

치매환자의 신경심리검사를 위한 가상현실 콘텐츠 시나리오 공모전 명세서

1. 목적

‘치매환자의 신경심리검사를 위한 가상현실 콘텐츠 시나리오 공모전’을 주최하는 최대 목적은 치매진단에 사용될 VR기기 콘텐츠의 시나리오를 제작하기 위함이다. 이 공모전은 동국대학교 뿐만 아니라, 병원에서의 신경과와 같이 치매진단과 관련된 특정 부서와 협업하여 진행될 예정이다. 따라서 치매진단 중 특정 진단사항에 대해 VR기기의 콘텐츠를 제작해보고 싶은 동국대학교에 재학중인 대학(원)생을 대상으로 하여 다양한 시나리오에 대해 공모를 받고자 한다.

2. 제공하는 정보

2-1) 시나리오의 주요 구성 내용

위 공모전을 통해 만들어야 하는 콘텐츠의 시나리오는 반드시 치매의심 전후의 일상생활 부분에 있어 정상적인 생활이 여전히 가능한지에 대해 체크하고, 이를 바탕으로 치매진단을 하는 것을 주목적으로 삼아야 한다. 치매의심 대상자의 발병 의심 전과 후의 일상생활을 비교하는 것이 주된 내용으로 구성되어야 하며, 이렇게 만들어진 시나리오는 VR기기 콘텐츠의 배경 내용이 되어야 한다. 또한 시나리오를 바탕으로 구성된 콘텐츠의 결과물을 통해 의료진이 최종 치매진단을 내릴 수 있도록 결과물을 도출해내야 한다.

2-2) 시나리오의 내용 구성 시 참고 사항

2-2-1) K-IADL, S-IADL, K-MMSE 등의 검사지의 내용

(특히 K-IADL과 S-IADL 검사지. 아래의 2-4) 항목에 명시되어있음.)

2-2-2) 현직 전문가와의 인터뷰 내용

- 실제 치매진단 시 1:1 면담을 통해 대상자의 기억능력, 인지능력, 태도 등을 확인함
- 치매 진단을 할 때는 학력수준, 거주 지역(도시/시골), 손잡이(왼손잡이/오른손잡이), 문맹/비문맹(현 공모전은 대상자가 비문맹이라 가정하고 내용을 구성하도록 한다), 남/여 등의 다양한 요소를 고려해야 함.
- 검사지를 기본으로 한 test는 치매의심 대상자뿐만 아니라, 평소에 자신이 치매에 걸려있을지에 대해 걱정하는 사람, 치매에 걸린 사람을 모두 대상으로 하여 시행함.
- 실제 검사를 시행하는 상황에서 갖춰져야 할 기본 환경은 안정적인 환경이며 검사 대상자에게 검사에 참여할 동기를 부여하는 분위기가 갖춰져야 한다.

2-3) 현직 의사 선생님께서 조언해주신 필요 사항 & 콘텐츠의 제작 방향

2-3-1) 치매진단 전반의 내용을 담기보다는 진단사항의 일부인

‘치매의심 전후의 일상생활’에 대한 내용을 주 내용으로 구성해야 한다.

2-3-2) 위 내용을 바탕으로 한 시나리오와 콘텐츠는 의료진의 최종 진단 및 판단에 도움이 될 수 있도록 구성해야 한다. 환자의 Lifestyle을 판단하고, 기본적인 기억능력과 시공간 파악능력에 대해 측정하는 것이 필요하다.

또한 검사자의 어떤 능력 부문에 있어 문제가 있는지를 구분할 수 있어야 한다.

2-3-3) 평가할 수 있는 항목의 다양성이 높아야 한다.

(레벨 구별과 그에 따른 상황을 구성)

2-3-4) K-IADL과 같은 실제 활용중인 검사지보다 활용도가 높거나, 적어도 검사지 항목들에 대한 자세한 통계를 확인할 수 있어야 한다.

2-3-5) 시나리오에 재미요소를 넣지는 않아도 좋지만, 이 시나리오를 바탕으로 제작된 콘텐츠를 이용하는 사람이 끝까지 검사를 할 수 있게 내용을 구성해야 한다.

(간단하고 단순한 상황인 것이 좋음)

2-3-6) 실제 검사를 하러 오시는 대상자분들은 검사시간이 길어지면 집중하기 힘들어 하시므로 시나리오는 최대 15분 정도 안에 검사를 마칠 수 있도록 내용을 구성해야 한다.

2-3-7) 검사과정의 input과 output이 오디오인지 비디오인지를 구분하는 것이 필요하다.

2-4) 치매진단에 실제로 사용되는 검사지 - 원문 제공 / 첨부파일 참조

2-4-1) K-IADL

병원에서 실제로 치매의심 환자와 그 보호자를 대상으로 치매진단시 사용하는 검사지, S-IADL보다 간단하며 K-MMSE 검사지와 함께 사용된다.

2-4-2) S-IADL

병원에서 실제로 치매의심 환자와 그 보호자를 대상으로 치매진단시 사용하는 검사지, K-IADL보다 세밀하게 구성되어 있으며 K-MMSE 검사지와 함께 사용된다.

2-4-3) K-MMSE

K-IADL 혹은 S-IADL 검사지와 함께 치매진단시 사용되는 검사지.

3. 시나리오 구성 시 필수항목

3-1) 콘텐츠의 이용 대상자 : 남녀 상관없이 45세 이상 80세 미만의 치매의심 대상자
혹은 평소에 치매에 대한 걱정이 많은 일반인
(정확히는 초기치매 의심 대상자와 MCI(경도 인지장애) 대상자를 이용 대상으로 가정하여 시나리오를 구성한다.)

3-2) 고려 필수 항목 : 치매의심 대상자의 학력, 성별, 나이에 대한 정보를 고려해야함.

3-3) 주요 내용 : 치매의심 대상자의 발병의심 전과 후의 일상생활을 비교할 수 있는 내용

3-4) 콘텐츠의 이용 시간 : 전 항목에 대해 체크하는데 최소 10분에서 최대 15분 정도의 소요시간이 발생하도록 시나리오를 구성

3-5) 레벨 및 상황의 개수 : 1~3단계 정도의 레벨과 한 레벨 당 1~3개 정도의 상황 구성

4. 시나리오 구성 시 검사 결과가 나와야 하는 항목

공모하는 시나리오를 통해 검사 결과가 나와야 할(체크되어야 할) 항목들에 대해 정리한 것이다. 아래 5가지 항목들을 모두 측정할 수 있도록 시나리오를 구성하는 것이 가장 좋은 시나리오 구성 방향이며, 혹은 5가지 항목들 중에서 특정 몇 가지 요소에 대해 집중적으로 검사하여 결과가 나올 수 있는 방향으로 시나리오를 구성해도 좋다.

4-1) 검사 항목 : Memory, Language, Visuospatial, Attention, Excecutive 의 총 5가지.

4-2) 검사 항목에 따른 세부 검사 사항

주의 능력	Attention & Concentration functions	기억 실패가 정보의 입력에 기인하는지에 대한 여부를 판별, Forward : 단기기억 / Backward : 단기기억+작업기억(Working memory)로 구분
	Working memory	작업기억과 관련된 사항을 검사
기억 능력	Memory function	감각기억 - 단기기억 - 장기기억 순으로 검사 장기기억은 사건이나 사실에 대한 기억(의미기억, 일화기억)과 행위나 기술 및 조작에 대한 기억(절차적 기억)으로 나뉨. 또한 치매의 진행 정도를 세밀히 평가 가능한 암묵 기억도 평가
시공간 인지능력	Visuospatial function	대상을 정확하게 지각하고 표상하며 공간적인 정보를 파악 및 분석하여 전체 정보를 통합&재구성하는 능력에 대한 검사. 다양한 시공간 자극을 처리, 조직화하여 상위인지기능을 정상적으로 처리하는 것에 관련된 능력도 검사함.
언어능력	Language & Related function	구어언어(스스로 말하기, 알아듣기, 이름대기, 따라 말하기)와 문자언어(읽기, 쓰기)를 구분하여 검사. 실어증, 치매의 조기 발견, 치매의 정도를 판별하는데 효과적인 검사.
전두엽 능력	Frontal & Executive function	일상적인 대화, 사회적 행동 등을 평가하는 검사. 사회적 실수 과제를 통해 위 사항을 평가함. 억제기능, 사고의 유연성, 인지적 유연성, 주의력, 운동적 추적기능 등을 함께 평가함.

4-3) 위 항목들에 관련된 실제 검사 예시(검사법 및 사례)

주의 능력	Attention & Concentration functions	검사법) Digit span test & Corsi block tapping test
	Working memory	사례) 번호판+차의 방향+주변 풍경을 묘사하고 기억을 떠올리는 능력(cf. 단기기억 : 자동차 번호에 주의를 기울이고 저장하는 능력)을 평가
기억 능력	Memory function	검사법) AVLT (청각언어학습 검사)
시공간 인지능력	Visuospatial function	검사법) 주어진 그림 똑같이 따라 그리기, 시계 그려보기 사례) 일상생활에서 효율적으로 길을 찾아가는 것과 관련되는

		능력 평가
언어능력	Language & Related function	검사법) K-BNT, K-WAB(western aphasia battery)
전두엽 능력	Frontal & Executive function	검사법) Valerie Stone et al. (1998) 사회적 실수 과제 (social faux pas task), Stroop test, Wisconsin card sorting test(WCST), Trail making test

5. 시나리오 최종 선정에 대한 평가항목

5-1) 이용 대상자에 대한 고려

: 치매의심 대상자를 위한 콘텐츠의 시나리오를 작성하였는지,
이용 대상자가 남녀 상관없는 45~80세인 것을 고려하였는지

5-2) 주요 내용을 포함한 구성

: 치매의심 대상자의 발병의심 전과 후의 일상생활을 비교할 수 있고, 그를 바탕으로 진단을 내릴 수 있도록 구성하였는지

5-3) 검사지 내용의 재구성

: 실제 사용되는 검사지의 내용을 바탕으로 구성하였으나 얼마나 자연스럽게 시대에 맞춰 재구성하였는지

5-4) 검사지 내용 외의 신규성

: 실제 사용되는 검사지의 내용 외에 진단에 필요할만한 상황에 대해 얼마나 유익한 상황을 새로 설정하여 구성하였는지

5-5) 검사에 필요한 항목들에 대한 세밀한 측정

: 주의력, 기억력 등의 항목에 대해 얼마나 세밀하게 차이를 두어 측정할 수 있도록 구성하였는지

5-6) 레벨 당 상황의 가지 수

: 레벨 1가지 당 몇 가지의 상황을 만들어내었는지

5-7) 상황의 다양성과 보편성

: 상황의 다양성은 높이고 보편성을 확보한 구성인지

5-8) 실제 활용되고 있는 검사지들과 비교한 효용성

: K-IADL, S-IADL 등과 같은 검사지들을 활용하는 것 보다 얼마나 더 효율적인지

6. 공모전 지원자를 위한 지원항목

6-1) 실제 치매진단에 사용되는 검사지 원문

: 위의 2.-4) 에 기재된 사항과 첨부파일 참조.

6-2) 치매진단에 관한 의사 선생님 설명회

: 2018.11.14. 수요일 오후 5시, 시나리오 공모에 필요한 기반 지식들에 대해 초청된 의사선생님께서 설명해주시는 설명회가 개최된다.

7. 당선자(팀) 상금 및 제공되는 기회

치매환자의 신경심리검사를 위한 가상현실 콘텐츠 시나리오 공모전 당선자(팀)에게는 수상에 따른 상금과, 당선된 시나리오를 바탕으로 한 VR기기의 콘텐츠를 제작할 수 있는 기회가 주어진다.

수상에 따른 상금은 아래와 같이 주어진다.

구분	상금액
대상	800,000원
최우수	400,000원
우수	300,000원

또한 당선자(팀)는 공모전을 통해 당선된 시나리오를 VR 기기 콘텐츠로 만드는데 필요한 자원들을 지원받을 수 있다. (정확한 지원사항에 대해서는 추후 공지예정.)

환자와의 관계 _____ 나이 _____ 동거여부 _____

환자의 최근 한 달간의 상태를 고려하여 해당 사항에 동그라미 쳐주세요.

원래 하지 않았던 일은 '해당 없음'에 표시해 주십시오.

항 목	0	1	2	3	
1. 시장보기 시장에 가서 계획한 물건들을 잊지 않으며 돈 계산에 실수 없이 구매합니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
2. 교통 수단 이용 대중교통을 이용하거나 스스로 운전해서 길을 잃지 않고 목적지에 갑니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
3. 돈 관리 용돈을 관리하고, 은행에 가서 저축을 하는 등의 돈과 관련된 일을 처리합니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
4. 기구 사용과 집안 일하기 진공청소기, 다리미 등의 기구들을 잘 다루고 일상적인 집안 일(예: 청소, 화초 물주기, 설거지)을 예전처럼 말끔하게 합니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
5. 음식 준비 적절한 식사를 계획하여 재료를 준비하고, 예전과 같이 맛있게 음식을 만듭니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
6. 전화 사용 필요한 전화번호를 수첩에서 찾거나 기억하여 전화를 겁니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
7. 약 복용 시간과 용량을 지켜 약을 먹습니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
8. 최근 기억 약속, 어제의 일 또는 다른 사람에게 전달해야 할 전화 내용 등을 기억합니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
9. 취미생활 종교, 독서, 바둑, 장기, 화투, 산책, 등산, 운동 등의 예전에 하던 취미를 그대로 잘 수행합니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
10. 텔레비전 시청 집중해서 텔레비전을 보며 그 내용을 이해합니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
11. 집안 수리 못을 박거나 전구 끼우기 같은 집안 잡일을 수행합니까?	혼자 가능	약간 도움이 필요	많은 도움이 필요	불가능	해당 없음
(/)					

(해당 없음 항목 제외 항목 합산 점수/ 해당 없음 제외 문항 수)

도구적 일상활동평가(복합) : S-IADL

■이름 : _____ ■연령 : _____ 세 ■성별 : 남 / 여 ■작성일 : 20 . . .

※ **최근 한 달간의 상태**를 고려하여 “**현재실행**”과 “**잠재능력**” 모두 표시해 주십시오.
 ※ “**현재실행**”은 실제로 지금 하고 있는지의 실행여부를 평가하는 것이고, “**잠재능력**”은 실제로 지금하고 있지는 않지만, 만약에 직접 한다면 얼마나 할 수 있는지 능력여부를 평가하는 것입니다.

예를 들어, 3. **음식준비, 요리하기** 경우 지금 식사준비나 요리 등을 다른 사람이 해서 전혀 하고 있지 않다면 현재실행은 ③ 이 됩니다. 하지만 실제로 요리를 할 경우, 음식을 만들긴 해도, 간이 맞지 않거나 음식 맛이 떨어진다면 잠재능력은 ① 이 됩니다. 현재 기능 상태를 고려했을 때, 직접 음식을 만든다면 어느 정도나 할 수 있는지를 “**잠재능력**”에 표시해 주십시오.

문 항	현재 실행	잠재 능력
<p>1. 전화사용 : 필요한 전화번호를 찾기, 전화 걸기, 전화 받기 등을 혼자서 하십니까?</p> <p>① 모르는 전화번호도 전화번호부를 찾거나 114 안내를 통해서 전화를 건다. ② 아주 잘 아는 전화번호 몇 개만 전화를 건다. ③ 혼자서 전화를 받을 수는 있지만 걸지는 못한다. ④ 전혀 전화를 받지도 걸지도 못한다.</p>		
<p>2. 물건사기, 쇼핑 : 상점에 가서 필요한 물건을 고르고, 정확한 액수의 돈을 지불하니까?</p> <p>① 다른 사람의 도움 없이 필요한 물건을 고르고 정확한 액수의 돈을 지불한다. ② 필요한 물건 1~2가지 정도만 혼자서 구입하며, 도움을 주면 여러 가지 물건도 구입한다. ③ 물건을 고르거나 돈을 지불할 때, 항상 동행하는 사람이 도와주어야 한다. ④ 물건을 전혀 구입하지 않는다.</p>		
<p>3. 음식준비, 요리하기</p> <p>재료를 준비해서 요리를 하거나 밥상을 차리는 데 다른 사람의 도움 없이 합니까?</p> <p>① 다른 사람의 도움 없이 직접 요리를 하고 밥상을 차린다. ② 음식을 만들어 밥상을 차리기는 하나 간이 맞질 않거나 음식 맛이 떨어진다. ③ 누군가 음식을 만들어 놓으면, 찾아 먹거나 데워먹기는 한다. ④ 음식 준비를 스스로 하지 않는다.</p>		
<p>4. 집안일 하기 : 청소, 설거지, 집안수리, 집 주변 쓸기, 손빨래 같은 집안일을 예전처럼 잘 하십니까?</p> <p>① 별다른 어려움 없이 혼자 한다. ② 설거지, 침구정리 등 몇 가지 가벼운 일만 깔끔하게 하는 편이다. ③ 가벼운 집안일을 하기는 하지만 깔끔하지 못해 다른 사람이 다시 손봐야 한다. ④ 집안일을 전혀 하지 않으며, 다른 사람의 도움에 전적으로 의지하고 있다.</p>		
<p>5. 대중교통 이용 : 버스, 택시 등의 대중교통을 이용하거나 직접 차를 몰고 먼 거리를 다녀오십니까?</p> <p>① 대중교통을 이용해 혼자 다니거나 직접 운전을 한다. ② 버스나 전철을 이용할 때 다른 사람의 도움이 필요하다. ③ 택시나 자가용을 이용할 때도 도움이 필요하다. ④ 먼 거리 여행을 못한다.</p>		

문 항	현재 실행	잠재 능력
<p>6. 근거리 외출 교통수단을 이용하지 않고 가까운 슈퍼나 약수터, 경로당 등 걸어서 다녀올 수 있는 곳의 외출을 도움 없이 하십니까?</p> <p>① 누군가의 도움 없이도 가까운 거리는 혼자 외출한다. ② 지리에 익숙한 몇 곳(약수터, 상점, 시장 등)만 혼자 외출한다. ③ 외출을 하려면 누군가 동행해야 한다. ④ 외출을 전혀 하지 않고 집에만 있으려 한다.</p>		
<p>7. 약 챙겨먹기 : 정해진 시간에 정해진 양의 약을 혼자서 잘 챙겨 드십니까?</p> <p>① 도움 없이도 정확한 시간에 올바른 양의 약을 먹는다. ② 약을 준비해 주면, 제시간에 혼자 약을 먹는다. ③ 약 먹을 시간을 알려주면, 혼자서 약을 먹는다. ④ 약을 먹을 때 마다 항상 다른 사람이 챙겨 주어야 한다.</p>		
<p>8. 자기 돈 관리 : 용돈이나, 공과금, 통장관리, 재산관리 등 돈 관리를 혼자서 하십니까?</p> <p>① 도움 없이도 돈 관리를 할 수 있으며, 돈의 쓰임새를 알고 있다. ② 집안의 사소한 하루하루 수입 지출(반찬거리, 집안용품)은 할 수 있으나, 공과금 납부 같은 은행일이 나 중요한 돈 관리는 누군가의 도움을 받아야 한다. ③ 자신의 간단한 용돈관리만 한다. ④ 금전관리를 전혀 하지 않는다.</p>		
<p>9. 몸단장 및 치장 : 머리 빗기, 면도, 화장, 손톱깎이 등 몸단장을 하십니까?</p> <p>① 다른 사람의 도움 없이 자신의 힘으로 직접 도구(빗, 화장품, 손톱깎이 등)를 찾아서 몸단장한다. ② 도구를 찾아주면 혼자서 빗질, 면도/화장, 손톱깎이 등을 한다. ③ 도구를 찾아주어도 이 중 한두 가지는 도움을 받아야 한다. ④ 다른 사람의 도움을 받지 않고는 이 모든 것들을 하지 못한다.</p>		
<p>10. 가전제품 이용 : TV, 세탁기, 청소기, 다리미, 헤어드라이어 등 가전제품을 사용하십니까?</p> <p>① 전원을 끄고 켜는 것이 가능하며, 버튼을 조작하여 작동시킬 수 있다. ② 전원을 끄고 켜는 것은 가능하며, 작동시키기 위해서는 약간의 도움이 필요하다. ③ 전원을 끄고 켜는 것만 가능하다. ④ 가전제품을 사용하지 않으며, 사용하기 위해서는 전적으로 도움이 필요하다.</p>		
<p>11. 소지품 관리하기 : 옷, 안경, 지갑, 열쇠, 휴대폰 등과 같은 자신의 소지품들을 혼자서 관리하십니까?</p> <p>① 별다른 도움 없이도 자기 물건을 지정된 곳에 놓고 다시 찾을 수 있다. ② 자신의 소지품을 찾지 못하는 경우가 가끔 있다. ③ 소지품을 어디에 놓았는지 찾지 못하는 경우가 자주 있다. ④ 소지품을 찾지 못해 항상 옆에서 찾아주어야 한다.</p>		

문 항	현재 실행	잠재 능력
<p>12. 문단속하기 : 열쇠나 비밀번호 등을 이용하여 대문을 정확하게 열거나 닫습니까?</p> <p>ⓐ 다른 사람의 도움 없이도 문단속을 잘 한다. ⓑ 문단속 하도록 이야기하면, 혼자 문을 열고 잠근다. ⓒ 문단속을 하기는 하나 제대로 하지 못해 항상 확인해 봐야 한다. ⓓ 문단속을 하지 않는다.</p>		
<p>13. 약속과 모임 지키기 사전에 계획된 모든 종류의 모임(야유회나 소풍, 집안생일, 제사)등, 다른 사람들과의 약속이나 모임을 잘 지켰습니까?</p> <p>ⓐ 달력에 적어놓거나 기억을 잘 해서, 대부분의 약속을 잘 지켰다. ⓑ 대체로 잘 기억하는 편이지만, 가끔씩 잊어버리고 약속을 못 지킬 때도 있다. ⓒ 약속이 있는 날이나 그 전날, 옆에서 약속을 가르쳐 줘야 기억할 수 있다. ⓓ 약속을 가르쳐주었음에도 불구하고, 약속 자체를 기억하지 못한다.</p>		
<p>14. 최근에 있었던 일 이야기하기 최근 한 달 동안 있었던 집안일이나, 국내의 중요한 뉴스 등에 대해 이야기 합니까?</p> <p>ⓐ 간접적으로 전해 들었거나 TV에서 본 것 등을 기억해서 이야기한다. ⓑ 전해들은 것은 자주 잊어버리지만 직접 봤던 일에 대해서는 이야기한다. ⓒ 직접 봤던 일도 종종 잊어버려 이야기하지 못하는 때가 있다. ⓓ 최근에 있었던 일을 전혀 이야기하지 못한다.</p>		
<p>15. 여가활동, 취미생활 예전부터 해오던 화투, 장기, 바둑, 뜨개질, 정원 가꾸기 등의 소일거리나 마실, 노인정 가기와 같은 예전 여가, 취미생활을 하십니까?</p> <p>ⓐ 주위의 도움 없이 자신이 원하는 취미생활을 하고 있다. ⓑ 가끔씩 취미생활을 하는 편이다. ⓒ 취미생활이 상당히 제한되어 있어서 기껏해야 노인정에 가서 대화하는 정도다. ⓓ 여가활동이나 취미생활을 하지 않는다.</p>		

현재실행	/45점	평 가	
잠재능력	/45점	평 가	

K-MMSE (Korean version of Mini-Mental State Exam)

검사일자: _____

검사자 _____

항목	반응	점수
지남력 (시간) [5]	년(1)	
	월(1)	
	일 (1)	
	요일(1)	
	계절(1)	
지남력 (장소) [5]	나라(1)	
	시.도(1)	
	무엇하는 곳(1)	
	현재장소 명(1)	
	몇 층(1)	
기억등록 [3]	비행기(1)	
	연필(1)	
	소나무(1)	
주의집중 및 산 계 [5]	100-7(1)	
	-7(1)	
	-7(1)	
	-7(1)	
	-7(1)	
기억회상 [3]	비행기(1)	
	연필(1)	
	소나무(1)	
언어 및 시공간구성 [9]	이름대기(2)	
	명령시행(3)	
	따라 말하기 (1)	
	오각형(1)	
	읽기(1)	
	쓰기(1)	
총점	/30	

이름대기: 시계, 볼펜 명령시행: '종이를 뒤집고 (1), 반으로 접은 다음 (1), 저에게 주세요(1)'
 따라 말하기: '백문이 불여일견'

눈을 감으세요.

