조사, 상담기록, 평가회의 기록 등), 프로그램 일지
항목 ⑤	• 주 5종류 이상 해당 자격증을 소지한 외부 전문가 또는 해당 자격증을 소지한 자원봉사자가 프로그램을 진행하고 있는지 확인한다. - 자격증을 소지하고 있더라도 종사자는 인정 되지 않는다. - 단, 자격증 소지 외부강사의 채용을 위한 부채 유예기간은 위당 30일 이내로 한다. (2025 수정) • 방역수칙 준수로 외부인 출입이 통제된 경우에는 한시적으로 적용하지 않는다. [문서] 프로그램 강사 이력서, 자격증 사본 등

국가의 시니어 인지프로그램의 최종 목적지

구 분	기본형	인센티브형		
		교육시간 강화	교육 프로그램 강화	맞춤프로그램구성
전국 기본				
경상남도				
경기도				
서울시				

우리의 목표: 1명당 월 1,000원 수준
맞춤형 인지프로그램 제공

파괴적혁신모델
적용필요

시장 접근부터 실행+원가중심의 설계 진행

국내 최고 전문가들과 팀 구성



팀장:박동국
(유)DKB&RT대표
서비스 기획 전문
연세대 경영학중퇴



아트에듀 전문가
유주영 박사

서울대 미대 학사
서울대 미대 석사
콜롬비아대 석사
콜롬비아대 박사



헬스케어 전문가
하지훈 팀장

홍익대 컴공학사
녹십자헬스케어
세브란스병원 등과
공동연구개발진행



시니어심리전문
이종현 교수

경상국립대
심리학과 조교수
심리분석지표
설계 전문가

국내 최고 수준의 전문가들과 공동모델진행
2025년 4월부터 본 서비스 모델 개발 진행

실제 데이케어센터 방문 및 모델링 진행



서울시 양천구 최대 규모 150명 규모수용가능
프로젝트100데이케어센터와 서비스 모델링 진행

기존의 맞춤형 서비스가 어려웠던 이유와 기술적 접근 분석

기존의 비용 문제 발생요소

콘텐츠 생산

인지프로그램 기획1명
디자인1명+콘텐츠화 등 3명 구성인지프로그램
실 행요양보호사+인쇄물
+실행도구(연필, 크레파스 등)인지프로그램
맞춤분석콘텐츠 전문 분석가 필요
⇒ 회당 5만원 이상 비용발생인지콘텐츠
맞춤 제공

레벨별 콘텐츠 개발 필요

컨트롤 가능 변수 분리

콘텐츠 생산

인지프로그램
맞춤분석인지콘텐츠
맞춤 제공

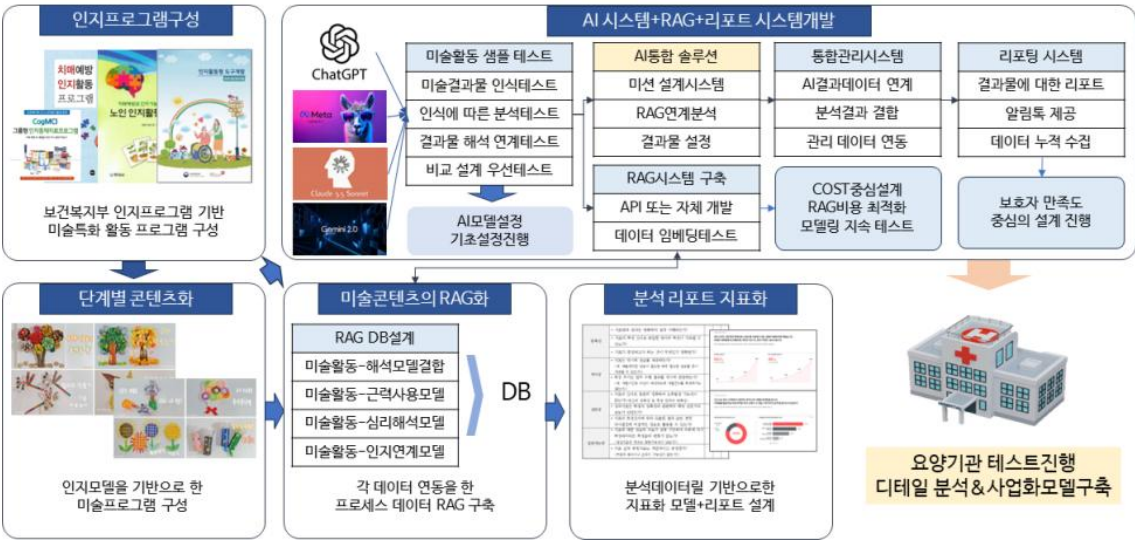
파괴적 혁신의 대상

콘텐츠
생성비용인지프로그램
분석 비용

서비스 비용 절감을 시키면서도 도입이 가능한 모델 구축 진행

다양한 콘텐츠 구성 모델로 설계

시니어 인지프로그램 기반 미술활동 시솔루션 및 분석 플랫폼 : 플랫폼_브레인



적용할 기초 모델 구축
시스템 적용 방법과 접근 전략 구축

비용절감 모델에 크게 2가지 요소 도출

경남 시니어 양로원 미술 활동 계획

1. 미술 활동의 구성 및 기본 모델

2. 목표 및 기대효과

3. 실행 계획

4. 평가 및 피드백

이 자료는 경남 양로원 미술 활동 계획의 개요를 설명합니다. 이 계획은 시니어 양로원 주민들의 미술 활동을 촉진하고, 그들의 삶의 질을 향상시키기 위한 것입니다. 이 계획은 다음과 같은 목표를 가지고 있습니다:

- 시니어 양로원 주민들의 미술 활동을 촉진하고, 그들의 삶의 질을 향상시키기 위한 것입니다.
- 시니어 양로원 주민들의 미술 활동을 촉진하고, 그들의 삶의 질을 향상시키기 위한 것입니다.
- 시니어 양로원 주민들의 미술 활동을 촉진하고, 그들의 삶의 질을 향상시키기 위한 것입니다.

이 계획은 다음과 같은 실행 계획을 가지고 있습니다:

- 시니어 양로원 주민들의 미술 활동을 촉진하고, 그들의 삶의 질을 향상시키기 위한 것입니다.
- 시니어 양로원 주민들의 미술 활동을 촉진하고, 그들의 삶의 질을 향상시키기 위한 것입니다.
- 시니어 양로원 주민들의 미술 활동을 촉진하고, 그들의 삶의 질을 향상시키기 위한 것입니다.

이 계획은 다음과 같은 평가 및 피드백 시스템을 가지고 있습니다:

- 시니어 양로원 주민들의 미술 활동을 촉진하고, 그들의 삶의 질을 향상시키기 위한 것입니다.
- 시니어 양로원 주민들의 미술 활동을 촉진하고, 그들의 삶의 질을 향상시키기 위한 것입니다.
- 시니어 양로원 주민들의 미술 활동을 촉진하고, 그들의 삶의 질을 향상시키기 위한 것입니다.

설계한 모델을 기반으로 구체적 콘텐츠기획
콘텐츠 개발을 위한 시스템 시뮬레이션 구축

파괴적 혁신1: 콘텐츠 생성 비용을 획기적으로 낮추자

콘텐츠 생성 비용을 낮추는 전략 모델링

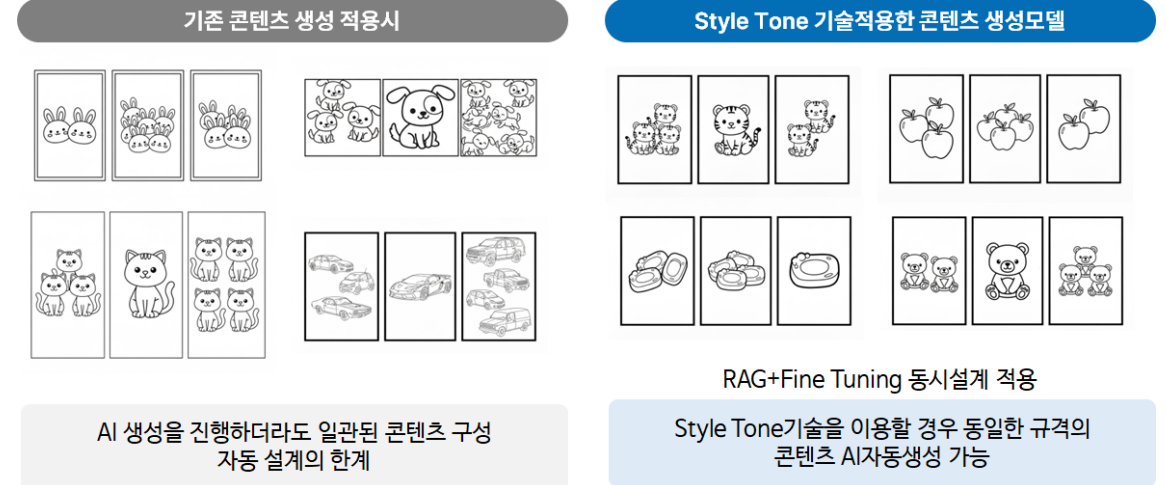


템플릿 1개당 최소 100~300개 연계생산가능

90%이상 감소
AI기반 생산

AI API사용료 등을 결합
하더라도 총 비용이 90%감소

템플릿 일정화를 위한 기술: Style Tone기술 개발



기존 생성일관성
10%미만

Style Tone
90%이상
(V&V평가예정)

15개 이상의 콘텐츠 생성시 1개 이외의 다른 타입 발생

실제 콘텐츠 생성 시스템

적용할 콘텐츠 일관 생성시스템



현재 템플릿 10개 개발 완료
2026년까지 100개 이상 템플릿 개발 계획

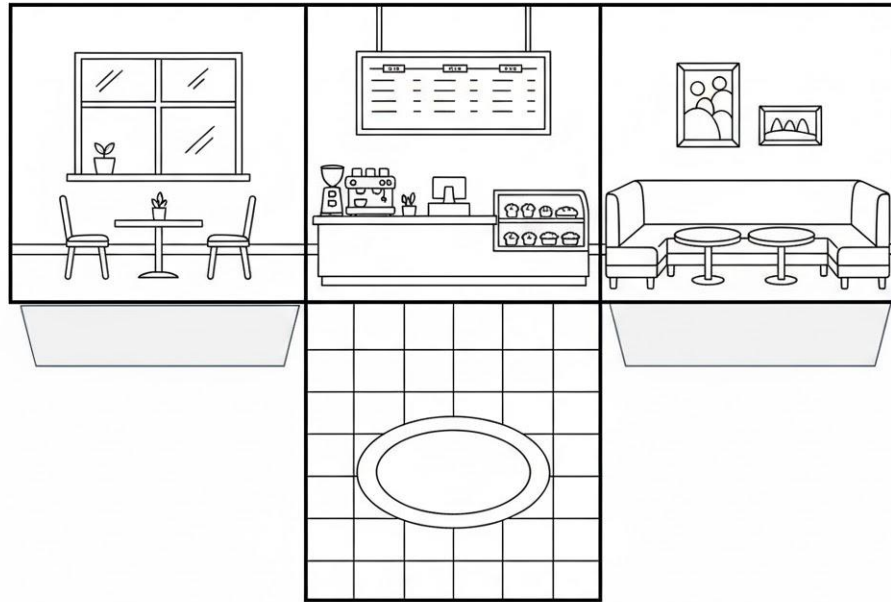
생성된 콘텐츠 포맷 시스템



생성된 템플릿을 콘텐츠 포맷에 맞추어
콘텐츠화 완료 되는 구성

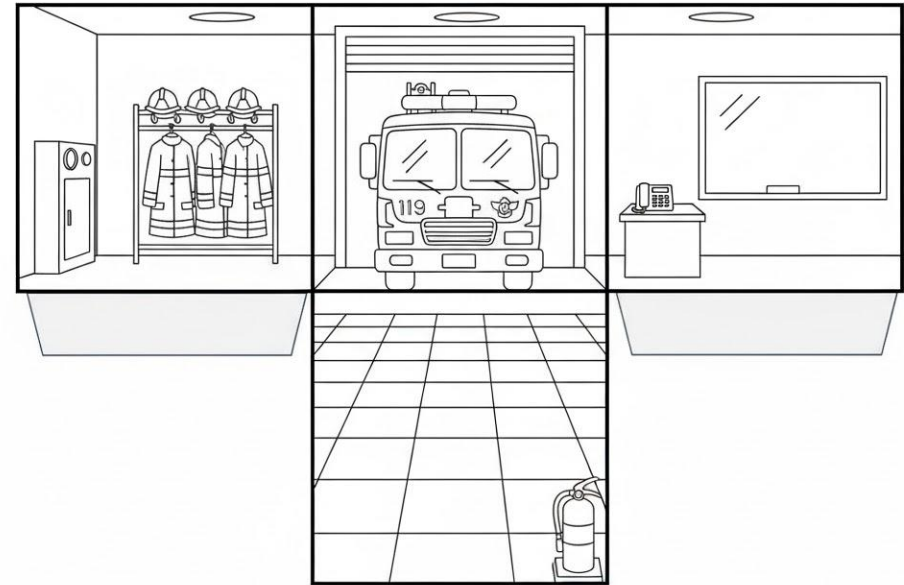
Style Tone의 정확도는 어느정도 수준을 의미하는가?

생성사례1 : 카페 키워드입력



Style Tone기술의 원리는 현재 비공개
Style Tone 2.0개발 완료후 공개 예정

생성사례2 : 소방서 키워드 입력



콘텐츠 생성부분 최고수준 경쟁력 보유
스타일톤 적용시 10초에 1개씩 생산가능

실제 콘텐츠화1

Brain Code
AK03-000001

STEP
3

만다라

완성 예시



활동 방법

1. 만다라를 탐색해 보세요.
"이게 무엇일까요?", "무슨 모양이 보이나요?"
2. 잔잔한 음악과 함께 만다라를 색칠해 보세요.
"만다라를 색칠해볼까요?"

* 미술활동 결과물을 사진으로 찍어서 알림톡에 올려주세요
* 활동결과물은 소근육, 인지, 정서 등 다양한 분석을 통하여 월 말에 리포트로 제공됩니다.

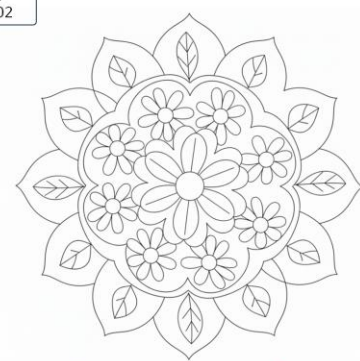
Brain Code
AK03-000001

STEP
3



Brain Code
AK03-000002

STEP
3



Brain Code
AK03-000003

STEP
3

꽃나무

완성 예시



활동 방법

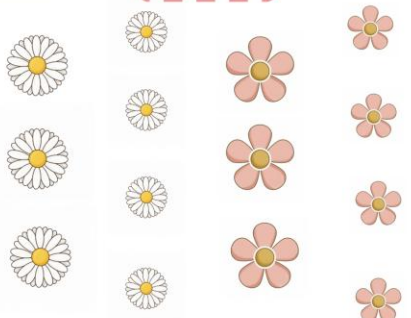
1. 나무 그림을 탐색해본다.
"나무가 있네요. 무슨 나무일까요?"
2. 꽃 특징을 상상해 보세요
"무슨 꽃이 어울릴까요?"
3. 나무에 꽃을 오려 붙여 표현해 보세요.
"꽃나무를 꾸며볼까요?"

* 미술활동 결과물을 사진으로 찍어서 알림톡에 올려주세요
* 활동결과물은 소근육, 인지, 정서 등 다양한 분석을 통하여 월 말에 리포트로 제공됩니다.

Brain Code
AK03-000003

STEP
3

★ 별지 ★



Brain Code
AK04-000001

STEP
4

아름다운 각시탈

완성 예시



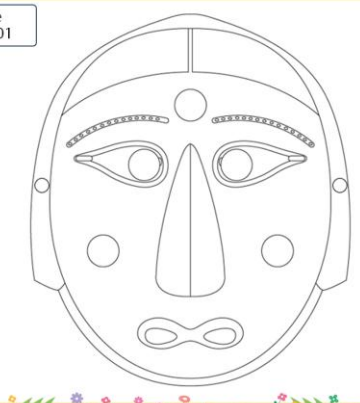
활동 방법

1. '각시탈'을 탐색해 보세요.
"무슨 그림이지?", "어디서 본 적이 있니?"
2. '각시탈'을 알아보아요.
*각시탈 : 서민들이 즐겼던 전통 탈춤과 극을 위한 여성 탈
3. 그림을 색칠해보세요.
"한번 색칠해볼까?"
4. 탈 모양 대로 오린 후, 눈을 뚫어주세요.

*놀이 TIP : 가정에 준비된 고무줄 혹은 나무막대를 이용하면 더 재미있는 가면 놀이를 할 수 있어요!
* 미술활동 결과물을 사진으로 찍어서 알림톡에 올려주세요
* 활동결과물은 소근육, 인지, 정서 등 다양한 분석을 통하여 월 말에 리포트로 제공됩니다.

Brain Code
AK04-000001

STEP
4

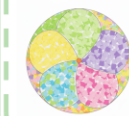


Brain Code
AK05-000001

STEP
5

바늘방석 모자이크

완성 예시



활동 방법

1. '바늘방석'을 탐색해 보세요.
"무슨 그림이지?", "어디서 본 적이 있니?"
2. '바늘방석'을 알아보아요.
*바늘방석 : 바늘을 꽂아두는 생활용품
3. 색종이를 손으로 찢어 꾸며주세요.
"색종이를 붙여서 꾸며볼까?"

* 미술활동 결과물을 사진으로 찍어서 알림톡에 올려주세요
* 활동결과물은 소근육, 인지, 정서 등 다양한 분석을 통하여 월 말에 리포트로 제공됩니다.

세부 모델 개발 및 적용

실제 콘텐츠화2

Brain Code
AK05-000001

STEP
5

Brain Code
AK05-000002

STEP
5

추억 액자

완성 예시

활동 방법

1. 액자를 탐색해 보세요.
"이게 뭐예요?"
2. 추억을 회상에 보세요.
"어떤 사진을 넣으면 좋을까요?", "무슨 추억이 있나요?"
3. 추억을 그려 보세요.
"액자에 추억을 그려볼까요?"
4. 색종이를 막대접기하여 액자 테두리에 붙여주세요.

※ 미술활동 결과물을 사진으로 찍어서 알람톡에 올려주세요
※ 활동결과물은 소근육, 인지, 정서 등 다양한 분석을 통하여 월 말에 리포트로 제공됩니다.

Brain Code
AK05-000002

STEP
5

Brain Code
AK03-C

STEP
3

많은 것, 적은 것

활동 목표

1. 다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
- 공예에 필요한 재료와 도구를 준비한다.
2. 물체를 세어 수량을 알아본다.
- 수량을 정확하게 세어 보고한다.
3. 주변 세계와 자연에 대해 지속적으로 호기심을 가진다.
- 그림 속 대상에 대해 관심을 갖고 알아본다.

활동 방법

1. 그림을 탐색해 보세요.
"무슨 그림일까?", "몇 개인지 세어볼까?"
2. 가장 많은 것에 빨간색, 가장 적은 것에 파란색으로 색칠해 보세요.
"제일 많은 것에 빨간색으로 색칠해볼까?"
"이번엔 제일 적은 것에 파란색으로 색칠해볼까?"

※ 미술활동 결과물을 사진으로 찍어서 알람톡에 올려주세요
※ 활동결과물은 소근육, 인지, 정서 등 다양한 분석을 통하여 월 말에 리포트로 제공됩니다.

Brain Code
AK03-000020

STEP
3

Brain Code
AK03-000021

STEP
3

Brain Code
AK03-000022

STEP
3

Brain Code
AK04-D

STEP
4

궁금한 과일 속

활동 목표

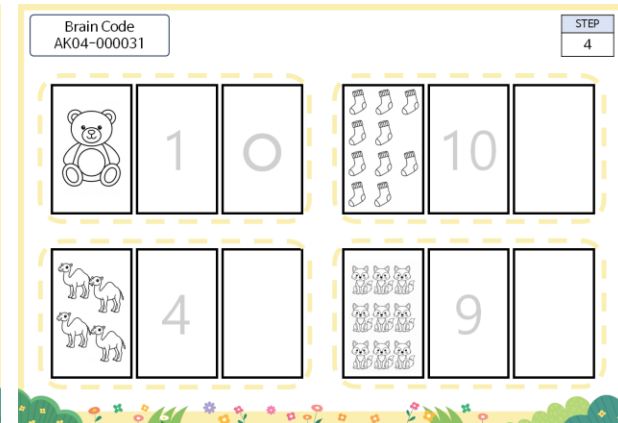
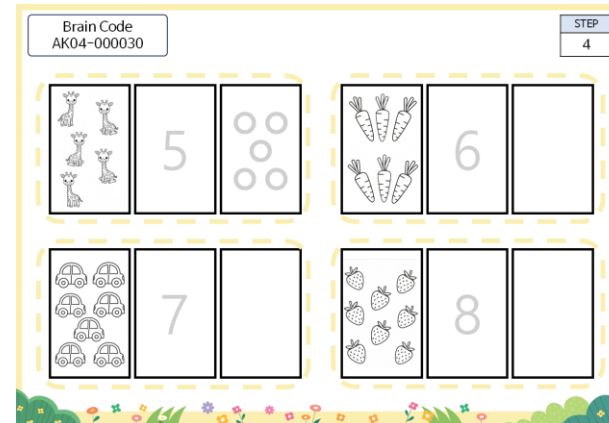
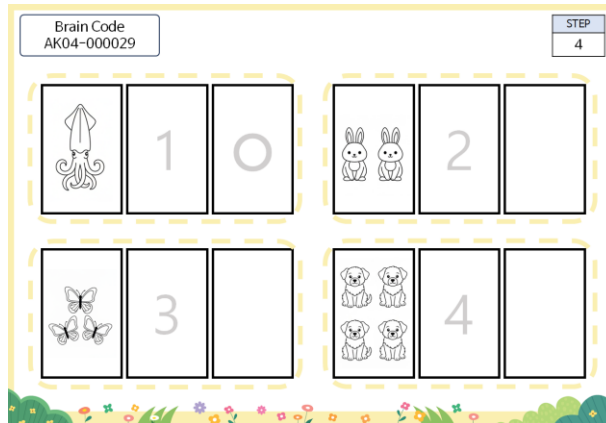
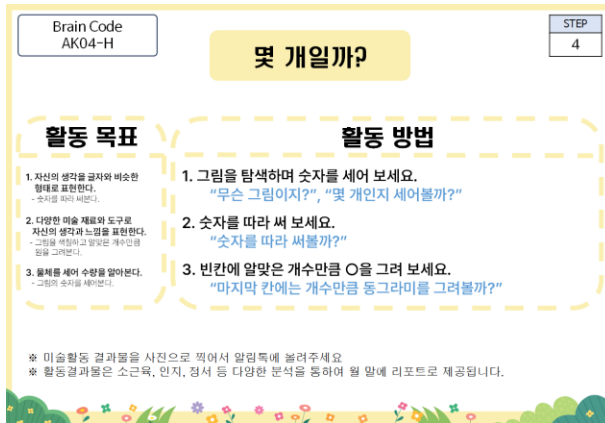
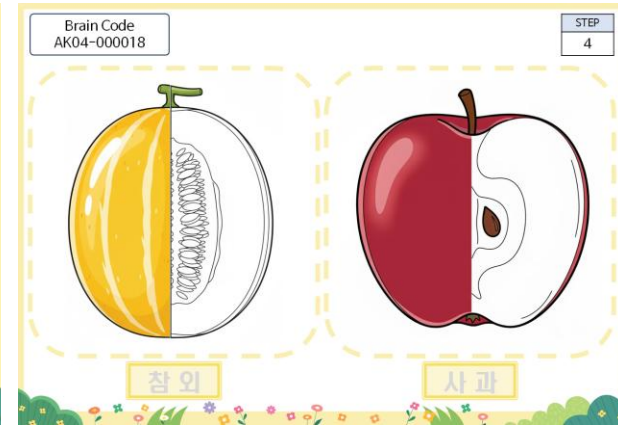
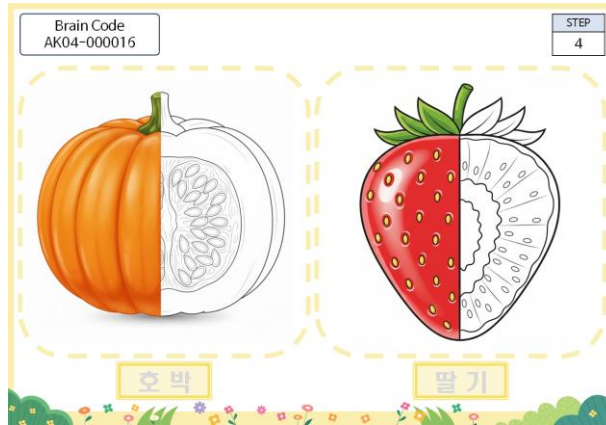
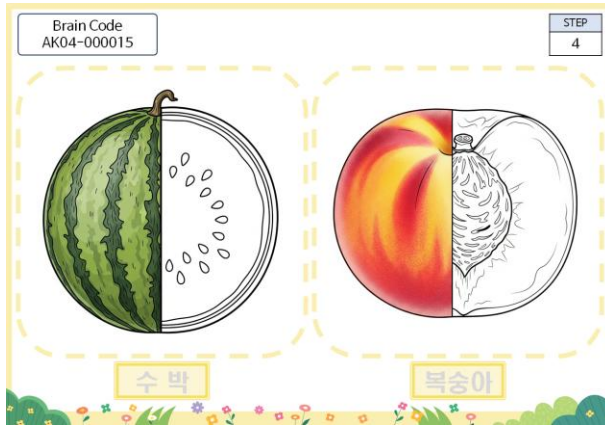
1. 주변의 상황, 글자 등의 함의에 관심을 가진다.
- 그림에 대한 질문을 할 수 있다.
2. 다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
- 미술도구를 활용하여 과일 속을 색칠한다.
3. 주변 세계와 자연에 대해 지속적으로 호기심을 가진다.
- 그림 속 과일 내부에 관심을 갖고 알아본다.

활동 방법

1. 과일의 겉모습을 탐색해 보세요.
"무슨 과일이지?"
2. 글자를 탐색해 보세요.
"뭐라고 적힌 글자일까?"
3. 과일의 속을 상상하며 색칠해 보세요.
"속은 어떻게 생겼을까?", "한번 색칠해볼까?"

※ 미술활동 결과물을 사진으로 찍어서 알람톡에 올려주세요
※ 활동결과물은 소근육, 인지, 정서 등 다양한 분석을 통하여 월 말에 리포트로 제공됩니다.

실제 콘텐츠화3



실제 콘텐츠화4

Brain Code
AK05-E

STEP
5

패턴 놀이

활동 목표

- 다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
* 미술도구를 이용하여 색칠하기와 그리기
- 물체를 세어 수량을 알아본다.
* 패턴 속에서 빈칸을 찾아 수량
- 주변에서 반복되는 규칙을 찾는다.
* 패턴 속에서 빈칸을 찾아 수량

활동 방법

- 그림을 탐색해 보세요.
“이게 무엇일까?”, “어떻게 반복되고 있지?”
- [★별지★]그림을 오려 붙여 패턴을 완성해 보세요.
“빈칸이 있는 곳의 패턴을 완성해볼까?”

※ 미술활동 결과물을 사진으로 찍어서 알림톡에 올려주세요
※ 활동결과물은 소근육, 인지, 정서 등 다양한 분석을 통하여 월 말에 리포트로 제공됩니다.

Brain Code
AK05-000018

STEP
5

Brain Code
AK05-000018

STEP
5

★별지★

Brain Code
AK05-000019

STEP
5

Brain Code
AK05-000003

STEP
5

Brain Code
AK06-000001

STEP
6

★별지★

나전함

Brain Code
AK06-000003

STEP
6

★별지★

Brain Code
AK06-000004

STEP
6

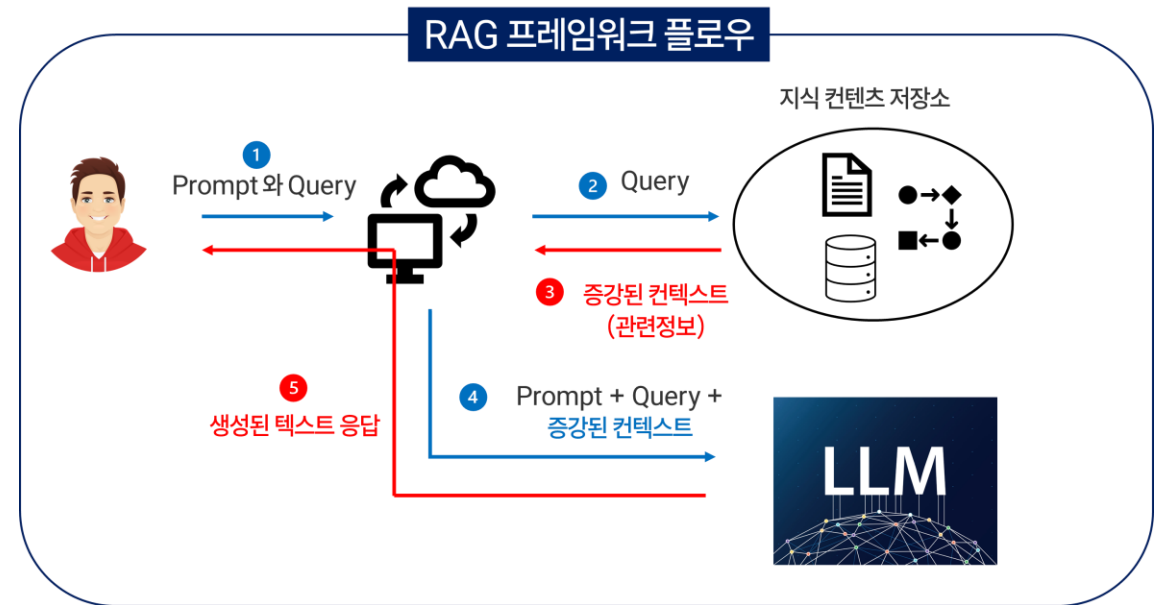
★별지★

파괴적 혁신2: 인지상태 분석 모델

보건복지부의 CIST(인지평가)모델 기준으로 설계

항목별 인지기능		내용
지남력 Orientataion	시간 Time	현재 날짜에 대한 인식 능력 평가
	장소 Place	지금 있는 장소에 대한 인식 능력 평가
기억력 Memory	기억등록 Registration/encoding	핵심 내용을 부호화하는 능력 평가
	기억회상 Free recall	언어정보의 저장 및 인출 평가
	재인 Recognition	저장된 언어정보 인출 시 단서의 영향력 평가
주의력 Attention	숫자 바로 따라 말하기 Digit span forward	청각적 주의력과 주의집중의 폭 평가
	거꾸로 말하기 Word span backward/Working memory	청각적 주의력과 작업기억 능력 평가
시공간기능 Visuospatial function	도형모사 Copy	시각자극에 대한 지각 및 구성 능력 평가
언어기능 Language function	이름대기 Naming	대면 이름대기 능력 평가
	이해력 Comprehension	언어 이해력 평가
집행기능 Executive function	시각추론 Visual reasoning	시각적 자극을 이용한 추론 능력 평가
	언어추론 Verbal reasoning	언어적 자극을 이용한 추론 능력 평가
	유창성 Fluency	생산성과 인지적 유연성 평가

인지상태 분석비용: 건당 300원 이하



CIST분석 측량 계산법을 이용한
RAG모델을 통한 모델링 진행



체크리스트 구축 후 모델링 DB구축

기존 RAG모델의 문제 발생: ROR이라는 새로운 모델 개발



파괴적 혁신1: 콘텐츠 생성 비용을 획기적으로 낮추자

시니어코드 해석 RAG구성

```
# 미술활동코드

1. SILVER CODE SK01-0001
- 분석 방법: 회상 활동
- 목적: 참여자가 기억하는 자신의 동네를 그림으로 표현하게 하여 기억력을 자극하고, 그 과정에서 나타나는 심리 상태를 분석합니다.
- 제공 자료: A4 용지, 사인펜, 색연필
- 실행 방식: 제공된 도구를 사용하여 자신이 살던 동네의 모습을 자유롭게 그리고 색칠합니다.
- 분석 포인트: 완성된 그림의 구조, 색채, 표현 방식 등을 통해 참여자의 심리 상태를 파악합니다.

2. SILVER CODE SK01-0002
- 분석 방법: 수공예 활동
- 목적: 제시된 사물을 관찰하고 그대로 따라 그리는 능력을 평가하여 관찰력과 표현력을 측정합니다.
- 제공 자료: A4 용지, 색연필, 따라 그릴 실제 사물
- 실행 방식: 눈앞에 놓인 사물을 보고, 주어진 용지에 색연필로 최대한 비슷하게 따라 그립니다.
- 분석 포인트: 제시된 사물의 특징(형태, 색상 등)이 그림에 얼마나 정확하게 표현되었는지 확인합니다.

3. SILVER CODE SK01-0003
- 분석 방법: 수공예 활동
- 목적: 색종이를 찢거나 오려 붙이는 활동을 통해 소근육을 사용하고, 정해진 도안을 완성하며 인지 능력을 강화합니다.
- 제공 자료: 장미꽃 라인 아트가 인쇄된 A3 용지, 다양한 색상의 색종이, 풀
- 실행 방식: 색종이를 손으로 찢거나 잘라, 장미꽃 도안의 선 안쪽에 풀로 붙여 작품을 완성합니다.
- 분석 포인트: 도안의 선을 벗어나지 않고 꼼꼼하고 깔끔하게 완성했는지 여부를 평가합니다. (완성도)

4. SILVER CODE SK01-0004
- 분석 방법: 회상 활동
- 목적: 어린 시절 행복했던 기억 속의 집을 회상하고 그림으로 표현하게 함으로써 긍정적 정서를 유도하고, 심리적 안정감을 도모합니다.
- 제공 자료: A4 용지, 색연필
- 실행 방식: '어린 시절 행복했던 나의 집'이라는 주제로 자유롭게 그림을 그립니다.
- 분석 포인트: 그림에 나타난 집의 형태, 주변 환경, 색감 등을 통해 참여자의 내면 심리 상태를 분석합니다.
```

줄 1, 열 1 | 1,023자 | 일반 텍스트 | 100% | Windows (CRLF) | UTF-8

코드별 세부해석 분석모델 RAG

```
# 시니어 미술 활동 코드 및 평가 기준

이 문서는 개별 미술 활동의 정의와 해당 활동을 평가하는 세부 기준을 통합하여 제공합니다. 각 활동 코드의 '활동 종류'를 확인하고, 아래 '미술 활동 평가 기준'에서 해당하는 종류의 평가 기준을 참고하시면 됩니다.

---

## I. 미술 활동 코드 정의 (Art Activity Code Definitions)

### **SILVER CODE SK01-0001: 내 동네 그리기**

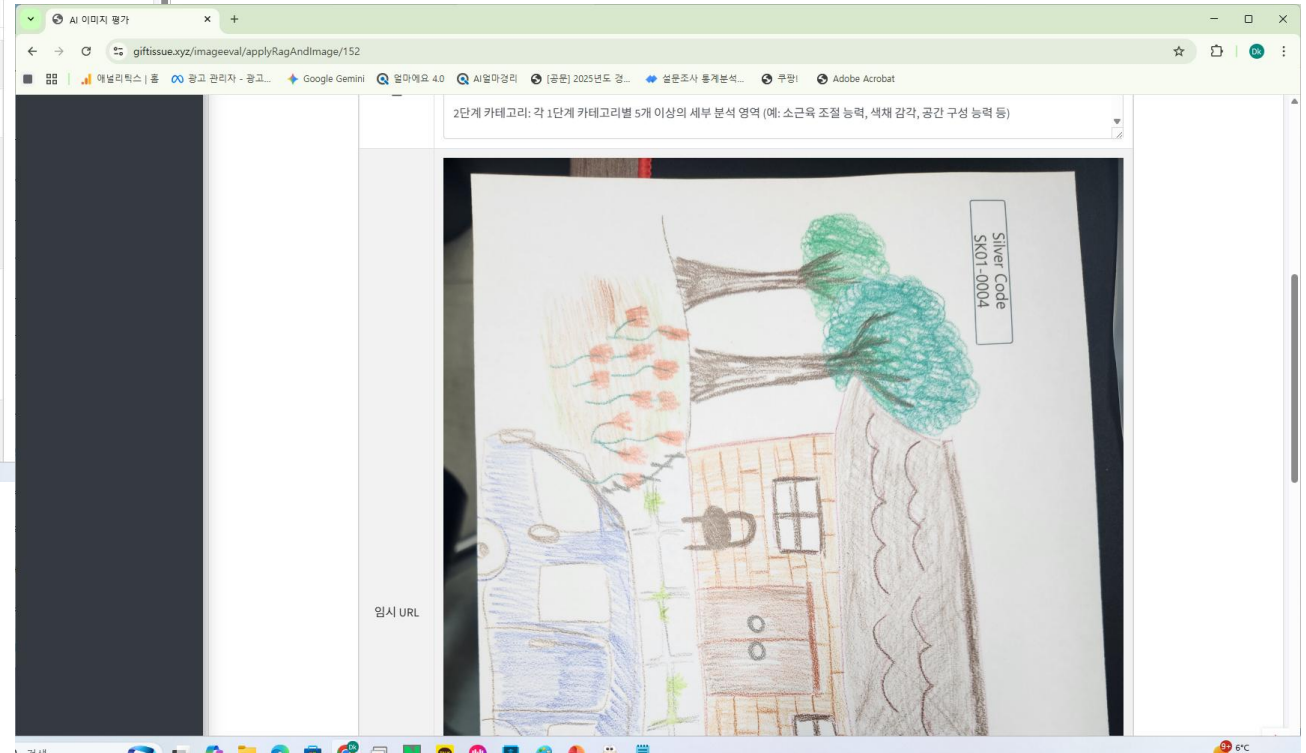
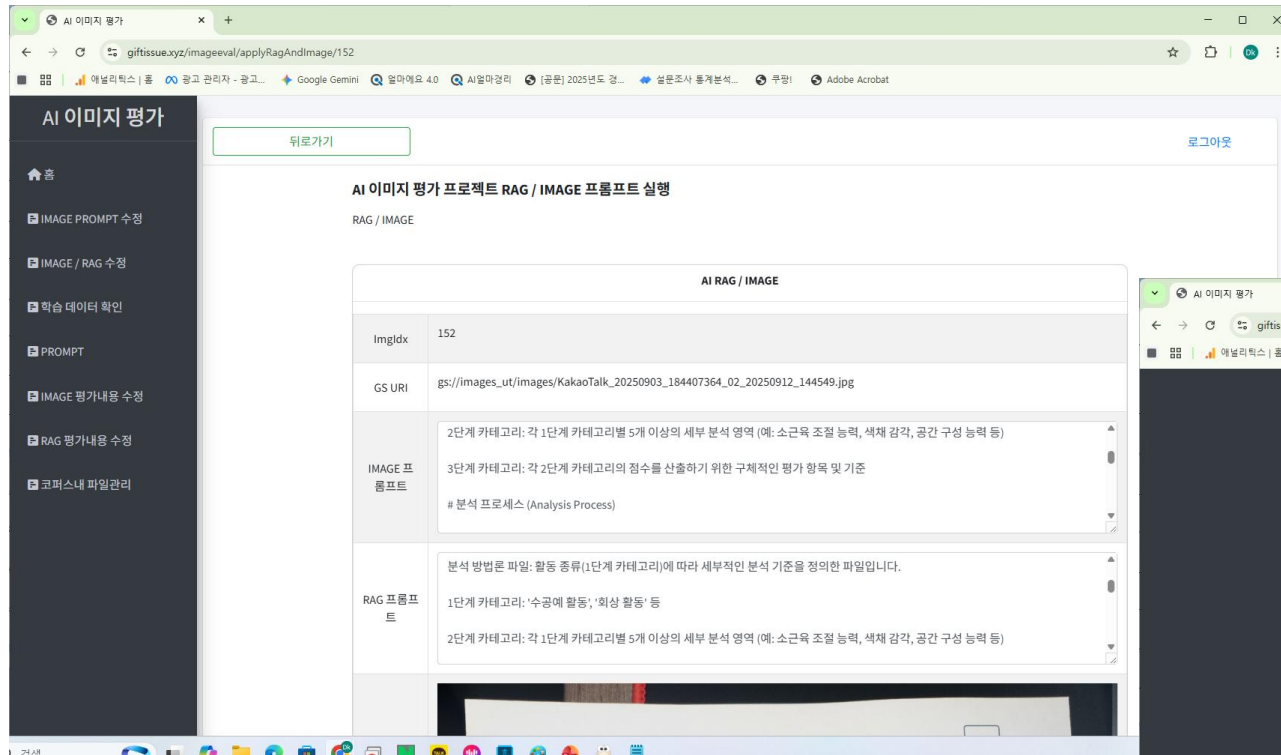
* **코드**: SK01-0001
* **활동 종류**: 회상 활동
* **적용 평가 기준**: II. 회상 활동 평가 기준
* **목적**:
  * 기억 속 자신의 동네를 그림으로 표현하여 기억력 자극
  * 그림에 나타난 심리 상태 분석
* **제공 자료**:
  * A4 용지
  * 사인펜
  * 색연필
* **실행 방식**: 제공된 도구로 자신이 살던 동네의 모습을 자유롭게 그리고 색칠
* **분석 포인트**:
  * 구조: 그림의 전체적인 배치와 구성
  * 색채: 사용된 색상의 종류와 느낌
  * 표현 방식: 선의 사용, 형태의 표현 등

### **SILVER CODE SK01-0002: 사물 따라 그리기**

* **코드**: SK01-0002
* **활동 종류**: 수공예 활동
```

줄 1, 열 1 | 23,320자 | 일반 텍스트 | 100% | Windows (CRLF) | UTF-8

시스템 테스트 결과



RAG 연계 분석결과

--- 이미지 분석 및 RAG 기반 평가 시작:

gs://images_ut/images/KakaoTalk_20250903_184407364_02_20250912_144549.jpg ---

1단계: 이미지에서 초기 텍스트 정보 추출 중~

초기 이미지 설명 (LLM 생성):

훌륭합니다! 페르소나, 목표, 참고자료, 분석 프로세스, 결과물 생성 규칙을 명확하게 이해했습니다. 이제 실제 분석 요청을 처리해 보겠습니다.

'''

분석 요청

미술활동 코드: silver code sk01-0004

분석할 이미지: 업로드된 이미지 파일 (첨부 파일 참조)

S-V0001.txt 내용 (가상):

SK01-0004:

활동 종류: 수공예 활동

적용 평가 기준: 전반적인 인지 기능 평가 (집중력, 공간 지각 능력, 소근육 운동 능력)

활동 목적: 즐거움을 통한 인지 기능 유지 및 향상

제공 자료: 밑그림, 색연필

실행 방식: 밑그림 채색

핵심 분석 포인트: 색채 사용, 공간 구성, 세부 묘사

RAG 연계 분석결과

****분석 방법론 파일 내용 (일부 발췌, 가상):****

수공예 활동:

소근육 조절 능력:

- 선의 정확성: 선이 얼마나 명확하고 의도한 대로 그려졌는지 평가. (1~5점)
- 색칠의 균일성: 색칠이 얼마나 고르게 분포되었는지 평가. (1~5점)
- 형태 유지: 주어진 형태를 얼마나 정확하게 유지하며 색칠했는지 평가. (1~5점)

색채 감각:

- 색상의 조화: 사용된 색상들이 얼마나 조화로운지 평가. (1~5점)
- 색상의 다양성: 얼마나 다양한 색상을 사용했는지 평가. (1~5점)
- 색상의 대비: 색상 대비를 효과적으로 사용했는지 평가. (1~5점)

공간 구성 능력:

- 대상의 배치: 그림 속 대상들이 얼마나 적절하게 배치되었는지 평가. (1~5점)
- 원근감 표현: 원근감을 얼마나 효과적으로 표현했는지 평가. (1~5점)
- 전체적인 균형: 그림의 전체적인 균형이 얼마나 잘 맞는지 평가. (1~5점)

집중력:

- 완성도: 그림이 얼마나 완성되었는지 평가. (1~5점)
- 세부 묘사: 세부적인 부분까지 얼마나 신경 써서 묘사했는지 평가. (1~5점)
- 시간: 그림을 완성하는 데 얼마나 시간이 걸렸는지 평가 (평가에 직접 반영하지 않고 참고).

도형 인지 능력:

- 기본 도형의 정확성: 기본 도형(원, 사각형, 삼각형 등)을 얼마나 정확하게 그렸는지 평가. (1~5점)
- 도형 간의 관계: 도형들이 서로 어떻게 연결되고 구성되었는지 평가. (1~5점)
- 도형의 변형: 도형을 변형하여 새로운 형태를 창조하는 능력을 평가. (1~5점)

RAG 연계 분석결과

****결과물:****

코드번호: silver code sk01-0004

활동종류: 수공예 활동

"수공예 활동" 분석결과

소근육 조절 능력

(1) 점수: 3

(2) 이유: 색칠의 균일성에서 다소 미흡한 부분이 보입니다. 색연필을 쥐는 힘이 약하거나, 집중력 저하로 인해 색칠이 고르지 못한 것으로 보입니다. 특히, 차량이나 건물 외곽선에서 선의 정확성이 다소 떨어지는 점도 관찰됩니다. 하지만 나무나 꽃과 같은 일부 영역에서는 비교적 안정적인 색칠을 보여주어, 능력이 완전히 저하된 것은 아님을 알 수 있습니다. 꾸준한 연습을 통해 소근육 조절 능력을 향상시킬 수 있도록 격려가 필요합니다.

색채 감각

(1) 점수: 4

(2) 이유: 전반적으로 안정적이고 조화로운 색상 선택을 보여줍니다. 하늘색, 갈색, 녹색 등 자연스러운 색상을 사용하여 편안한 느낌을 줍니다. 다만, 색상 대비를 활용한 표현은 다소 부족해 보입니다. 예를 들어, 건물과 배경의 색상 대비를 강하게 주어 공간감을 살릴 수 있습니다. 다양한 색상 조합을 시도하고, 색상 대비 효과를 이해하는 연습을 통해 더욱 풍부한 색채 감각을 키울 수 있습니다.

공간 구성 능력

(1) 점수: 3

(2) 이유: 건물, 나무, 차량 등 그림 속 대상들의 배치는 비교적 안정적입니다. 하지만 원근감 표현은 다소 미흡합니다. 차량이 건물보다 크게 그려져 있거나, 나무의 크기가 비현실적인 점 등이 관찰됩니다. 공간 구성 능력을 향상시키기 위해서는 원근법에 대한 이해가 필요합니다. 간단한 원근법 연습이나 사진을 보고 따라 그리는 연습을 통해 공간감을 키울 수 있습니다.

집중력

(1) 점수: 4

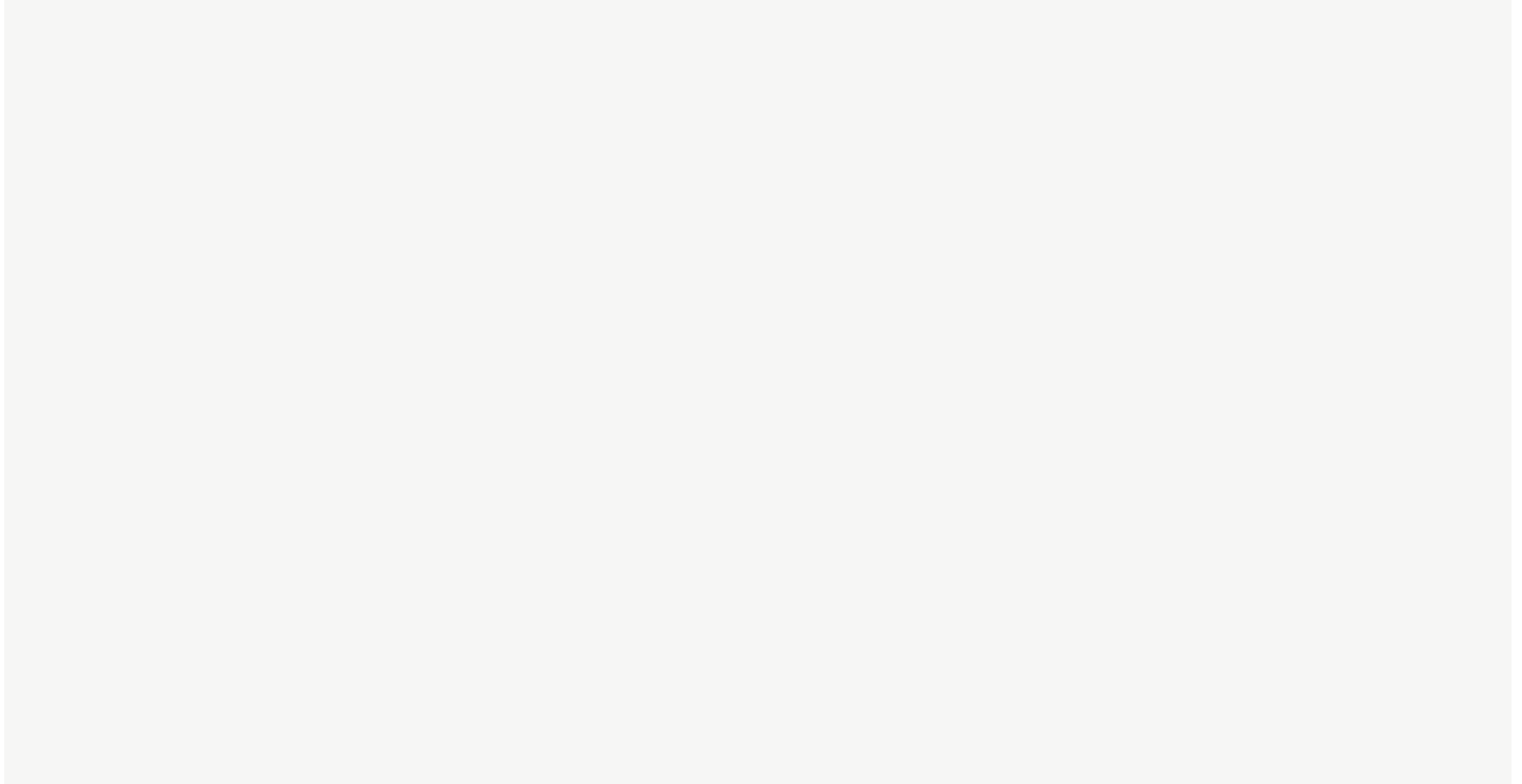
(2) 이유: 그림의 전체적인 완성도를 볼 때, 비교적 높은 집중력을 유지하며 그림을 완성한 것으로 보입니다. 세부 묘사도 어느 정도 이루어져 있으며, 특히 건물의 벽돌이나 나무의 질감 표현에서 노력이 엿보입니다. 다만, 그림의 일부분(예: 차량의 디테일)에서 집중력이 다소 저하된 듯한 모습도 보입니다. 짧은 시간이라도 매일 꾸준히 그림을 그리는 습관을 통해 집중력을 더욱 향상시킬 수 있습니다.

도형 인지 능력

(1) 점수: 3

(2) 이유: 건물, 창문, 차량 등 그림 속에 다양한 도형이 사용되었습니다. 기본적인 사각형이나 원형은 비교적 정확하게 표현되었지만, 건물의 지붕이나 차량의 형태에서 다소 어색한 부분이 관찰됩니다. 이는 도형 인지 능력과 더불어 공간 지각 능력과도 관련이 있습니다. 다양한 도형을 직접 그려보고, 도형을 활용한 그림을 따라 그리는 연습을 통해 도형 인지 능력을 향상시킬 수 있습니다.

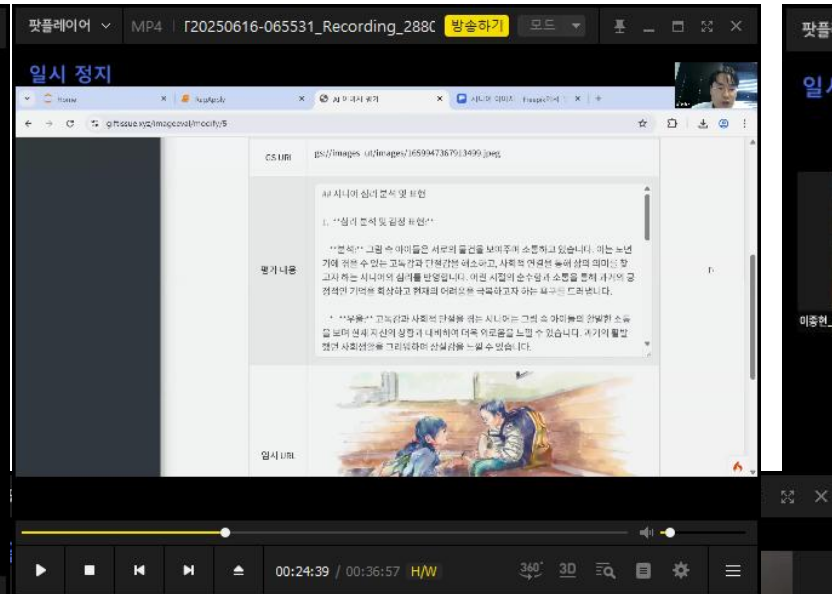
이용자 관점에서의 영상 시뮬레이션



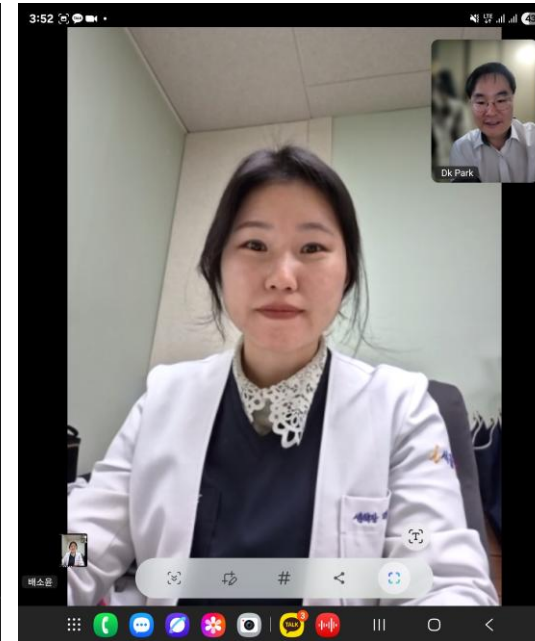
본 민관협력팀의 프로젝트 진행 과정

2025년 5월부터 주 2회 이상 진행 체크 및 관리 진행

민관(기업-학교) 연계를 통한 실질 협력 진행 및 화상 회의 등으로 문제 체크



CIST 임상을 위한 의료진과 회의 진행



 보건복지부

의료인 범위의 자격보유자

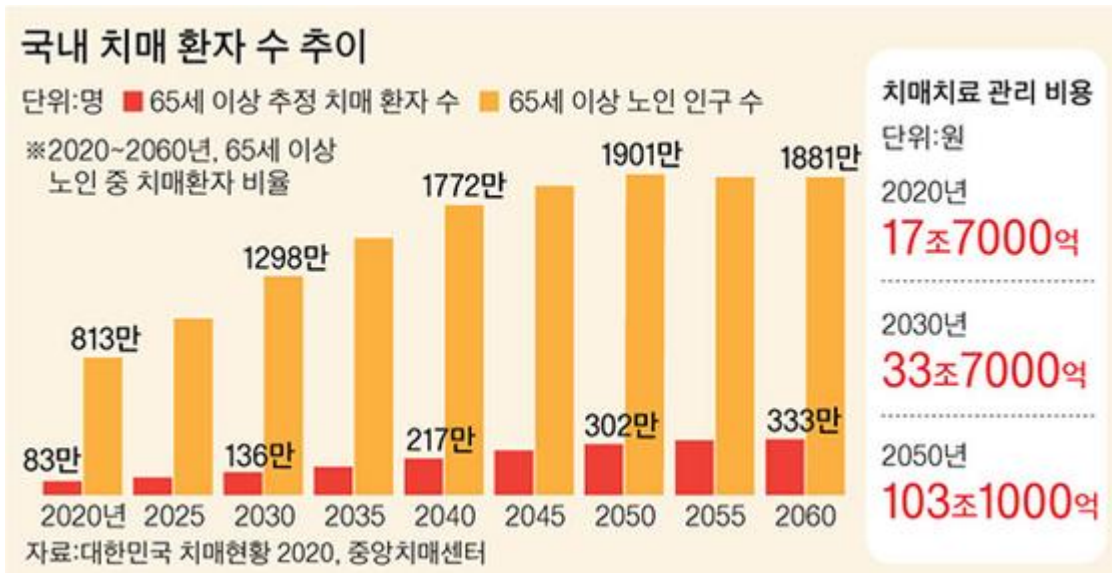
고려대학교 재활의학과 교수님 임상 설계 모델 자문 진행

실제 콘텐츠 생성 운영: 작업치료사/언어재활사

서비스 상용화를 위한 모델을 기반으로 2026년 임상까지 전체 계획 진행중

치매노인에 따른 증가에 따른 규모성장과 프로그램의 중요성 증대

치매노인들의 증가에 따른 관리비용 증가



인지프로그램 시장의 비율은 0.5% 수준 예상
연간 800억원에서 5,000억 규모로 성장예상

지자체 연계를 통한 서비스 모델의 중요성

구 분	보건복지부 인허가기준	경남형 통합돌봄	서울형 인증
특 징	장기요양시설 인허가	2026년 1월 시행 => 인센티브 모델 연계진행	인센티브형
기 준	월 12회 이상	현재 미정	주5회/하루 2회 2시간이상
지급기준	기본 비용지급	현재 미정	추가인센티브형

〈좋은돌봄인증 시설별 지원 내역〉					
구 분	운영보조금	환경개선비	대체인력	복지포인트	비고
데이케어	29~92백만원	2~10백만원	시설당 16일 지원 1일 9만원	1인당 연 30만원	-

서울형 인증을 받으면, 콘텐츠 연 500만원 이상 지급
(비용은 150명 기준 연간 225만원 발생)

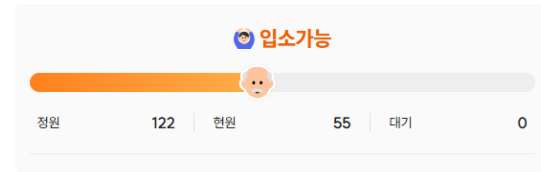
인센티브제를 활용한 인지프로그램
강화에 따른 비용 추가 지급 활성화 시작

치매노인에 따른 증가에 따른 규모성장과 프로그램의 중요성 증대

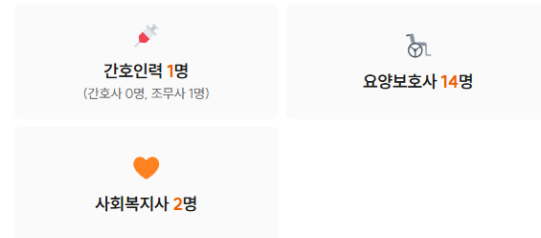
2026년 프로젝트 100데이케어센터 적용 테스트 진행예정



이용여부



인력현황



프로젝트100 데이케어센터
서울형 인증 2026년
본 프로그램 적용 테스트 예정



서비스 개발 완료 후 실증 진행 및 상용화 진행

2025년도 서울형 R&D 지원사업

테스트베드 서울 실증 지원사업 1차 공고

2025년 테스트베드 서울 실증 지원사업을 다음과 같이 공고하오니 참여를 희망하는 서울 소재 중소기업 및 컨소시엄은 관련 규정과 절차에 따라 신청하여 주시기 바랍니다.

2025년 3월 14일

서울경제진흥원 대표이사

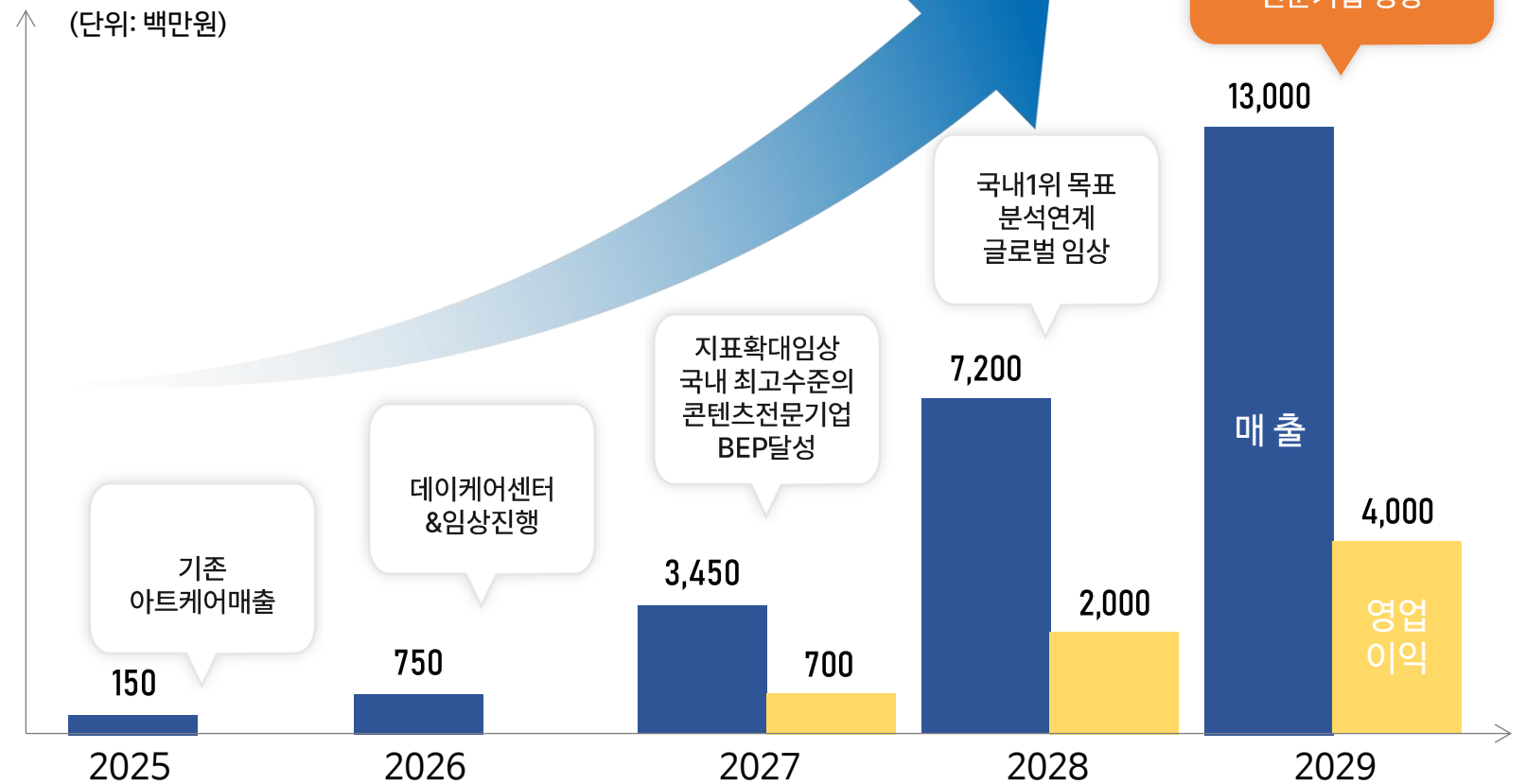
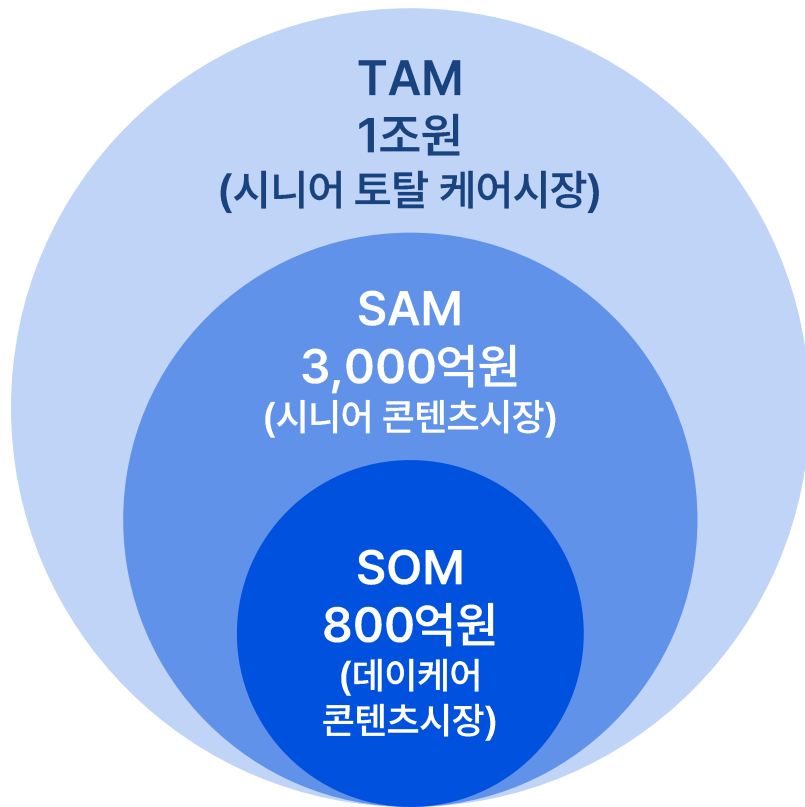
사회서비스 소셜업 공모전 참여기업 모집

접수기간
2025. 7. 7.(월) - 7. 31.(목)

참가대상
사회서비스 분야 기업, 비영리 조직
* 정부, 지자체, 공공기관 제외

접수방법
중앙사회서비스원 누리집에 있는 신청서 작성 후
전자우편(gongmo@kcpass.or.kr)으로 제출

국내 1위 시니어 인지프로그램 솔루션 전문기업



- ※ 시니어 시장의 경우 빠르게 성장하는 시장으로 구성
- ※ 유치원 개념의 데이케어센터 중심에서 향후 보육개념까지 확대되는 장기요양까지 확대계획
- ※ 비용중심의 설계를 통하여 글로벌 진출도 가능함.

“예전의 너의 이모부 모습을 보고싶다”

감사합니다