DETS
Diet Enjoy Together Sweat

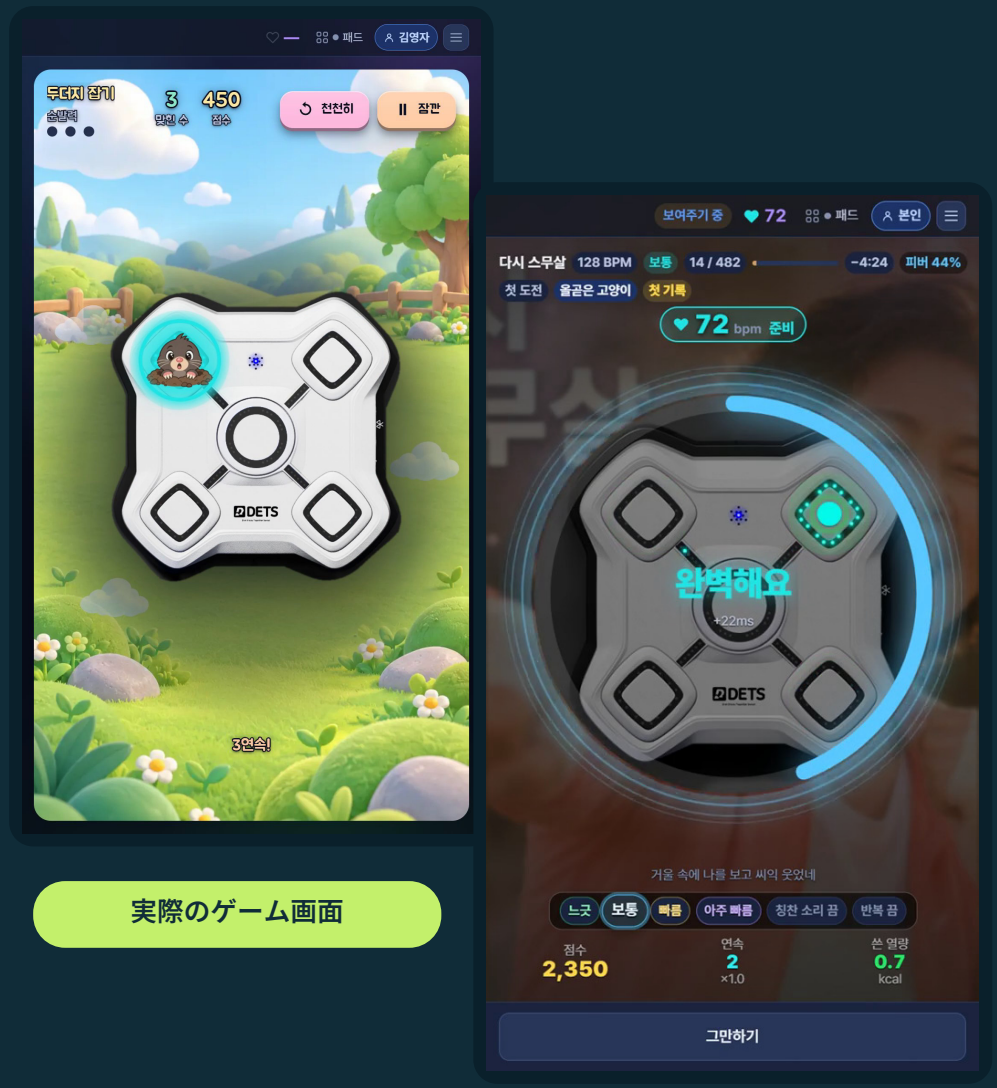
BRAIN TOUCH
DoDream

施設担当者向け製品ガイド

楽しさから始まり、記録でつながるシニアの活動。

音楽とゲームで心・脳・体を動かす
AI複合型ウェルネストレーニング

- 音楽リズムゲーム
- 独立した脳トレゲーム7種
- AIの個別案内・活動記録



実際のゲーム画面

施設の魅力は、
毎日の活動から伝わります。

韓国：広がる介護需要と運営課題

5,688

韓国の昼夜間ケア事業所数 [1]

2021年4,832 → 2026年第2四半期5,688

74.1%

利用者確保が課題

67.2%

職員採用が課題

韓国の長期療養機関の運営課題 [2]

01 また参加したくなる時間

好きな音楽とゲームが
活動へのきっかけになります。

02 家族に伝えられるケア

活動と取り組みの記録を見ながら、
具体的な相談につなげます。

03 施設らしいプログラム

音楽・脳トレ・AI案内をつなぎ、
継続しやすい活動を構成します。

韓国市場の出典：[1] 国民健康保険公団、2026.6.30。[2] 保健福祉部、2025年長期療養実態調査（2026年公表）。詳細は14頁。

事業所数：韓国国民健康保険公団。利用者・職員確保の課題：保健福祉部の長期療養機関調査。

見て、聴いて、叩いて。
考える力と動きを一緒に。

画面上の判断と体の動きを、一つの活動につなげます。

視覚
画面と光の合図

聴覚
音楽と音声案内

触覚
拳で叩く感触

上半身の動き
腕を伸ばして反復

認知課題
合図を理解して選ぶ

＋

身体活動
正しいパッドへ動く

→ デュアルタスク

心の活力　　脳への刺激　　体の動き

認知課題と身体活動を同時に行うデュアルタスクの構成。

シンプルな構成で、豊かな体験を。

パッド、縦型画面、個別プログラムを一つの体験につなげます。



製品構成イメージ

01

叩いて操作するパッド

光とゲームの合図に合わせ、
拳でパッドを叩きます。

02

9:16の縦型画面

大きな縦画面で遊びを選び、
実施から記録確認まで。

03

プログラム・記録・AI

個人の活動をつなぎ、
次のトレーニングを提案します。

製品構成イメージ。設置空間、機器、周辺機器、納品範囲はご相談時に確認します。

好きな曲が、
動き始めるきっかけに。



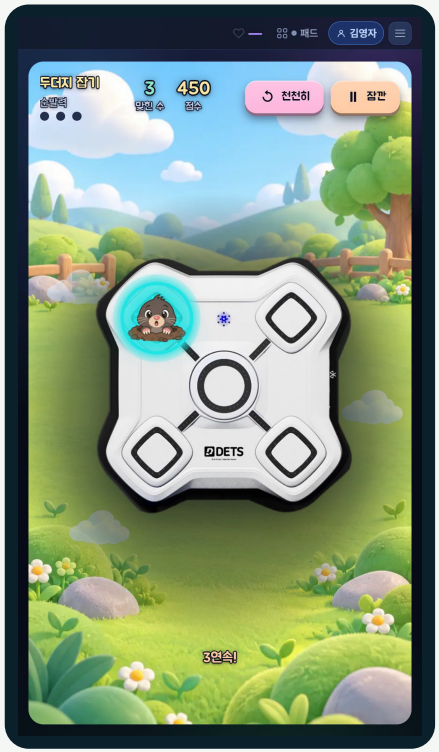


曲を選ぶ → 光に合わせて叩く → フィーバーに夢中

左：従来機の実際の体験映像。右：現在のリズムゲーム実行画面（韓国語UI）。

遊び感覚で始める、独立した脳トレ。

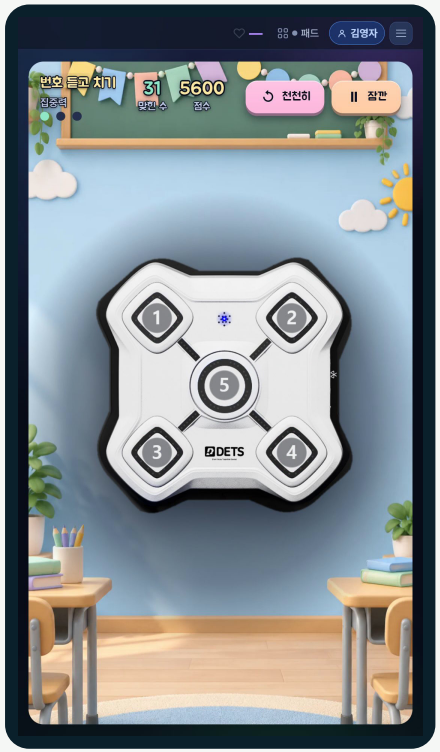
音楽リズムゲームとは別に選ぶ7種の脳トレ。注意・判断・記憶に多様な課題を。



01 もぐらたたき

視覚的注意・反応

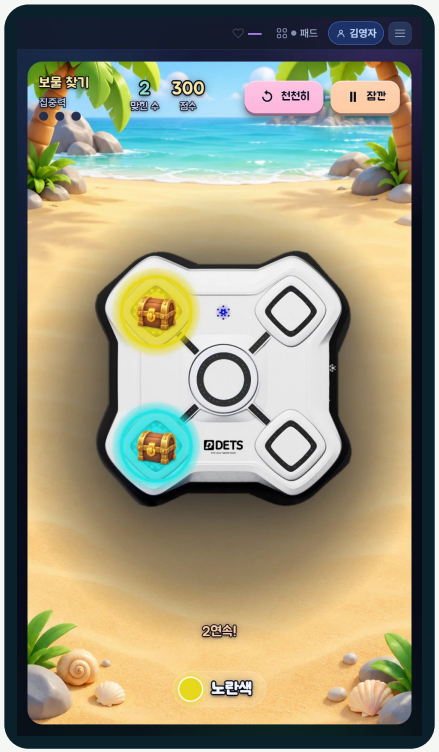
現れたもぐらを見て、
その位置のパッドを叩きます。



02 番号を聴いて叩く

聴覚的注意・選択

聞こえた番号に対応する
パッドを探して叩きます。

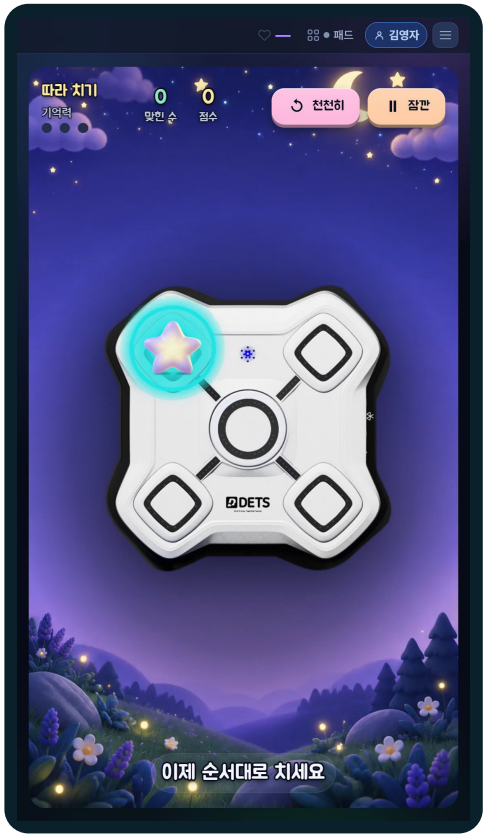


03 宝探し

選択的注意・識別

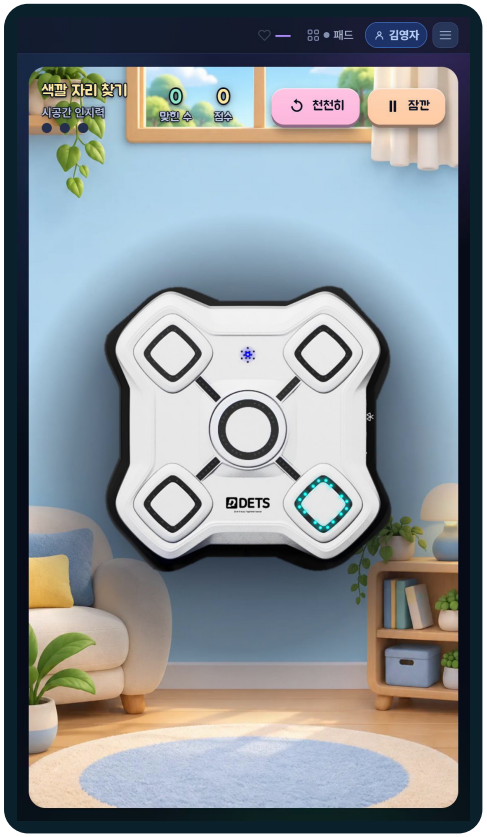
画面の宝を見分け、
その位置に反応します。

覚えて、位置を探して、もう一度。



04 まねして叩く

示された順番を覚えて、
順にパッドを叩きます。



05 色の場所探し

色と位置を結び付け、
正しい場所を叩きます。

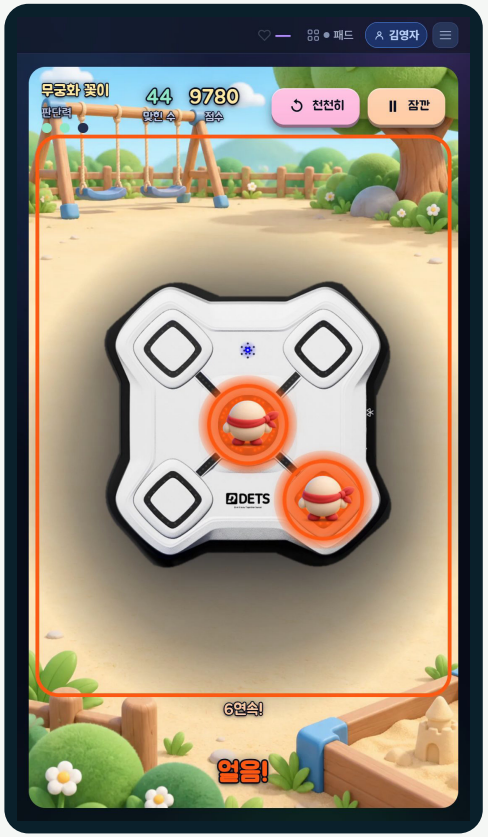
記憶・視空間

同じ叩く動作にも、
異なる思考のルールを
組み合わせます。

1. 合図を見る
2. 順番や位置を思い出す
3. パッドで答える

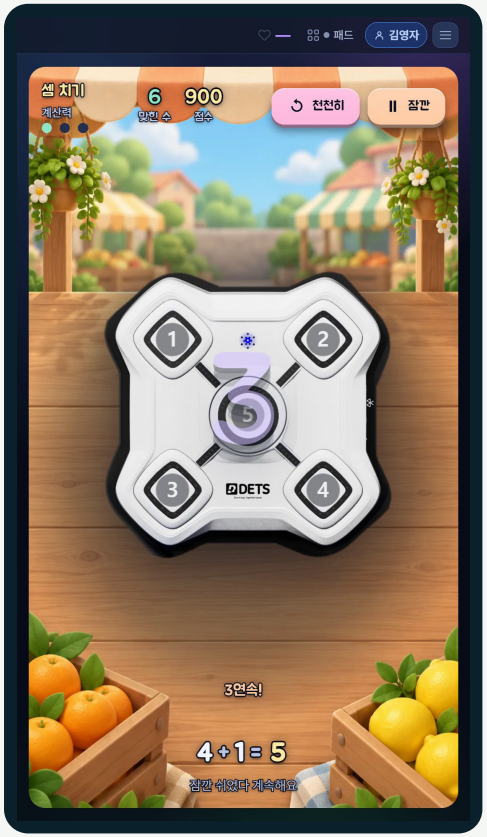
実際の韓国語プログラム画面・DETS BRAIN TOUCH DoDream

叩く時も止まる時も、考えて動く。



06 だるまさんがころんだ

進む・止まる合図を見分け、
反応を調整します。



07 計算して叩く

数の課題を解き、
正しい答えのパッドを選びます。

衝動のコントロール

止まる合図が出たら、
叩きたい反応を一度止める。

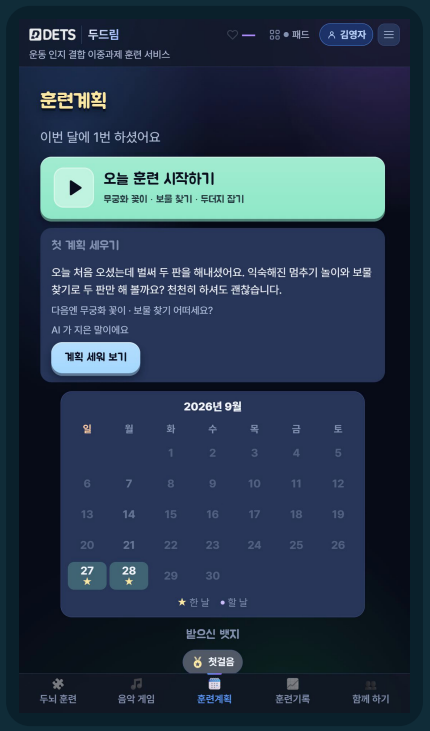
判断・数の処理

問題を考え、
正しい答えへ動く。

最初の一歩から次の活動まで、AIがつなぐ。

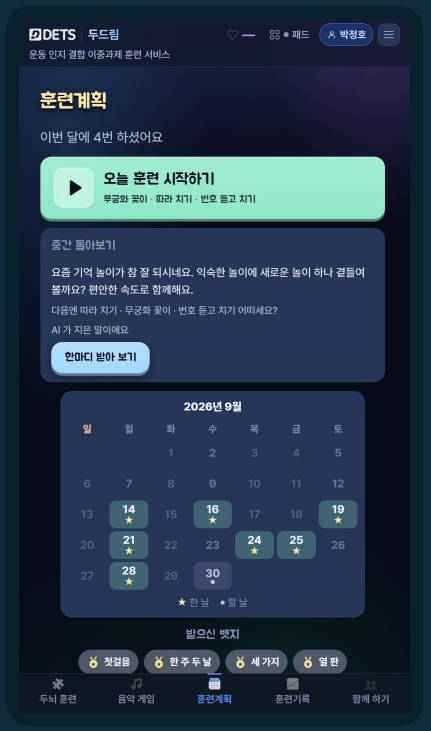
初回プラン → 途中の振り返り → 月間レビュー。実際に動くAI案内の流れです。

01 初回プラン



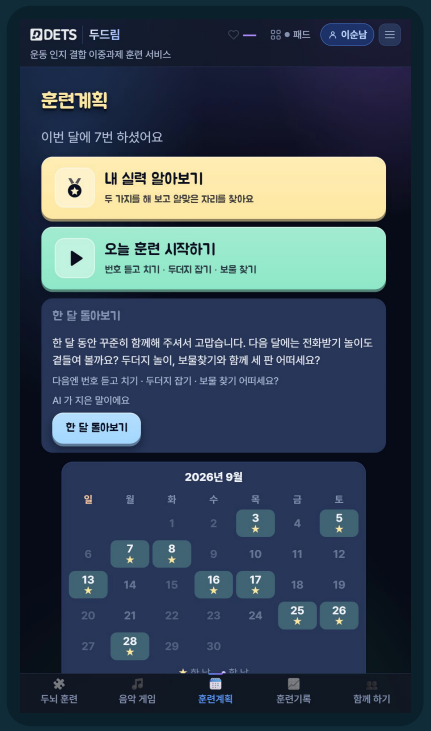
取り組みの情報をもとに、
始めるプログラムを提案します。

02 途中の振り返り



最近の活動を振り返り、
次の遊びを調整します。

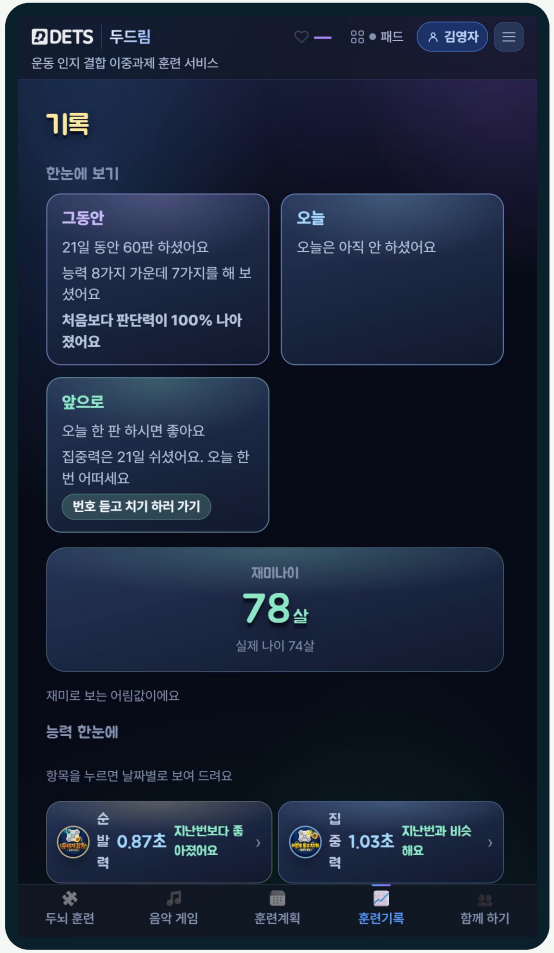
03 月間レビュー



活動の積み重ねをまとめ、
これからの方向を案内します。

今日の参加を、次の活動のヒントに。

楽しさとともに、反応・正確さ・活動量を記録で確認します。



個人のトレーニング記録

反応時間

合図にどれくらい速く
反応したかを確認。

正確さ

活動ごとに課題の
正確さを振り返る。

時間・打数

どれだけ参加し、
体を動かしたかを確認。

連動した心拍数

センサー接続時に、
活動中の心拍を参考に。

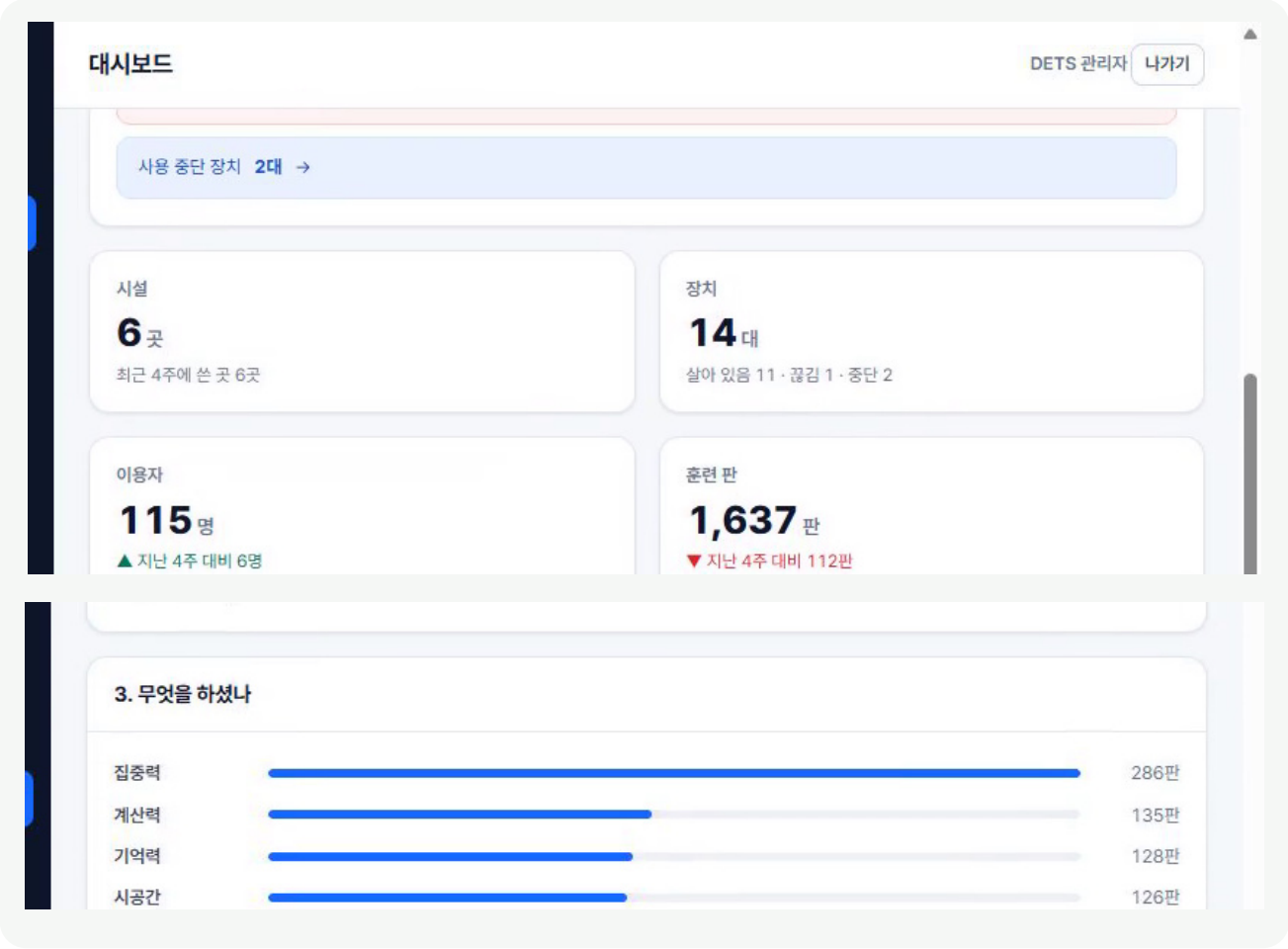
記録と一緒に見ること

同じゲーム・難度・体調か？継続して参加したか？
一度の点数だけでなく、状況と記録の積み重ねを見ます。

楽しみ年齢・消費カロリーはゲーム内指標です。心拍は対応センサー接続時に表示されます。

活動をひと目で、相談をより具体的に。

管理画面で利用状況とプログラムの記録を確認できます。



誰が参加したか

利用者と施設の活動状況を
管理画面で確認します。

何に取り組んだか

プログラムごとの記録を
次の運営に生かします。

どう続けるか

参加傾向と現場の観察から、
施設の活動計画を立てます。

実際の管理画面を一部拡大。施設名・利用者名・数値はデモデータです。

ご家族には、
今日の様子を具体的に。

何をして、どれだけ参加し、
次に何を試すか。
記録をもとに話し合います。

01 活動記録を確認

02 担当者の観察を加える

03 次の活動を一緒に説明

施設運営の提案

施設の活動相談ノート

ご家族と一緒に見る相談形式の例

今日の遊び

選んだ音楽・脳トレ / 楽しく参加した場面

参加と取り組み

時間 / 正確さ / 反応時間 / 連動心拍

担当者の観察

体調 / 好きな活動 / 支援が必要だった場面

次の活動

続ける遊び / 調整する強度 / 再確認する項目

運営テンプレート例。自動レポート・自動送信機能ではありません。

機能がどんな活動につながるか、明確に。

期待する体験と確認できる記録を分けて、施設の活動を設計します。

期待する体験	つながる機能	確認する手がかり
退屈の緩和・楽しさ	好きな音楽・多彩なゲーム	参加回数・選択コンテンツ
ストレス発散の体験	リズム・打撃感・フィーバー	活動後の感想・現場の観察
達成感・自発的な参加	得点・完了の反応・AIの次回案内	完了・再参加・好み
注意・記憶・判断への刺激	脳トレ7種の多様なルール	正確さ・反応時間・実施記録
上半身の動き・活動量	左右パッドの打撃・リズム反復	時間・打数・連動心拍

目標は続けられる活動。ゲームの記録と担当者の観察から、一人ひとりに合う活動につなげます。

楽しさと運動をつなぐ研究。

01 認知 + 身体活動

高齢者の無作為化試験をまとめたメタ分析では、認知・身体訓練の併用群に、対照群と比べ全般的な認知・身体機能の有意な平均改善が見られました。

Gavelin et al., 2021 · Ageing Research Reviews 66:101232

02 運動 + 脳血流

普段の活動量が少ない高齢男性の8週間の有酸素自転車運動研究で、一部脳領域の血流増加と実行機能の改善が観察されました。

Kleinloog et al., 2019 · Frontiers in Aging Neuroscience

03 ゲーム + 楽しさ

大学生40人が各20分の活動を比較した研究では、ダンス型運動ゲームの楽しさの得点が、通常の有酸素ダンスより有意に高くなりました。

Gu et al., 2023 · Frontiers in Psychology 14:1238057

04 音楽 + ストレス

104件の無作為化試験、9,617人を含む音楽介入のメタ分析で、生理的・心理的ストレス関連指標の有意な改善が報告されています。

de Witte et al., 2020 · Health Psychology Review 14(2)

市場出典 [1] 韓国国民健康保険公団 · 長期療養機関現況（2026.6.30）

市場出典 [2] 韓国保健福祉部 · 2025年長期療養実態調査（2026.8.6公表）

施設に合った始め方を設計します。

空間・利用者・運営方法に合わせ、構成とプログラムをご相談します。



利用シーンの演出画像・AI生成

01 環境を確認

空間・動線・設置・接続構成

02 プログラムを構成

利用者の好み・ゲーム・活動強度

03 運営と振り返り

参加記録・現場の観察・相談

ご相談時に確認

納品構成・設置範囲・心拍センサー対応・更新・運営研修

DETS
Diet Enjoy Together Sweat
BRAIN TOUCH DoDream

楽しい今日を、一緒につないでいく。

シニアには、また遊びたくなる時間を。
施設には、記録で伝えられる活動を。

UNIVR
MOTIVATION FOR HEALTHCARE

UNIVR Co., Ltd.

意欲を引き出すゲーミング・デジタルヘルスケア企業

製品紹介・導入相談

brain-touch.com

042-625-4897

ceo.kwak@
univrworld.com