DSU Dongseo University 동서대학교

전기
전자

기능성 게임을 위한 문제기반 LED 주사위 제어 시스템

기술개요

▪ 본 발명은 본발명은 영어단어공부, 수학, 산수 공부를 쉽고 재미있게 할 수 있으며 주사위 방향을 조절하여 손가락 움직임이 발달하는 기능성 게임을 위한 문제기반 LED 주사위 제어 시스템에 관한 것임

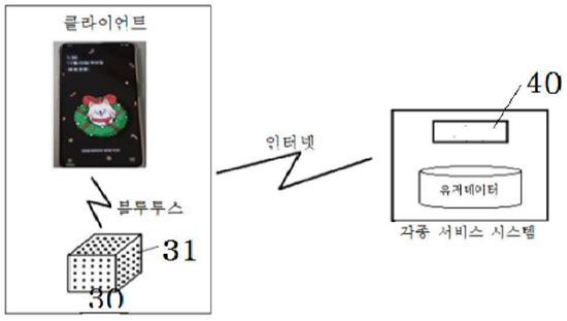
기술의특장점

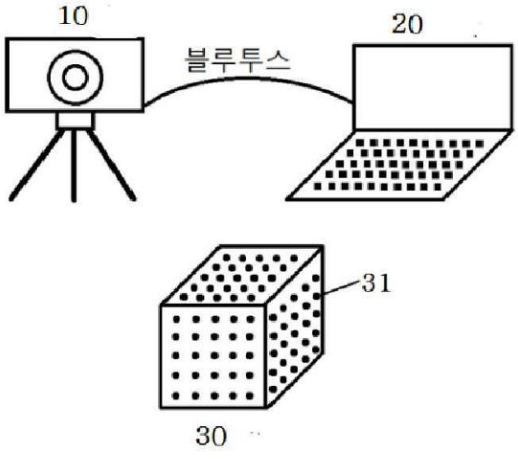
▪ **기존 기술의 한계**

- 일반적으로 학습도구나 주사위들을 사용하여 초기치매환자들의 인지능력을 향상시키는 기술이나 기구가 개발되어 왔지만 상기 종래기술들은 사용이 복잡하거나 이론에 거쳐서 재미가 없어서 교육 효과가 저하되는 단점이 있었음

▪ **기대효과**

- 본 발명은 영어단어공부, 수학, 산수 공부를 재미있게 할 수 있으며 이해력이 향상되며 방향을 조절하여 손가락 움직임이 발달하여 교육과 즐거운 공부가 되는 현저한 효과가 있음





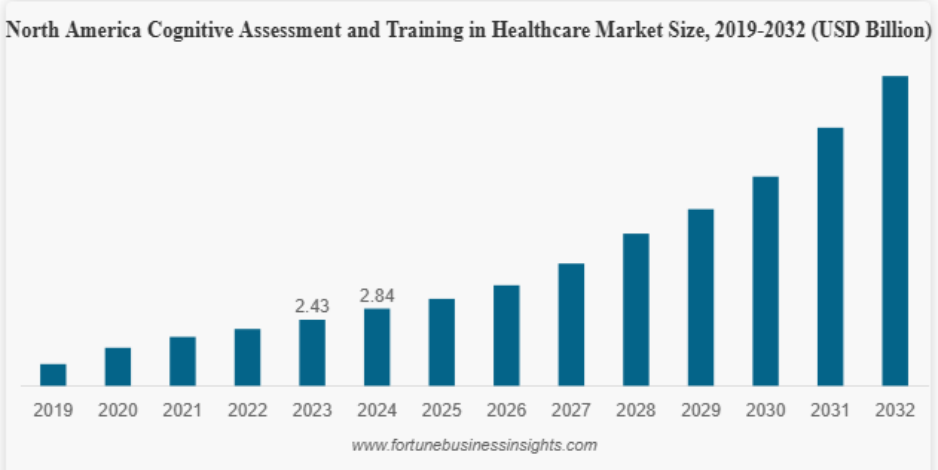
적용분야

- 인지치료 도구



시장동향

- 의료 시장 규모에 대한 글로벌인지 평가 및 훈련은 2024 년에 51 억 달러에 달했고, 시장은 2032 년 2025 년 591 억 달러에서 2032 억 달러로 증가하여 예측 기간 동안 17.5%의 CAGR을 나타내고 있으며, 의료 도구는 알츠하이머, 치매, 가벼운인지 장애 (MCI) 및 우울증과 같은 신경계 장애를 가진 개인을 선별하고 훈련시키는 데 도움이 될 수 있음



관련지재권 현황

No.	등록번호	특허 명	상태
1	10-2729009	기능성 게임을 위한 문제기반 LED 주사위 제어 시스템	등록

기술성숙도 (TRL)

1단계	2단계	3단계	4단계	5단계	6단계	7단계	8단계	9단계
기초이론/실험	실용목적 이디어특허 개념정립	연구실규모 기본 성능평가	연구실규모부품/시스템 성능평가	부품/시스템 시작품 제작	시작품 성능평가	시제품 신뢰성평가	시제품 인증 및 표준화	사업화

기술이전문의

☞ 동서대학교 산학협력단 박성환 기술경영센터장
☞ TEL : 051-320-4647 ☞ E-mail : sem903@dongseo.ac.kr