



# Y cog 훈련용 가이드 라인

## 2017 (Ver 1.0)

연세대학교 심리학과 행동심리연구실

담당 선생님 이름: \_\_\_\_\_

연락처: \_\_\_\_\_

## <저작권 약관>

본 약관의 목적은 Ycog 어플리케이션을 통하여 제공되는 프로그램이 정보 출처를 밝히지 않고 무단 사용, 변조, 상업적인 용도 등으로 사용되어 어플리케이션 이용자에게 피해를 끼치는 사례를 방지하기 위함입니다

- 제작기관 : 연세대학교 행동심리연구실 (디자인 기획: 박종표, 일러스트 제작: 석현지)
- 지원기관 : 본 사업은 보건복지부의 재원으로 한국보건산업진흥원의 보건 의료기술 연구개발사업 지원에 의하여 이루어진 것입니다.  
(과제번호: HI15C0817)
- 지적재산권 : 본 앱 및 그에 포함된 모든 구성요소에 대한 일체의 권리는 연세대학교 행동심리연구실에 있습니다. 귀하는 연세대학교의 지적재산권 등 권리의 보호에 적용되는 법률에 준수할 것을 동의합니다.

제작



연세대학교 심리학과  
행동심리연구실

지원



보건복지부

## <Y cog : 인지기능 증진을 위한

### 앱 기반 훈련 프로그램>

- 본 어플리케이션 Ycog는 고기능 자폐 아동의 인지기능 증진 훈련을 위하여 보건복지부의 지원을 받아 개발된 훈련 프로그램입니다.
- 본 매뉴얼은 어플리케이션의 사용 가이드와 훈련 내용에 대해 설명하고 있습니다.
  - 앱 설치와 각종 기능을 사용하기 전에 매뉴얼의 사용 가이드를 정독하시고, 이를 참고하여 사용해주시기 바랍니다.
  - 훈련 게임을 시작하기 전에 매뉴얼의 게임에 대한 설명 부분을 정독하시고, 아동과 함께 게임을 시작해주시기 바랍니다.

※본 어플리케이션은 안드로이드 플레이 스토어에서만 다운로드가 가능합니다※  
아이폰 버전은 현재 개발되지 않아,  
안드로이드 체제의 스마트폰, 태블릿 pc 등을 이용하여  
다운로드해주시기 바랍니다.

# Y cog 가이드라인 목차

## I. 들어가기 전에

- 훈련 안내문 6쪽
- 훈련 시 역할 안내 8쪽
- 즐겁고 꾸준한 훈련을 위한 T1쪽 9쪽

## II. Y cog 사용 가이드

1. 프로그램 설치 가이드 11쪽
2. 프로그램 삭제 방법 13쪽
3. 프로그램 실행과 종료 14쪽
4. 회원가입 및 로그인 14쪽
5. 설문 작성 및 튜토리얼 14쪽
6. 메인 화면 구성 15쪽
7. 출석체크 16쪽
8. 상점 16쪽
9. 마이월드 18쪽
10. SNS 18쪽
11. 별, 칭호 획득 19쪽

## III. Y cog 훈련용 게임 소개

1. 훈련 프로그램에 따른 게임 구성 20쪽
2. 난이도 구성 21쪽
3. 게임 내 보상 시스템(별, 칭호, 상점) 안내 21쪽
4. 모든 게임을 시작하기 전에 24쪽

## IV. 억제조절 훈련

1. [고기잡이] 25쪽
2. [요리조리] 26쪽
3. [먹을까 말까] 27쪽
4. [올리고 내리고] 28쪽

## V. 작업기억 훈련

- |               |     |
|---------------|-----|
| 1. [숫자놀이 123] | 30쪽 |
| 2. [짜공을 찾아라]  | 31쪽 |
| 3. [쿵짜쿵짜]     | 32쪽 |
| 4. [있니 없니]    | 33쪽 |

## VI. 유연성 & 계획력

- |                    |     |
|--------------------|-----|
| 1. [순서대로 콧콧콧]      | 35쪽 |
| 2. [무엇이 무엇이 똑같은까?] | 36쪽 |
| 3. [탐방탐방]          | 37쪽 |
| 4. [벽들을 찻찻찻]       | 38쪽 |

## VII. Y cog 사용 가이드 : 기타기능

- |               |     |
|---------------|-----|
| 1. 훈련 수행 모니터링 | 40쪽 |
| 2. 함께해요       | 42쪽 |
| 3. 설정         | 45쪽 |

# I. 들어가기 전에

## 1. 훈련 안내문

### 1. 일주일에 최소 5회는 반드시 훈련하기!

- Y cog 어플리케이션은 아동의 눈맞춤, 얼굴인식 그리고 사회인지 능력을 증진시키기 위한 '훈련' 프로그램입니다.
- 효과적인 훈련을 위해서는 **일주일에 5회 꾸준히 훈련**하는 것이 필요합니다.

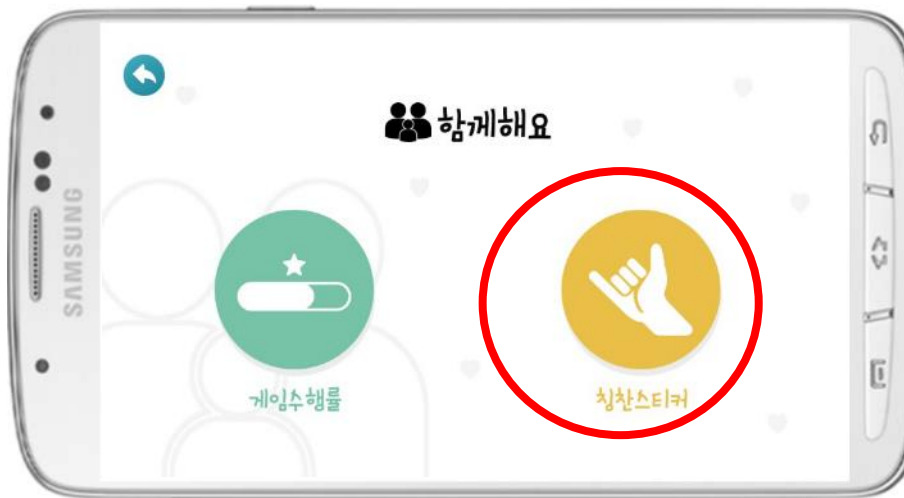
### 2. 부득이한 사정으로 주 5회 훈련을 할 수 없는 경우에는 미리 담당 선생님께서 알려주시기 바랍니다.

- 주 5회 미만으로 훈련을 한 경우에는, 1주일 내로 화상 통화 혹은 방문 훈련을 통해 담당 선생님과 함께 아동의 수행을 확인하는 절차가 필요합니다.
- 2주 연속 주 5회 미만으로 훈련을 하거나, 1~2주 내로 화상통화 혹은 방문 훈련에 참여하지 않으시는 경우에는 훈련에서 제외될 수 있습니다.

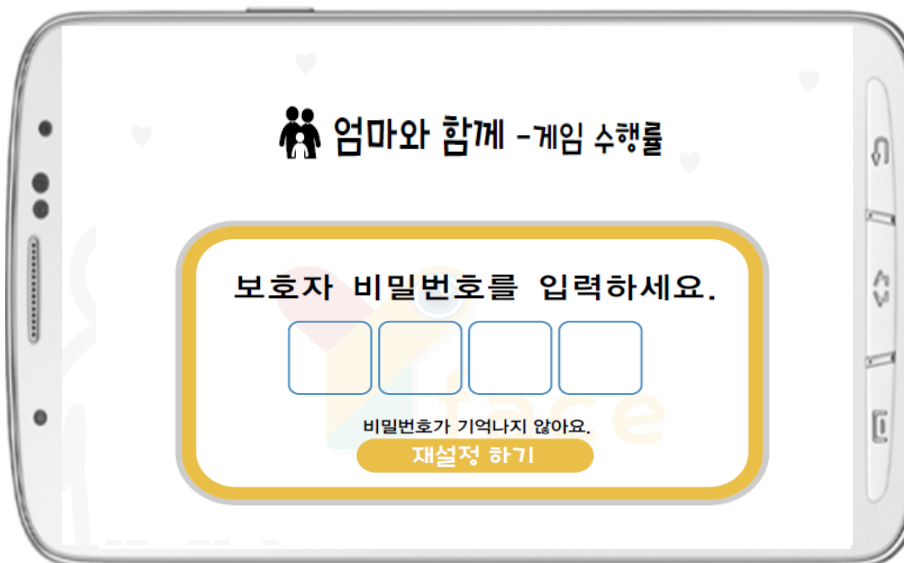
### 3. 하루에 정해진 모든 훈련 게임을 해야 합니다!

- 아동이 특정 게임을 너무 어려워하거나 거부하여 문제 행동이 나타나는 경우에는 부모님께서 아동이 과제 수행을 완료하도록 적극적으로 독려해주시십시오.
- **하루에 주어진 게임 6가지를 모두 수행해야 출석 도장을 받을 수 있습니다!** 아동에게 모든 훈련 게임을 실시하면 게임 내 별과 칭호를 더 쉽게 얻을 수 있다는 이야기를 해 주시기 바랍니다.
- 만약 아동의 심한 거부로 특정 훈련 게임의 수행이 불가 할 경우, 담당 선생님과 상의 하에 해당 게임을 제외할 수 있습니다.

2. '함께해요' 메뉴에서 '칭찬스티커' 버튼을 클릭합니다.



3. 회원가입 시 지정한 보호자 비밀번호를 입력해야만 칭찬스티커를 이용할 수 있습니다.



4. 이번 주에 달성할 아동의 목표 행동과 목표 점수, 그리고 목표 점수를 달성하면 아동이 받게 될 보상 내용을 입력하세요.

본 매뉴얼의 저작권은 연세대학교 심리학과  
행동심리연구실에게 있으므로,  
무단 복제 및 배포를 금합니다.

본 연구실 이외에는 어떤 목적으로 본 앱과  
매뉴얼을 승인 없이 사용할 수 없습니다.

연세대학교 행동심리연구실

(02) 2123-4886

<http://yonseipsy.dothome.co.kr/>



연세대학교