DETS
Diet Enjoy Together Sweat

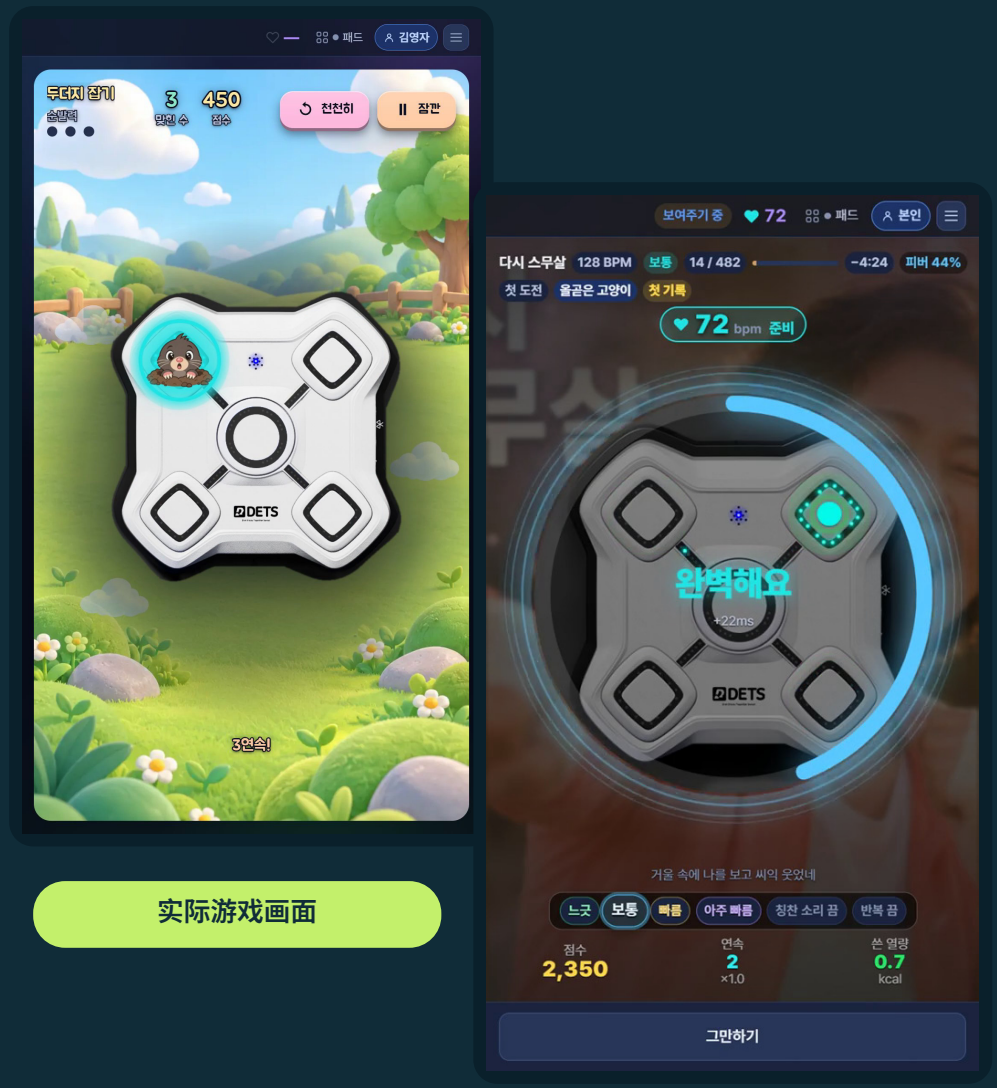
BRAIN TOUCH
DoDream

面向养老机构的产品指南

从快乐出发，用记录串联长者的每一天。

用音乐与游戏唤起身心活力的
AI复合游戏式健康训练方案

- 音乐节奏游戏
- 7款独立脑力训练游戏
- AI个性化引导 · 个人活动记录



실제游戏画面

机构的价值，
体现在每天的活动中。

韩国：养老需求与运营挑战

5,688

韩国日间及夜间照护机构数 [1]

2021年4,832家 → 2026年第二季度5,688家

74.1%

招募服务对象困难

67.2%

人员招聘困难

韩国长期照护机构运营困难调查 [2]

01 让长者期待再次参与

用喜爱的音乐和游戏
创造主动参与的契机。

02 向家属清晰呈现照护

结合当天活动与表现记录，
让与家属的沟通更具体。

03 形成机构的特色活动

连接音乐、脑力游戏与AI引导，
组成可持续开展的活动。

韩国市场数据：[1] 国民健康保险公团，2026.6.30。[2] 保健福祉部，2025年长期照护实态调查（2026年发布）。出处见第14页。

机构数量：韩国国民健康保险公团。招募与招聘困难：保健福祉部长期照护机构调查。

看、听、敲击，
让思考与运动同步。

将屏幕上的判断与身体动作连接为一项活动。

视觉
画面与灯光信号

听觉
音乐与语音引导

触觉
拳击触垫的反馈感

上肢活动
伸臂与反复动作

认知任务
理解信号并做出选择

+

身体活动
向正确的触垫动作

→ **双任务训练**

情绪活力

认知刺激

身体运动

将认知任务与身体活动同时开展的双任务训练结构。

简洁的设备配置，丰富的活动体验。

将触垫设备、竖屏界面与个人训练程序连接为流畅体验。



产品配置示意图

01 互动击打触垫

根据灯光与游戏信号，
用拳头击打相应触垫。

02 9:16竖屏界面

在大竖屏上选择游戏、
开展训练并查看记录。

03 程序、记录与AI

串联个人活动，
推荐下一步训练内容。

喜欢的歌曲，
让身体自然动起来。



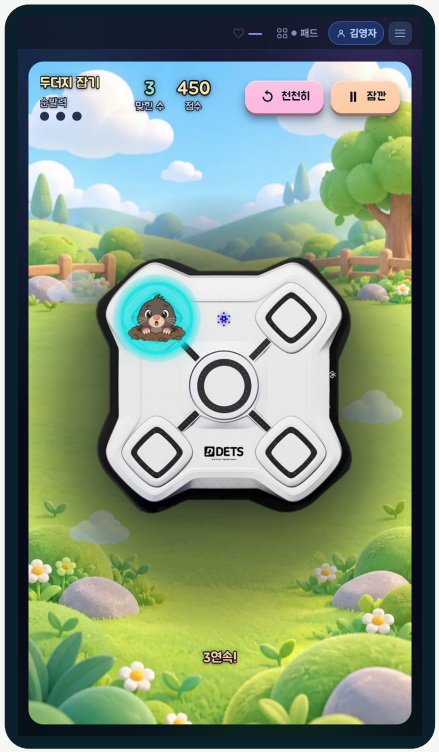


选择音乐 → 跟随灯光敲击 → 进入热力时刻

左：早期设备的真实体验影像。右：当前音乐节奏游戏实际画面（韩文界面）。

像游戏一样开始的独立脑力训练。

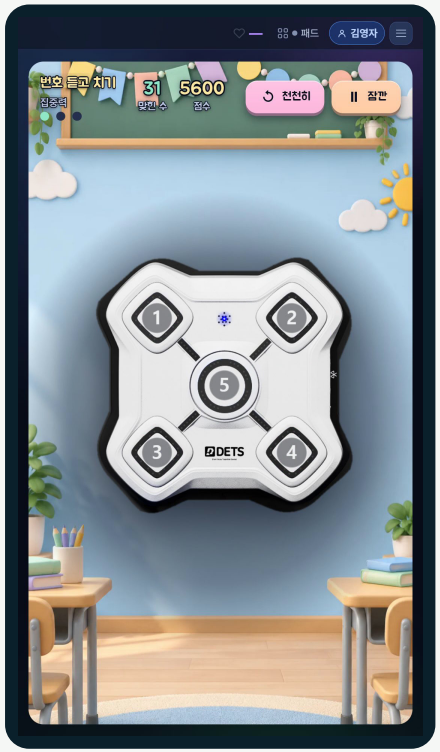
独立于音乐节奏游戏的7款脑力游戏，以不同方式调动注意、判断与记忆。



01 打地鼠

视觉注意 · 反应

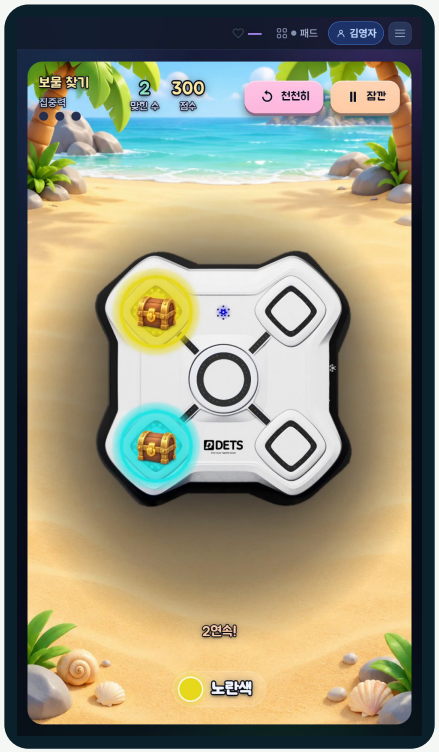
看到出现的地鼠，
击打对应位置的触垫。



02 听数字击打

听觉注意 · 选择

听到数字后，
找到相应触垫并击打。



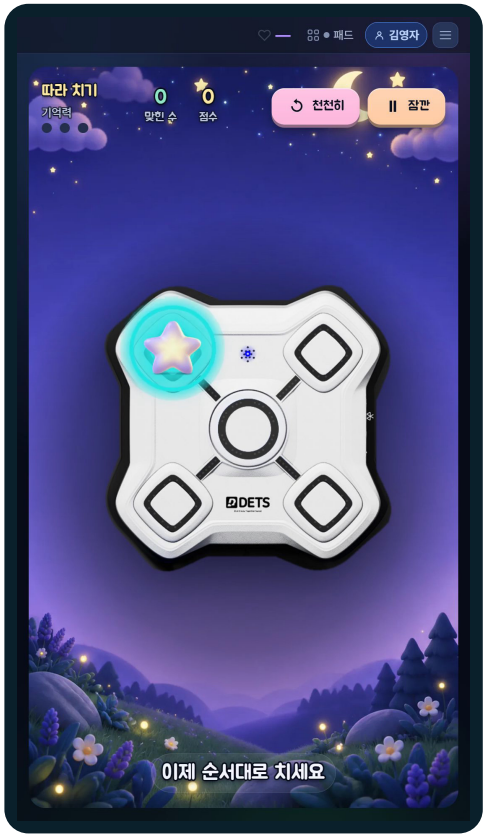
03 寻宝

选择性注意 · 辨别

辨认画面中的宝物，
对目标位置做出反应。

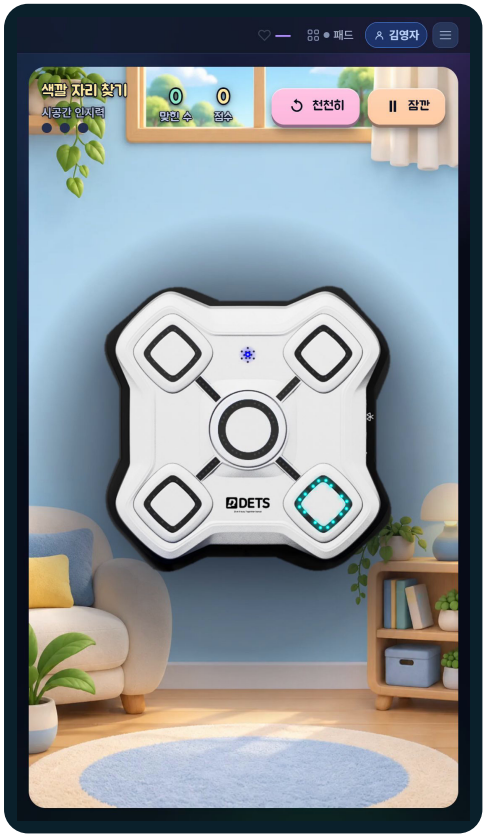
现有7款脑力游戏。程序采用可扩展设计，具体内容可能随版本变化。

记住顺序，找到位置，再次尝试。



04 跟着敲

记住所呈现的顺序，
依次击打触垫。



05 找颜色位置

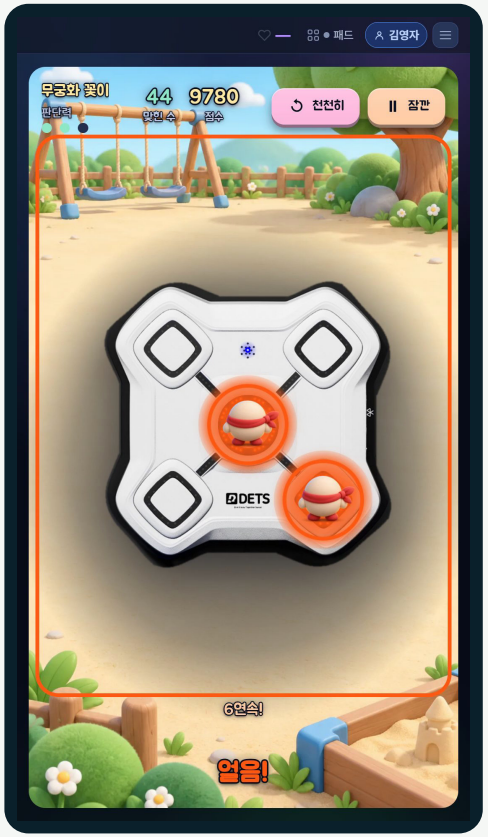
将颜色与位置关联，
找到正确的位置并击打。

记忆与视空间

相同的击打动作，
蕴含不同的
思考规则。

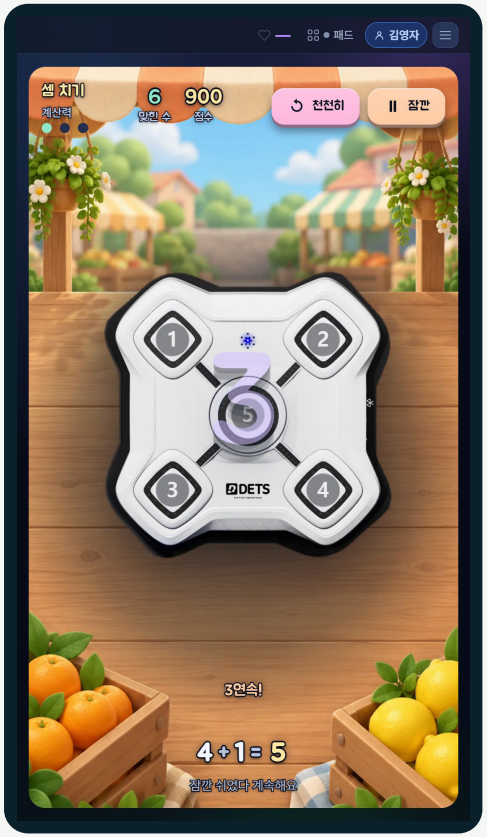
1. 观察信号
2. 回忆顺序或位置
3. 用触垫回答

何时敲击，何时停止，由思考引导动作。



06 木头人

区分开始与停止信号，
调节自己的反应。



07 算术击打

解决数字任务后，
选择正确答案的触垫。

冲动控制

出现停止信号时，
暂时抑制想击打的反应。

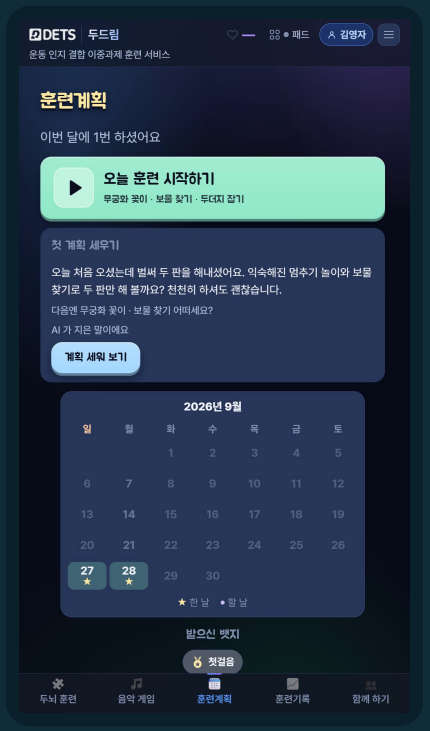
判断与数字处理

思考问题，
向正确答案做出动作。

从首次计划到下一步活动，AI持续陪伴。

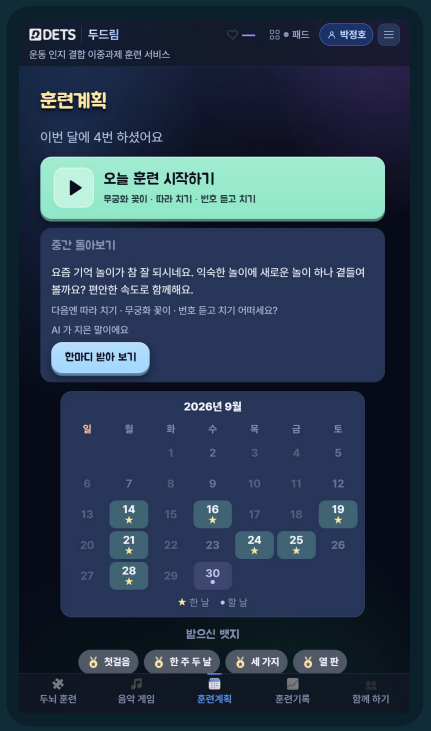
首次计划 → 中期回顾 → 月度回顾。已实际运行的AI引导流程。

01 首次计划



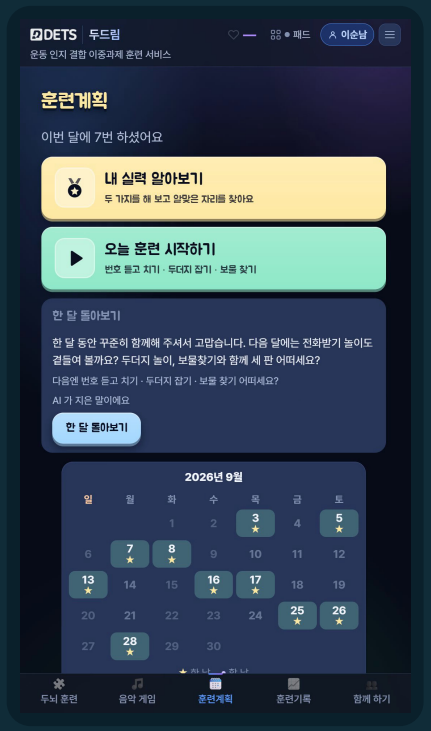
根据表现信息，
推荐开始训练的内容。

02 中期回顾



回顾近期活动，
调整下一步游戏内容。

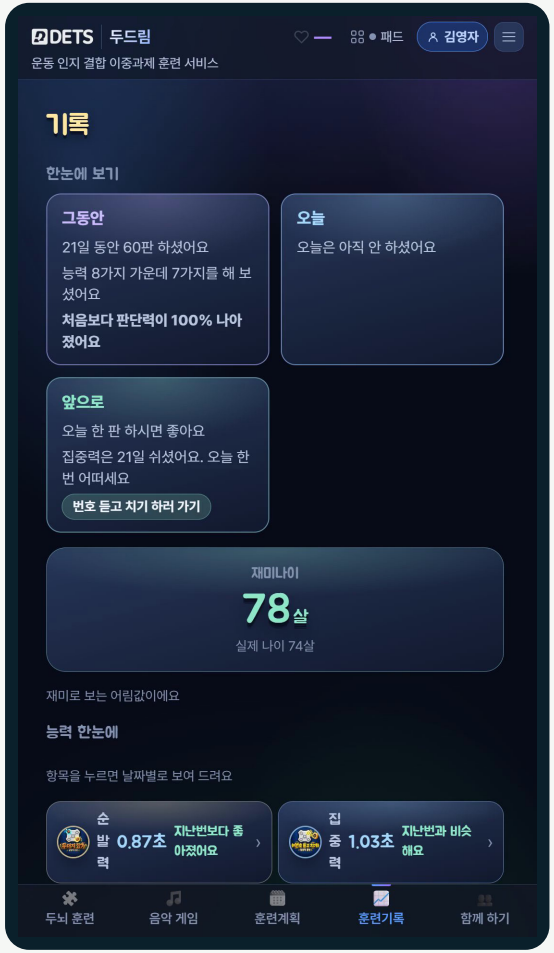
03 月度回顾



整理累积的活动记录，
引导持续训练的方向。

让今天的参与，成为下一步的线索。

在享受游戏的同时，通过记录查看反应、准确度与活动量。



个人训练记录画面

反应时间

查看对信号的
反应速度。

准确度

按活动查看
任务完成的准确性。

训练时间与击打

查看参与时长
与动作完成情况。

联动心率

连接传感器后，
参考活动中的心率信息。

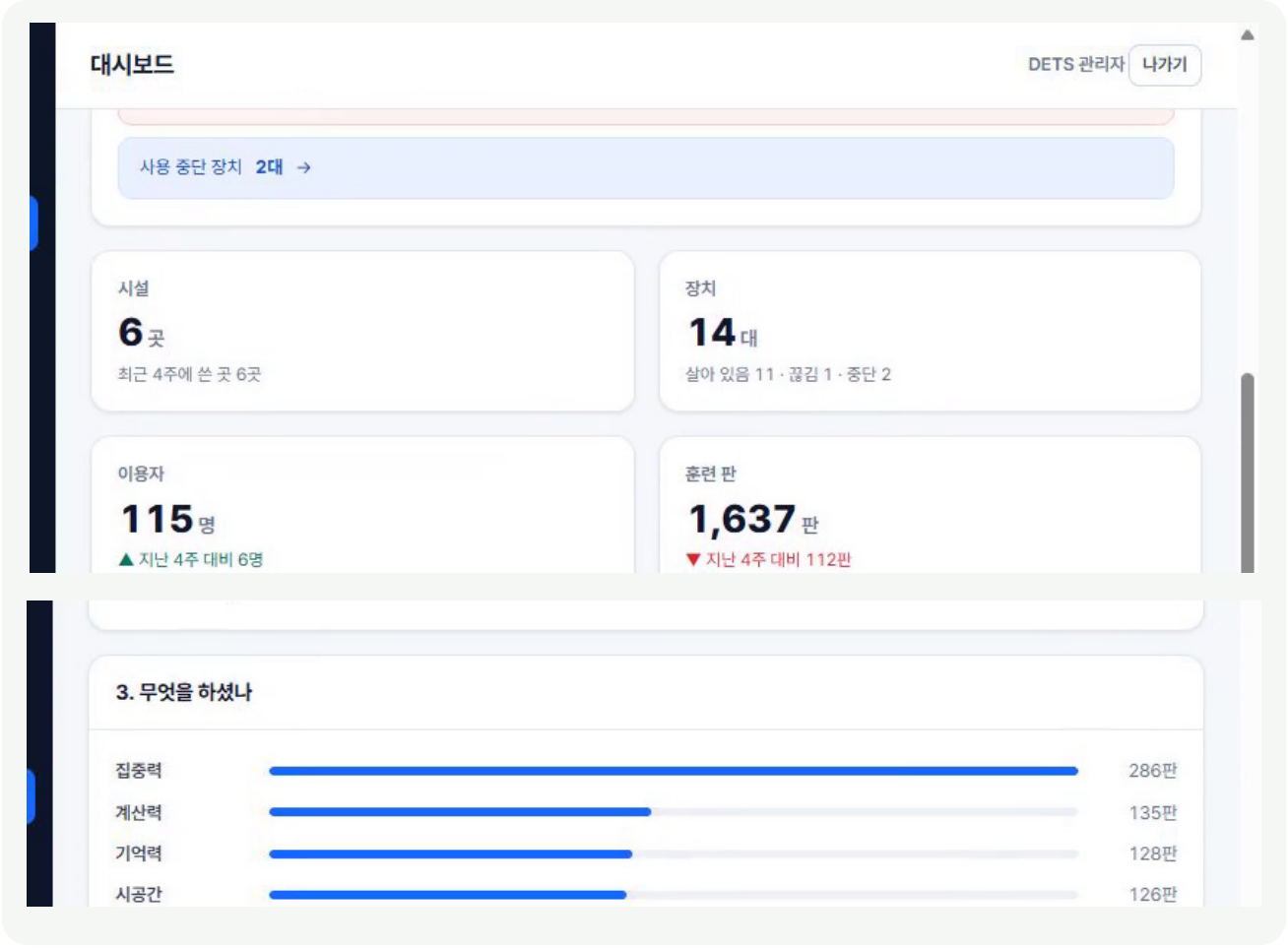
结合情境理解记录

游戏、难度和状态是否相同？是否持续参与？
将活动情境与多次记录结合，而不只看一次分数。

趣味年龄与热量为游戏指标。连接兼容传感器时显示心率。

一览机构活动，让沟通更具体。

在管理后台查看使用情况与程序记录。



谁参与了活动

在管理后台查看
使用者与机构的活动情况。

开展了哪些活动

参考各程序的表现记录，
安排后续活动。

如何继续开展

结合参与模式与现场观察，
制定机构活动计划。

实际管理后台局部放大。画面中的机构、使用者及数值为演示数据。

向家属展现
具体的每一天。

做了什么、参与了多久、
下次准备尝试什么。
用记录串联沟通。

01 **查看活动记录**

02 **加入工作人员观察**

03 **说明下一步活动**

机构运营建议

机构活动沟通笔记

与家属共同回顾的沟通格式示例

今天的活动

所选音乐或脑力游戏 / 开心参与的时刻

参与与表现

训练时间 / 准确度 / 反应时间 / 联动心率

工作人员观察

当日状态 / 活动偏好 / 需要协助的部分

下一步活动

继续的游戏 / 需调整的强度 / 再次关注的项目

运营模板示例，并非自动报告或自动发送功能。

清晰呈现功能如何转化为活动价值。

围绕期望体验与可查看的记录，设计机构活动。

期望体验	对应功能	观察线索
缓解无聊、获得乐趣	喜爱音乐的选择 · 丰富游戏	参与次数 · 所选内容
释放压力的体验	音乐节奏 · 击打感 · 热力演出	活动后感受 · 现场观察
成就感与主动参与	分数与完成反馈 · AI后续引导	完成情况 · 再次参与 · 偏好
注意、记忆与判断刺激	7款脑力游戏的不同规则	准确度 · 反应时间 · 表现记录
上肢运动与活动量	左右触垫击打 · 随节奏重复	训练时间 · 击打 · 联动心率

目标是持续参与。结合游戏记录与工作人员观察，为每位使用者安排合适的活动。

连接乐趣与运动的研究依据。

01 认知 + 身体活动

针对老年人的随机试验荟萃分析发现，与对照组相比，认知与身体训练结合的干预在整体认知及身体功能上呈现显著的平均改善。

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

02 运动 + 脑血流

一项针对平时活动较少的老年男性的8周有氧骑行研究，观察到部分脑区血流增加及执行功能改善。

Kleinloog et al., 2019 · Frontiers in Aging Neuroscience

03 游戏 + 乐趣

在40名大学生各完成两次20分钟活动的比较研究中，舞蹈运动游戏的乐趣评分显著高于传统有氧舞蹈，展现了游戏提升活动乐趣的潜力。

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

04 音乐 + 压力

涵盖104项随机试验、9,617名参与者的音乐干预荟萃分析，报告了生理与心理压力相关指标的显著改善。

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

市场出处 [1] 韩国国民健康保险公团 · 长期照护机构现状（2026.6.30）

市场出处 [2] 韩国保健福祉部 · 2025年长期照护实态调查（2026.8.6发布）

为您的机构规划合适的起点。

根据场地、使用者与运营方式，商议设备配置和活动内容。



使用场景示意 · AI生成

01 确认环境

空间、动线、安装与联动配置

02 构建活动计划

使用者偏好、游戏与活动强度

03 运营与回顾

参与记录、现场观察与沟通

咨询时共同确认

交付配置 · 安装范围 · 心率传感器兼容 · 内容更新 · 运营培训

DETS
Diet Enjoy Together Sweat
BRAIN TOUCH
DoDream

让快乐的今天，一起延续。

为长者提供期待再玩的游戏，
为机构提供有记录可分享的活动。

UNIVR
MOTIVATION FOR HEALTHCARE

UNIVR Co., Ltd.

以激发参与动力为核心的游戏化数字健康企业

产品介绍与导入咨询

brain-touch.com

042-625-4897

ceo.kwak@
univrworld.com