DETS

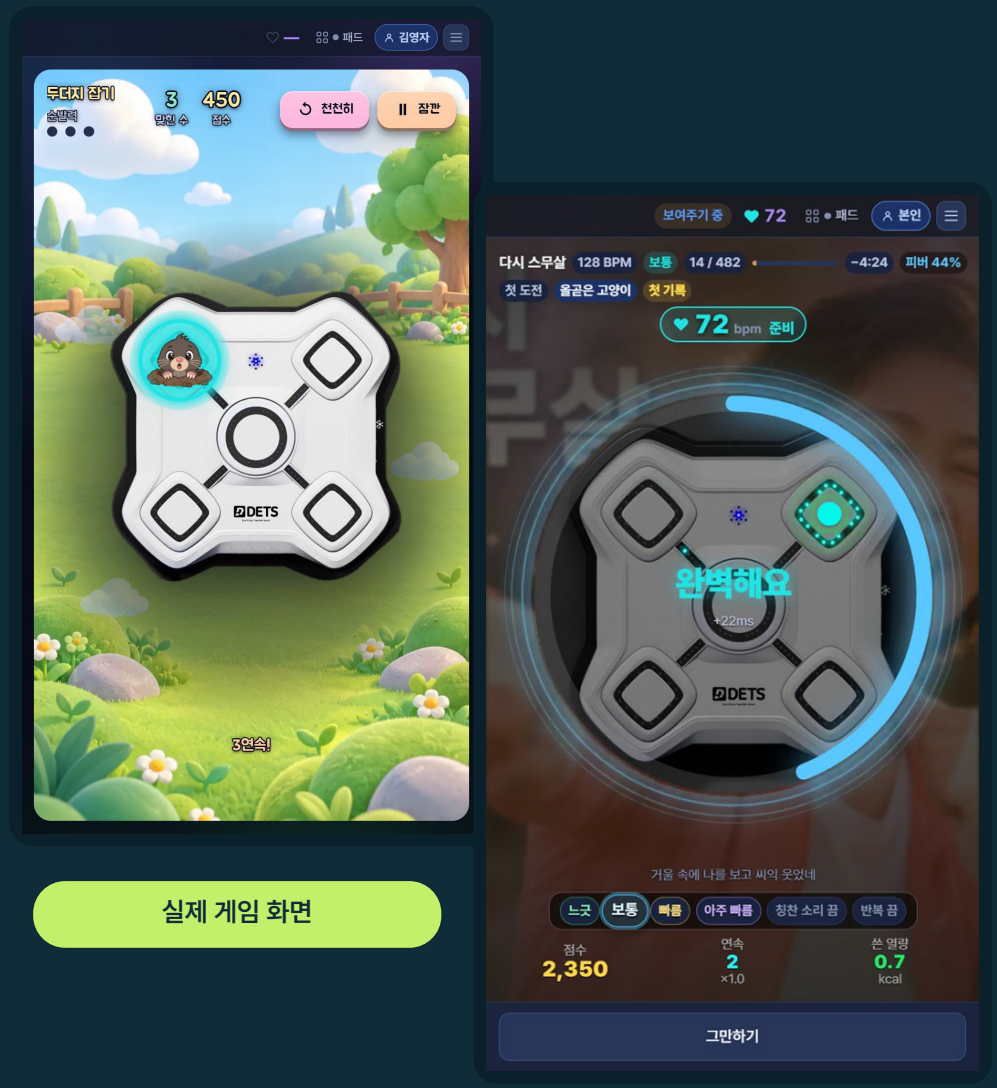
브레인터치 두드림 DoDream

시설 담당자를 위한 제품 안내

즐거움으로 시작해, 기록으로 이어지는 시니어 활동.

음악과 게임으로 마음·두뇌·몸을 깨우는
AI 복합 놀이형 웰니스 훈련 솔루션

- 음악 리듬게임
- 독립형 두뇌 게임 7종
- AI 맞춤 안내 · 개인별 활동 기록



실제 게임 화면

시설의 차이는,
매일의 활동에서 드러납니다.

커지는 돌봄 시장, 깊어지는 운영 고민

5,688

전국 주야간보호 기관 수 [1]

2021년 4,832개 → 2026년 2분기 5,688개

74.1%

이용자 모집 어려움

67.2%

인력채용 어려움

장기요양기관 운영상 애로 응답 [2]

01 어르신이 다시 찾는 시간

좋아하는 음악과 게임으로
활동에 참여할 계기를 만듭니다.

02 보호자에게 설명할 수 있는 돌봄

오늘의 활동과 수행 기록을 함께 보며
구체적인 상담을 이어갑니다.

03 시설만의 프로그램 경쟁력

음악·두뇌 게임·AI 안내를 연결해
반복 운영할 수 있는 활동을 구성합니다.

시장 통계: [1] 국민건강보험공단, 2026.6.30. [2] 보건복지부, 2025년 장기요양실태조사(2026 발표). 상세 출처 p.14.

기관 수: 국민건강보험공단 / 모집·채용 애로: 보건복지부 전체 장기요양기관 조사

보고, 듣고, 두드리며 함께 훈련합니다.

단순한 화면 게임을 넘어, 판단과 움직임을 한 활동으로 연결합니다.

시각

화면·불빛의 신호

청각

음악·음성 안내

촉각

주먹으로 치는 타격감

상체 활동

팔을 뻗고 반복 움직임

인지 과제

신호를 이해하고 선택하기

+

신체 활동

맞는 패드를 향해 움직이기

→ **이중과제 훈련**

마음의 활력

두뇌의 자극

몸의 움직임

인지 과제와 신체 활동을 함께 수행하는 이중과제 훈련 구조

공간은 간결하게, 경험은 풍부하게.

패드 장치와 세로형 화면, 이용자별 프로그램을 하나의 활동 흐름으로 연결합니다.



제품 구성 예상 이미지

01 두드리는 패드 장치

불빛과 게임의 신호에 맞춰
주먹으로 패드를 타격합니다.

02 9:16 세로형 인터페이스

큰 화면에서 놀이 선택, 훈련 진행,
기록 확인을 이어갑니다.

03 프로그램·기록·AI

개인별 활동을 연결하고
다음 훈련을 제안합니다.

구성 이해를 위한 제품 예상 이미지입니다. 설치 공간·장치 형태·주변기기·납품 범위는 상담 시 확정합니다.

좋아하는 노래가,
움직임의 시작이 됩니다.



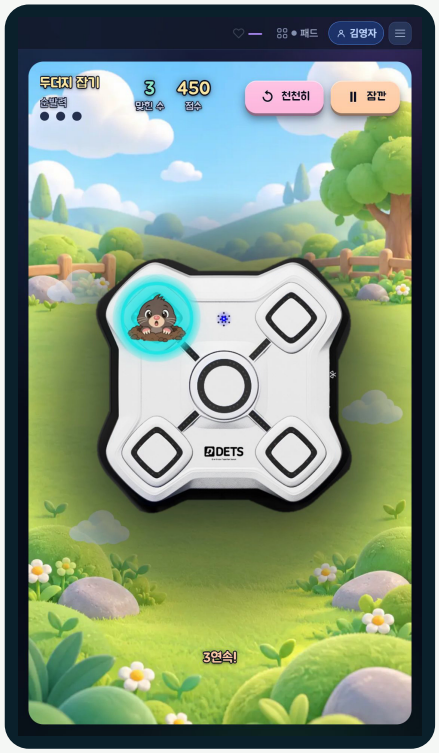


음악을 고르고 → **불빛에 맞춰 치고** → **피버로 몰입**

체험 사진은 기존 기기의 현장 영상에서 발췌했습니다. 오른쪽은 현재 음악 리듬게임 실행 화면입니다.

놀이처럼 시작하는, 독립형 두뇌 훈련.

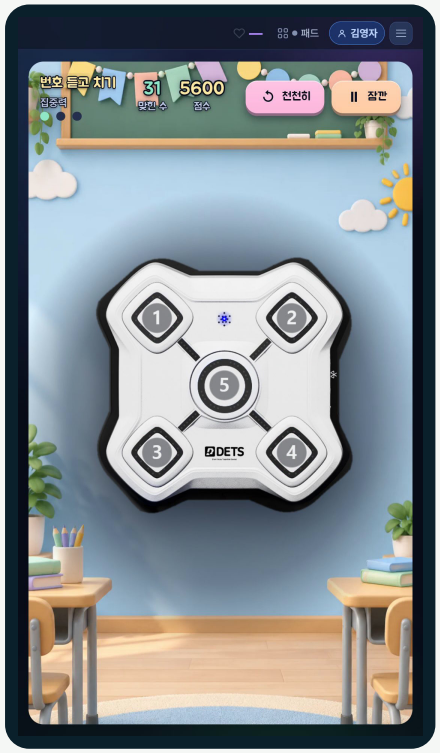
음악 리듬게임과 별도로 선택하는 두뇌 게임 7종. 주의·판단·기억을 다양한 방식으로 자극합니다.



01 두더지 잡기

시각 주의 · 반응

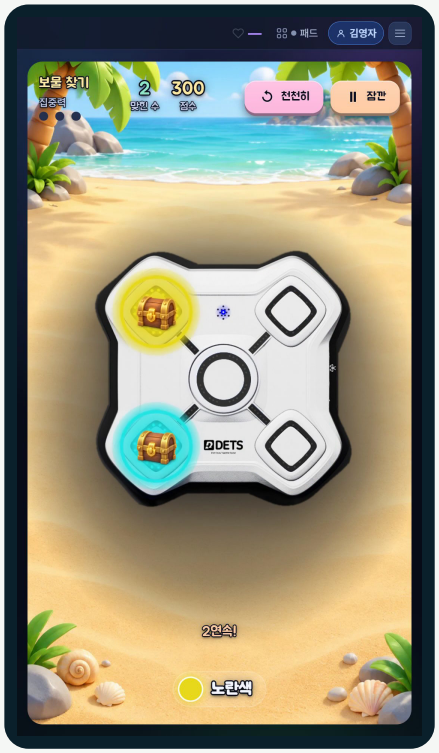
나타난 두더지를 보고
해당 위치의 패드를 칩니다.



02 번호 듣고 치기

청각 주의 · 선택

들려오는 번호를 듣고
맞는 패드를 찾아 칩니다.



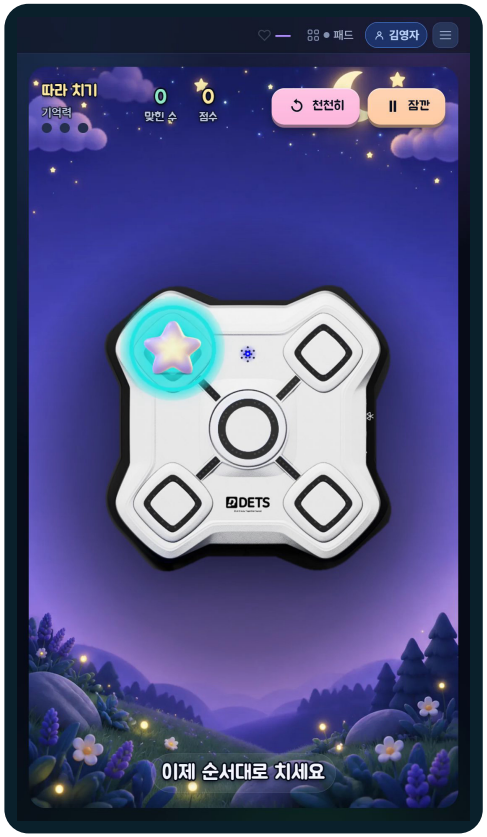
03 보물 찾기

선택적 주의 · 구별

화면에서 보물을 구별해
목표 위치에 반응합니다.

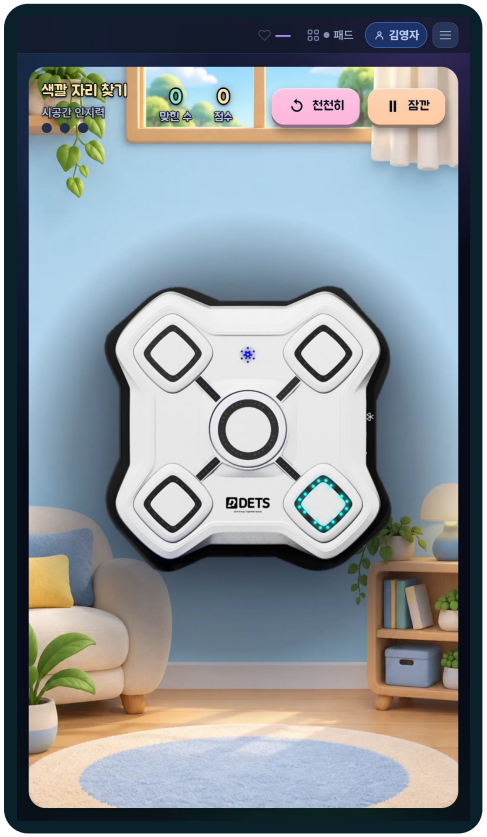
현재 7종 두뇌 게임을 소개합니다. 프로그램은 확장 가능한 구조로 개발되며 제공 범위는 버전에 따라 달라질 수 있습니다.

기억하고, 위치를 찾고, 다시 시도합니다.



04 따라 치기

제시된 순서를 기억해
차례대로 패드를 칩니다.



05 색깔 자리 찾기

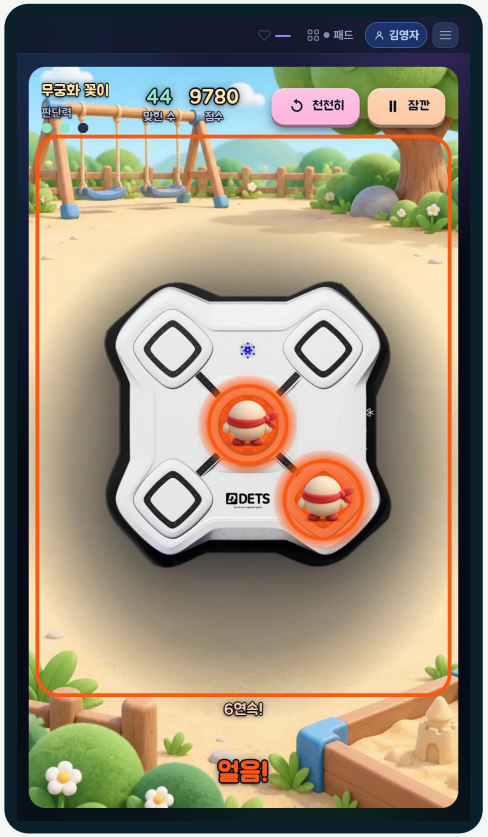
색깔과 위치를 연결해
맞는 자리를 찾아 칩니다.

기억·시공간

같은 타격 동작에도
생각하는 규칙은
다르게 담습니다.

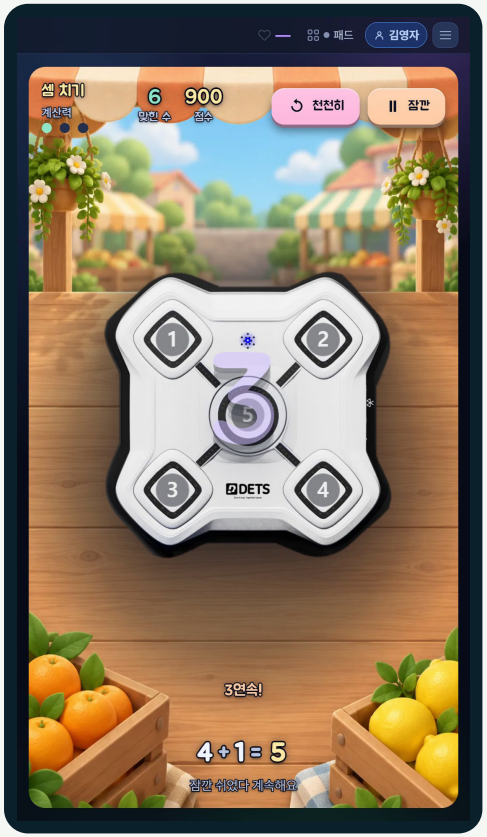
1. 신호를 본다
2. 순서·자리를 떠올린다
3. 패드로 답한다

칠 때와 멈출 때, 생각이 움직임을 이끕니다.



06 무궁화 꽃이

진행·멈춤 신호를 구별하며
반응을 조절합니다.



07 셈 치기

숫자 과제를 해결하고
맞는 답의 패드를 선택합니다.

충동 제어

멈춤 신호에서는
치고 싶은 반응을 잠시 멈추기

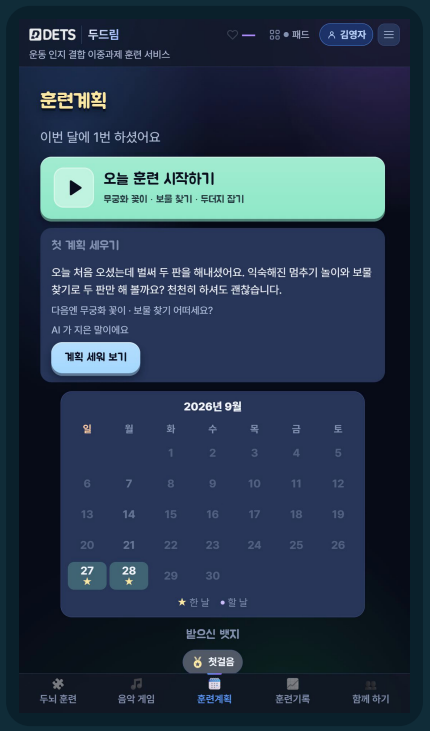
판단·수 처리

문제를 생각하고
알맞은 답으로 움직이기

처음부터 다음 활동까지, AI가 이어줍니다.

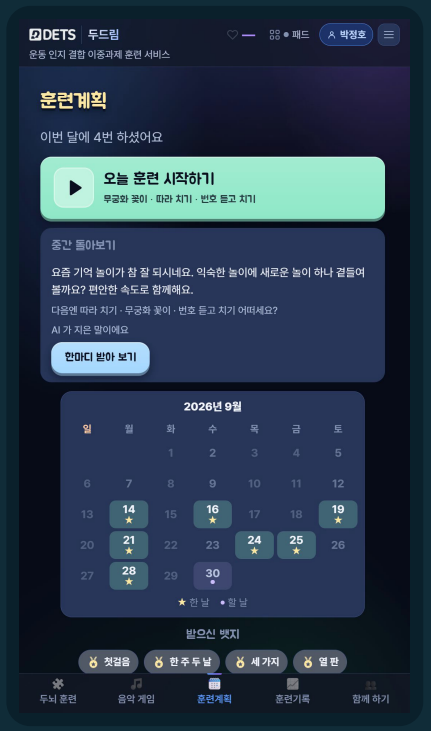
첫 계획 → 중간 돌아보기 → 한 달 돌아보기. 실제 구동하는 AI 안내 흐름입니다.

01 첫 계획



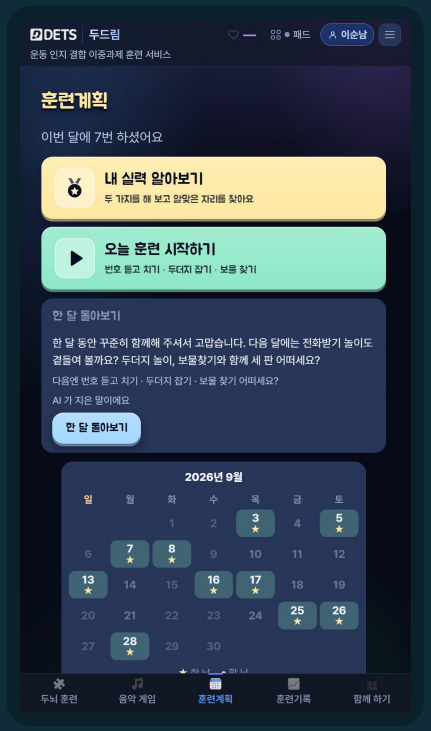
수행 정보를 바탕으로
시작할 훈련을 제안합니다.

02 중간 돌아보기



최근 활동을 돌아보고
다음 놀이를 조정합니다.

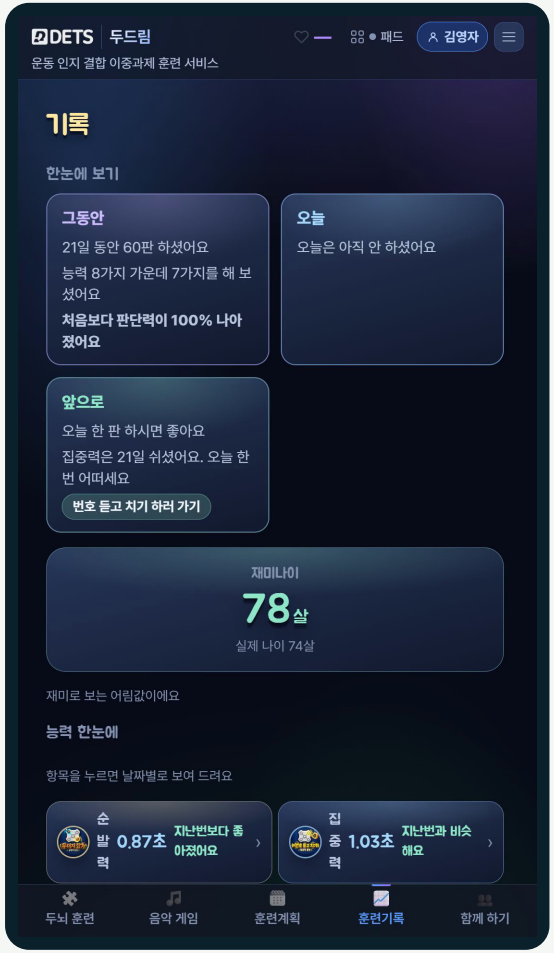
03 한 달 돌아보기



쌓인 활동을 정리하고
이어갈 방향을 안내합니다.

오늘의 참여를, 다음 활동의 단서로.

감각적인 재미와 함께, 반응·정확도·활동량을 기록으로 살펴봅니다.



개인별 훈련 기록 화면

반응 시간

신호에 얼마나 빠르게
반응했는지 확인

정확도

과제 수행의 정확성을
활동별로 살펴보기

훈련 시간·타격

얼마나 참여하고
움직였는지 확인

연동 심박수

센서 연결 시 활동 중
심박 정보를 참고

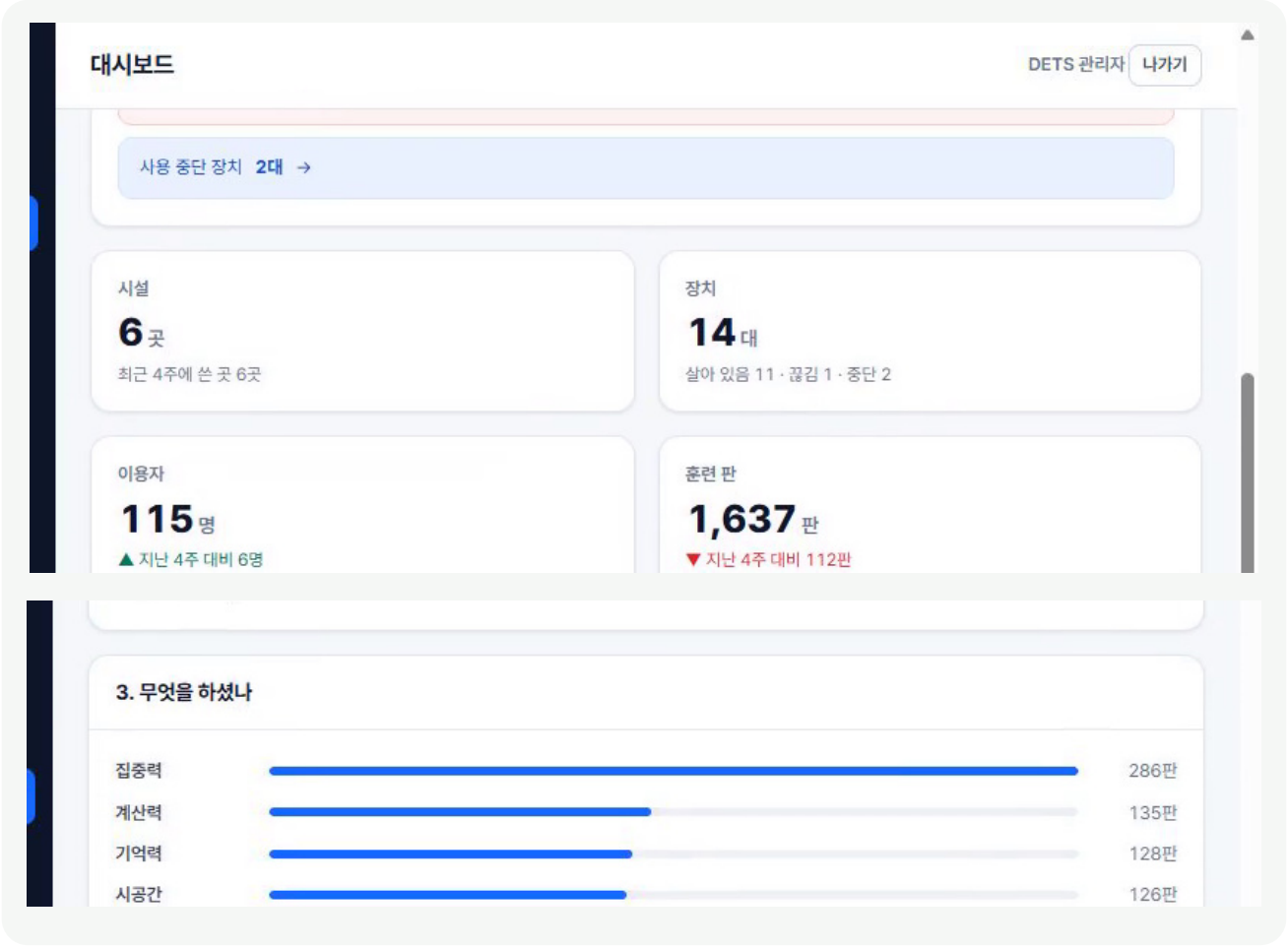
기록을 해석할 때 함께 볼 것

같은 게임·난이도·컨디션인가? 꾸준히 참여했는가?
점수 한 번보다, 활동의 맥락과 반복 기록을 함께 살핍니다.

재미나이·열량은 게임용 지표입니다. 심박은 호환 센서 연결 시 표시됩니다.

시설의 활동을 한눈에, 상담은 더 구체적으로.

관리자 화면에서 이용 현황과 프로그램 기록을 확인합니다.



누가 참여했는지

이용자와 시설의 활동 현황을
관리자 화면에서 확인합니다.

무엇을 했는지

프로그램별 수행 기록을
다음 운영에 참고합니다.

어떻게 이어갈지

참여 패턴과 현장 관찰을 함께 보며
시설의 활동 계획을 세웁니다.

실제 관리자 시연 화면의 일부를 확대했습니다. 표시된 기관·이용자·수치는 시연용 데이터입니다.

보호자에게는,
구체적인 오늘을.

무엇을 했는지, 얼마나 참여했는지,
다음에는 무엇을 해볼지.
기록을 바탕으로 대화를 이어갑니다.

01 활동 기록을 확인하고

02 담당자의 관찰을 더해

03 다음 활동을 함께 설명

시설 운영 제안

우리 시설의 활동 상담 노트

보호자와 함께 보는 상담 구성 예시

오늘의 놀이

선택한 음악·두뇌 게임 / 즐겁게 참여한 순간

참여와 수행

훈련 시간 / 정확도 / 반응 시간 / 연결된 심박

담당자 관찰

컨디션 / 선호 활동 / 도움이 필요했던 부분

다음 활동

이어갈 놀이 / 조정할 강도 / 다시 살펴볼 항목

운영 템플릿 예시 · 자동 발송/리포트 기능을 의미하지 않습니다.

보호자 상담 시에는 시설의 개인정보·동의 절차에 따라 필요한 활동 정보만 활용합니다.

기능이 어떤 활동으로 이어지는지, 명확하게.

기대하는 경험과 확인 가능한 기록을 구분해 시설 프로그램을 설계합니다.

기대하는 경험	연결하는 기능	살펴볼 단서
무료함 완화·즐거움	선호 음악 선택 · 다채로운 게임	참여 횟수 · 선택한 콘텐츠
스트레스 해소 경험	음악 리듬 · 타격감 · 피버 연출	활동 후 느낌 · 현장 관찰
성취감·자발적 참여	점수·완료 피드백 · AI 다음 활동 안내	완료 여부 · 재참여 · 선호도
주의·기억·판단 자극	7종 두뇌 게임의 다양한 규칙	정확도 · 반응 시간 · 수행 기록
상체 움직임·활동량	좌우 패드 타격 · 리듬에 맞춘 반복	훈련 시간 · 타격 · 연동 심박

목표는 꾸준히 참여할 수 있는 활동입니다. 게임 수행 기록과 담당자의 관찰을 함께 살펴 이용자에게 맞는 프로그램을 이어갑니다.

즐거움과 움직임을 연결하는 연구 근거.

01 인지 + 신체 활동

고령자 대상 무작위시험 메타분석에서 인지·신체 훈련을 결합한 중재는 대조군보다 전반적 인지 기능과 신체 기능에서 유의한 평균 개선을 보였습니다.

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

02 운동 + 뇌혈류

평소 비활동적인 고령 남성을 대상으로 한 8주 유산소 사이클 운동 연구에서 일부 뇌 영역의 혈류 증가와 실행 기능 개선이 관찰됐습니다.

Kleinloog et al., 2019 · Frontiers in Aging Neuroscience

03 게임 + 즐거움

대학생 40명이 각각 20분간 참여한 비교 연구에서 댄스형 운동 게임은 일반 에어로빅 댄스보다 즐거움 점수가 유의하게 높았습니다. 게임이 활동을 즐겁게 만드는 가능성을 보여줍니다.

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

04 음악 + 스트레스

104개 무작위시험, 9,617명이 포함된 음악 중재 메타분석에서 생리적·심리적 스트레스 관련 지표의 유의한 개선이 보고됐습니다.

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

도입 배경 [1] 국민건강보험공단 · 장기요양기관 현황 (2026.6.30.)

도입 배경 [2] 보건복지부 · 2025 장기요양실태조사 (2026.8.6. 발표)

관련 연구의 대상·방식·결과 요약입니다. 각 문헌 제목을 클릭하면 원문 또는 논문 정보로 연결됩니다.

우리 시설에 맞는 시작을 설계합니다.

공간·이용자·운영 방식에 맞춰 구성과 프로그램을 협의합니다.



활용 연출 이미지 · AI 생성

01 환경 확인

공간·동선·설치와 연동 구성

02 프로그램 구성

이용자 선호·게임·활동 강도

03 운영과 돌아보기

참여 기록·현장 관찰·상담

상담 시 함께 확인합니다

납품 구성 · 설치 범위 · 심박 센서 호환 · 콘텐츠/업데이트 · 운영 교육



2DETS
Diet Enjoy Together Sweat

브레인터치 두드림 DoDream

즐거운 오늘을,
함께 이어갑니다.

시니어에게는 다시 하고 싶은 놀이를.
시설에는 기록으로 설명할 수 있는 활동을.

UNIVR
MOTIVATION FOR HEALTHCARE

주식회사 유니브이알

동기부여를 제공하는 게이밍 디지털 헬스케어 전문기업

제품 소개·도입 문의

brain-touch.com

042-625-4897

ceo.kwak@
univrworld.com