

학과	게임공학과	지도교수	조미경
팀명	혜화맛쿠키	과제유형	공모전 출품
작품명	SNACK AAC	데모가능여부	X
참여학생	이정림		

## 과제 목적 및 배경

- 의사소통은 인간의 가장 기본적인 욕구이자 권리
- 인간은 의사소통을 통해 사회적 관계를 형성
- 의사소통의 어려움이 생기는 경우
  - 1) 개인은 삶의 전반적인 영역에서 제한을 경험
  - 2) 이러한 경험은 개인의 평온한 삶을 위협할 수 있는 위험 요소
- 의사소통 표현의 생성과 이해에 어려움이 있는 사람들을 돕기 위해 애플리케이션 제작
- 언어치료가 대상자를 진단한 후 평가를 진행하면서 제작

## 과제 내용 · 작품 설명

### AAC (Augmentative & Alternative Communication)

보완 대체 의사소통의 줄임말

의사소통의 산출이나 이해에 장애가 있는 사람을 위한 다양한 의사소통 방법

개인의 의사소통에 사용되는 상징, 보조도구, 전략, 기법 등 모든 것을 통합한 것 ex) 책이나 컴퓨터, 얼굴 표정, 수화 등

### 애플리케이션의 이름 SNACK AAC

남녀노소 연령대에 상관없이 누구나 친근하고 쉽게 사용할 수 있다는 의미

- 이름에 맞춰 과자를 로딩 화면에 배치
- 밝은 색감을 사용하여 어둡고 딱딱한 느낌을 멀리함
- 수준의 향상에 따라 사용할 수 있도록 구성을 범주화
- 대상자가 성인인 것을 감안하여 사진을 사용
- 사진으로 표현하기 어려운 신체부위, 행동 등은 그림을 사용

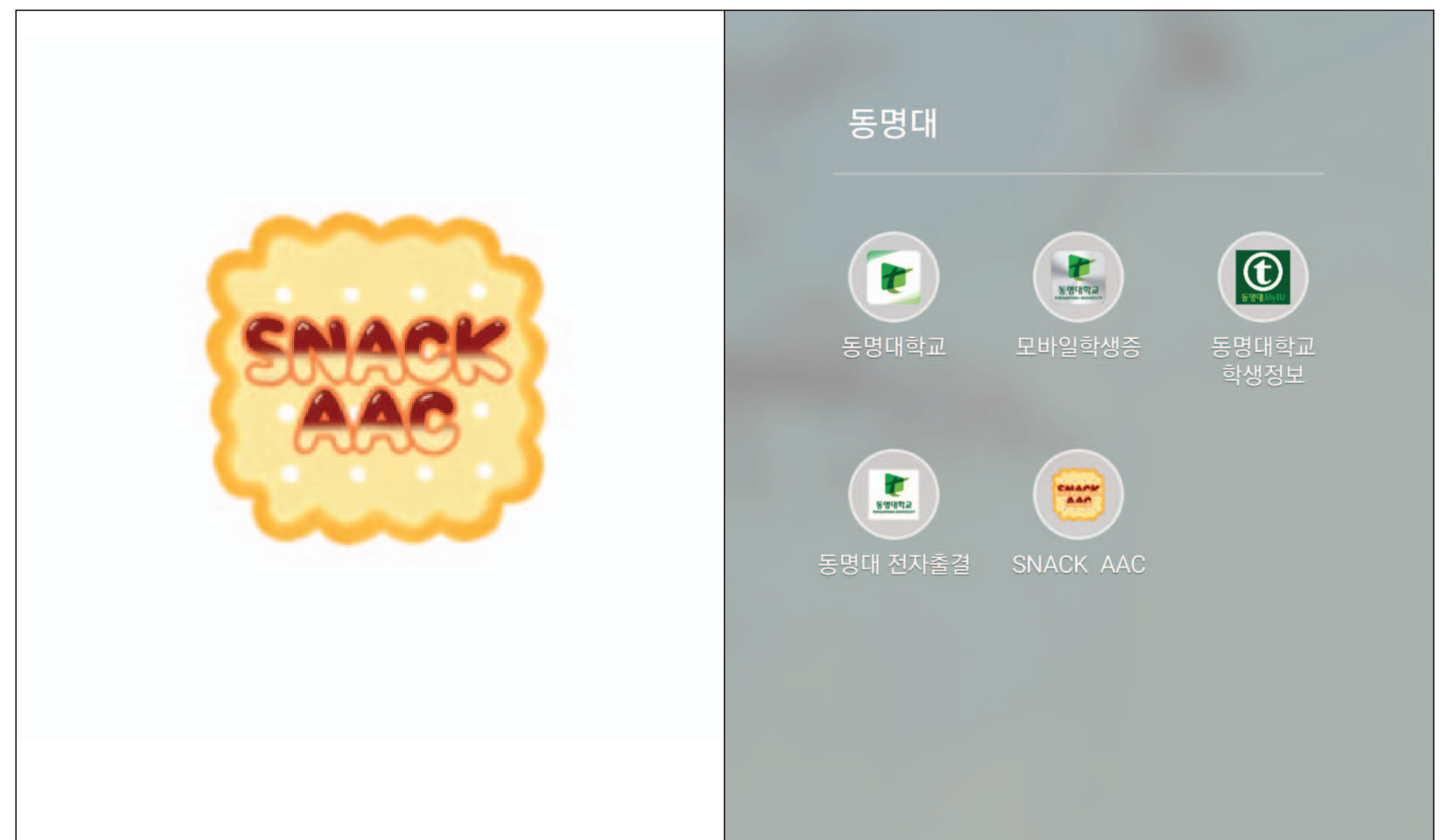
### 주요 기능

뒤로 가기, 홈 버튼, 화면 잠금, 검색, 자동완성, 음성 출력

## 활용 방안 및 기대효과

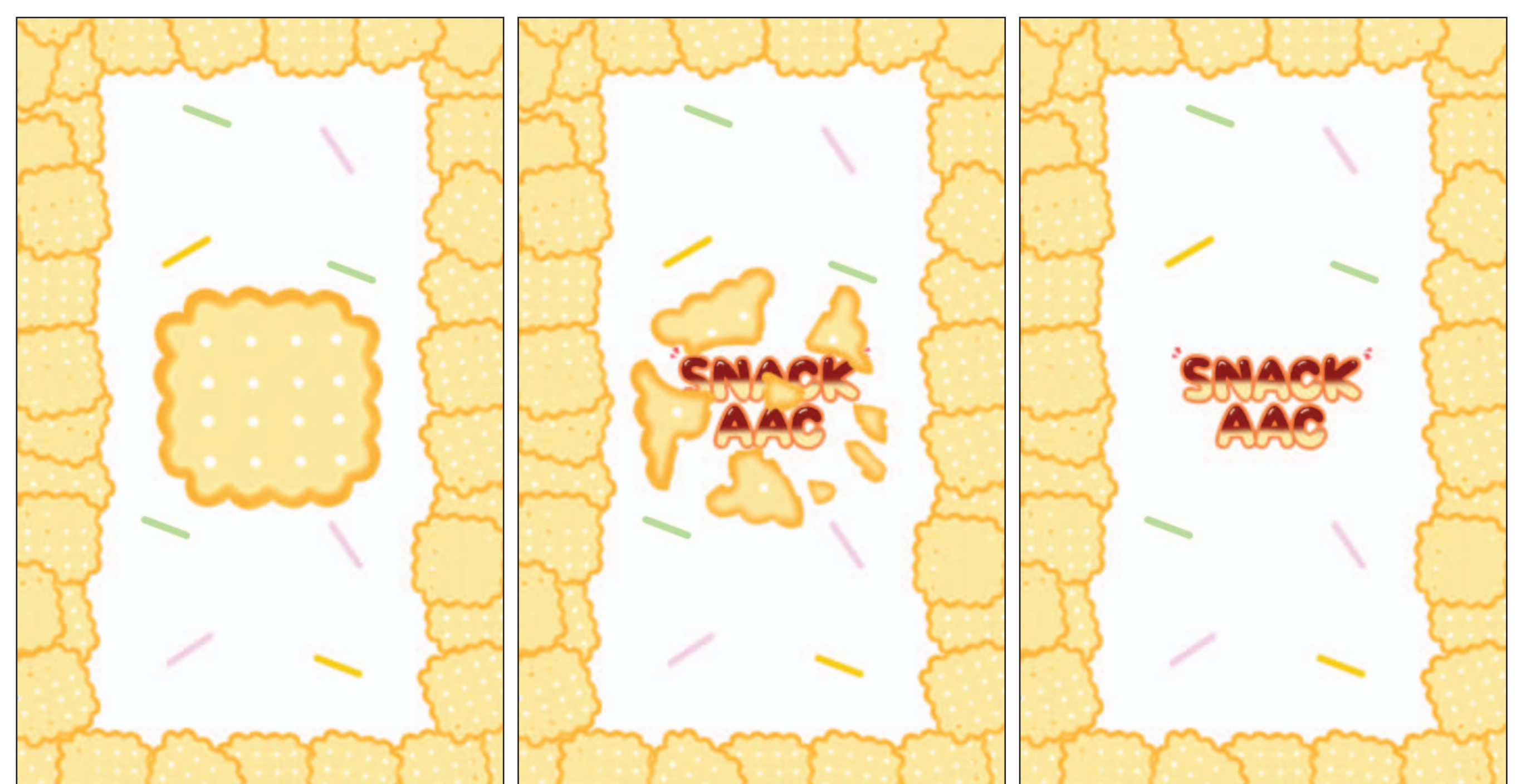
- 의사소통의 권리에서 소외되었던 이들의 권리를 실현시킬 수 있는 유용한 수단
- 의사소통의 불편함으로 인하여 가로막혔던 사회적 장벽 해소
- 사용자의 실제 생활에서 올바른 의견 및 바람 표현을 도움
- 환자의 행동 규제가 아닌 정보 공유와 전달
- 대화 상대와의 원활한 상호작용으로 사회성 향상, 사회적 친밀감을 증가
- 의사소통의 부재로 인해 어려웠던 인간관계 유지 및 발전 가능
- 성인기 독립적인 생활에 도움을 줌
- 의사소통에 불편함을 겪는 사람이라면 모두에게 적용될 수 있으며 사용가능
- 치료의 목적으로 사용하여 환자의 말과 언어발달 촉진에 도움
- 아동에게도 학습의 일환으로 적용 가능

## 작품사진



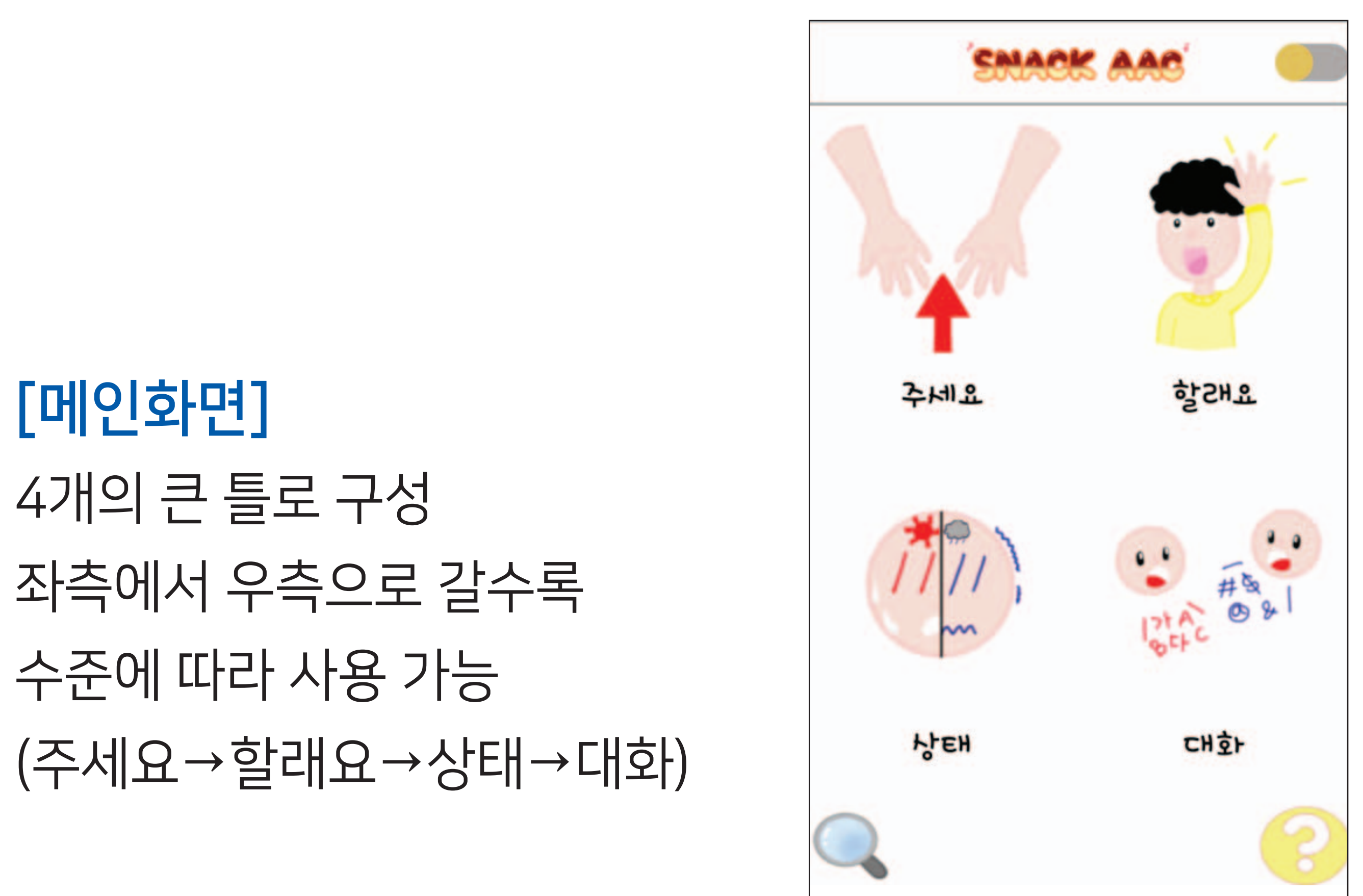
[아이콘]

과자라는 이미지를 사용함으로 사무적이고 딱딱한 분위기를 멀리함



[로딩 화면]

바삭 소리와 함께 과자가 깨지며 시작



### [메인화면]

4개의 큰 틀로 구성

좌측에서 우측으로 갈수록

수준에 따라 사용 가능

(주세요→할래요→상태→대화)

### [목록구성]

- 1) 주세요(사진사용): 음식, 음료, 옷, 약
- 2) 할래요: 원하는 행동, 요청사항
- 3) 상태: 문제 상황(아픔, 추위, 더위) -> 해결방안
- 4) 대화: 텍스트 입력 후 음성 출력