

「頭の健康管理サービス」ライセンス一覧

ライセンス種別	施設基本ライセンス※1	機能訓練ライセンス※1※2	個人管理ライセンス
品番	PN-SK01	PN-SK02	PN-SK03
対応ハードウェア	40V型タッチディスプレイ PN-L401C + コントローラーボード PN-ZB03C、または、Windows®タブレットPC※3		
サービス概要	多彩なゲームが利用シーンに合わせて選べ、飽きず楽しめます。今後も、クラウドサービスによるバージョンアップで新しいゲームが追加されます。	わかりやすく、操作性のよい画面で、アセスメントや、訓練計画の策定を効率的に行えます。実施すべきゲームは自動選択され、訓練の進捗や変化を確認できます。	NFCカードを使って、手軽に個人認証ができ、ゲームレベルや訓練内容が自動的に呼び出されます。利用者ごとに、データをクラウドで管理・閲覧できます。
主要機能	<p>【頭の健康ゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●認知機能確認ゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・ランダム打点 (視空間認識力チェック) ●認知機能刺激ゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・レク★ゲーム: 2種 (対戦モードあり) ・スピード勝負: 5種 (処理速度の向上) ・やわらか頭: 4種 (柔軟な思考、記憶、言語) ・知識だめし: 5分野 (ことばの意味、読み、四字熟語、文学、社会) ・道場やぶり: 2種 (計算問題) 	<ul style="list-style-type: none"> ●アセスメント <ul style="list-style-type: none"> ・状態把握チェック、目標絞込み・設定 ●訓練計画 <ul style="list-style-type: none"> ・基本情報設定、訓練プログラム自動策定 ●機能別訓練 <ul style="list-style-type: none"> ・認知機能の種類対応ゲーム実施 ●おすすめ訓練 <ul style="list-style-type: none"> ・目標に合わせたゲームの自動提示 ●訓練手帳 <ul style="list-style-type: none"> ・チャートやグラフで訓練状況を表示 	<ul style="list-style-type: none"> ●らくらく個人認証※4 ●個人データ管理・閲覧

※1 同一施設内で、BIG PAD、タブレットPCを含んで最大7台まで利用できます。 ※2 「機能訓練ライセンス」のご利用には、個人管理ができる「個人管理ライセンス」(PN-SK03)が必要です。 ※3 動作環境は、システム構成の欄をご参照ください。 ※4 らくらく個人認証にはNFCカードリーダーとNFCカード(個人管理する利用者につき1枚)が必要です。

システム構成※5

標準構成

マンツーマンの機能訓練や、レクリエーションに

40V型 BIG PAD PN-L401C



コントローラーボード PN-ZB03C



PN-L401C用 スタンド FST03B



ご注意



インターネット接続環境が必要です。



らくらく個人認証には、NFCカードリーダーとNFCカードが必要です。

マルチ構成

複数の利用者で同時に機能訓練

「頭の健康管理サービス」ソフト プレインストール済みタブレットPC (dynabook)※6



※5 必要な機器構成の一例です。 ※6 同一施設内で、施設基本ライセンス(PN-SK01)および機能訓練ライセンス(PN-SK02)それぞれ1ライセンスにつき、BIG PAD、タブレットPCを含んで最大7台まで使用可能です。セカンダリディスプレイとして複数のディスプレイを接続した環境における動作は保証対象外です。タブレットPCはDynabook株式会社の製品です。

「頭の健康」「BIG PAD」は、シャープ株式会社の登録商標です。

商品ご理解のために

●商品ご使用について ●頭の健康管理サービスご利用の際には、インターネット環境が必要です。インターネット環境が十分に準備されない場合には、正しくサービスをご利用いただけません。 ●頭の健康管理サービスは、日本国内用です。海外では使用できません。 ●使用中に身体に疲労感、痛みなどを感じた場合は、すぐに使用を中止してください。 ●カタログについてのご注意 ●製品改良のため、仕様の一部を予告なく変更することがあります。 ●画面はすべてハメコミ合成です。実際の表示とは異なります。 ●商品の色調は印刷のため実物とは異なる場合もありますので、あらかじめご了承ください。 ●Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国商標または登録商標です。 ●その他、会社名、製品名などの固有名称は、各社の商標または登録商標です。

この商品は、医療機器ではありません。介護報酬の加算申請に関しては各種条件があり、本サービスの導入によって必ずしも加算申請が行えるものではありません。加算申請については、各自治体の窓口にご相談をお勧めいたします。

安全にお使いいただくために
●ご使用前に取扱説明書をお読みの上、正しくお使いください。表示された正しい電源・電圧でお使いください。

●ご相談窓口

0120-015885

※フリーダイヤルサービスをご利用できない場合は、電話：043-299-8011

受付/対応時間
月曜日～金曜日 (9:00～17:00)
*土曜日・日曜日・祝日など弊社休日を除く

●価格については販売店にお問い合わせください。
●このカタログについてのお問い合わせは、販売店にご相談ください。もし、販売店でお分かりにならないときは、左記におたずねください。

シャープ株式会社

本社 〒590-8522
大阪府堺市堺区匠町1番地
<https://corporate.jp.sharp/>



●このカタログはFSC®認証材および管理原材料から作られています。
●このカタログは環境に配慮した植物油インキを使用しています。



このカタログの内容は、2020年1月現在のものです。
[ビ(ビ)-1342] [PNSK01K]

SHARP

Be Original.

頭の健康管理サービス

ライセンスカタログ

2020-1

ゲーム要素を採り入れ
認知機能^{※1}を刺激、結果を見える化。

施設の利用満足度向上と経営改善に活かせる、新しい介護施設支援サービス。



レクリエーションから機能訓練まで。

ご利用者様・ご家族様の満足度を向上させつつ、施設の業務効率改善と介護予防・自立支援型サービス提供を支援します。クラウドサービスで、新しいゲームなど、内容は進化し続けます。

高齢者がひとりでも使える
[簡単操作]

大画面の見やすいタッチパネルで直感的に利用できます。

個人認証^{※2}とクラウド・サービスで管理
[情報活用]

利用者ごとにデータを記録し個別の機能訓練に活かします。

東北大学の学術指導^{※3}で開発
[作用実証]

加齢医学研究所・川島教授のもと効果検証で作用を確認。

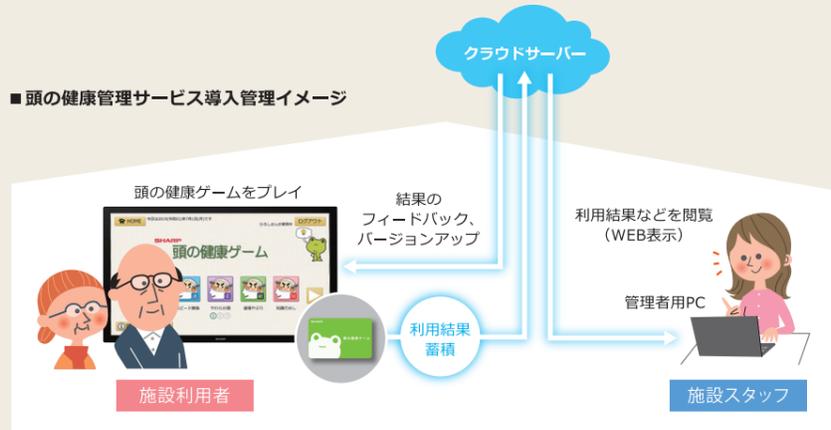
※1 認知機能は、日常生活に欠かせない脳の働きとされています。 ※2 別売りのNFCカードおよびNFCカードリーダーが必要です。 ※3 「頭の健康ゲーム【スピード勝負】」は、国立大学法人東北大学 加齢医学研究所 所長 川島隆太教授の学術指導および監修の下、同大学との共同研究開発の成果に基づいて、シャープ株式会社が開発した認知機能刺激ゲーム群です。タブレット端末向けに開発したアプリケーションを、大型のタッチディスプレイで実施できるよう対応しています。 ●写真はイメージです。 ●画面はすべてハメコミ合成です。 ●本製品は屋内専用です。 ●システム構築には、別途、ハードウェア、ソフトウェアが必要です。 ●シーンおよび画面のイメージ写真は、機能を説明するためのもので、実際の映像ではありません。 ●タッチディスプレイ(PN-L401C)のキャスト付スタンドはオプション品です。



<https://jp.sharp/business/solution/atama-kenko/>

高まる認知機能^{*1}への関心に応える 「頭の健康管理サービス」

“定期的な楽しい刺激”が「頭の健康」には効果的。
利用者に適した認知機能刺激ゲームが、持続的なトレーニングを支援。
利用状況の自動集計や結果の見える化で、スタッフの負担を減らしつつ
1人ひとりに寄り添う運営を実現します。



必要ライセンス PN-SK01 PN-SK02 PN-SK03

機能訓練

機能訓練に必要なアセスメントから、訓練計画作成、日々のおすすめ訓練提示、訓練結果の記録・集計・見える化までをシームレスに支援します。

ご利用者様

目標がわかりやすく
意欲的に
取り組める。

頭を使うゲームが
たくさんあって
楽しい。

レベルアップが
できると
うれしい。

「見える結果」が
やりがいに
つながる。

アセスメント機能は、
森ノ宮医療大学 横井
賢志教授、藍野大学
酒井浩教授との共同
研究開発成果に基づ
いてシャープが開発
したものです。

アセスメント&訓練計画



おすすめ訓練



結果の見える化



施設様

アセスメント結果から
目標を絞り込むことができ、
ご利用者様のニーズに合わせた
訓練計画が立てやすい。

様々な認知機能を刺激するゲームが揃っていて、役立つ。
個別の目標達成に有効なゲームが自動的に選択されるので、
手間がかからず、有意義な機能訓練を提供できる。

ご利用者様の現状と変化が
把握でき、ご本人・ご家族
にも説明しやすい。

レクリエーション

大画面で、ゲームをやっている方も、周りで見ている方も楽しめます。
インターネットと標準ソフトを活用して、音楽や動画を視聴することもできます。

電源オンで、すぐに
レクリエーション開始！
事前準備が要らず、
ボランティアや利用者
同士でも使える。



頭の健康ゲーム「スピード勝負」は東北
大学 加齢医学研究所 所長 川島隆太教授
による学術指導・監修のもと、同大学との
共同研究開発成果に基づきシャープが開発。
高齢者実証実験において、認知機能に作用
する処理速度の向上などに
効果があることが
実証されました。^{*2}

Windows®タブレットPCに対応

お好みの場所でアセスメントや訓練が実施でき、複数人での同時利用にも対応しています。

他の人に見られずアセスメント
や訓練ができる。



複数人で同時に訓練できるので、
業務効率が上がって助かる。



〈頭の健康管理〉

自分に合った
達成感のある
頭のトレーニング

〈わくわく施設ライフ〉

いつも楽しい体験
みんなで盛り上がり
もっと楽しい

ご利用者様のメリット



施設様のメリット

〈施設の差別化〉

サービス内容の
充実で
利用者数アップ

〈業務の効率化〉

スタッフの
負担軽減と
サービス充実を両立

〈経営に貢献〉

介護報酬の
加算申請
に活用

^{*1} 認知機能は、日常生活に欠かせない脳の働きとされています。 ^{*2} Nouchi, R., Saito, T., Nouchi, H., & Kawashima, R. (2016). Small acute benefits of 4 weeks processing speed training games on processing speed and inhibition performance and depressive mood in the healthy elderly people: Evidence from a randomized control trial. Frontiers in Aging Neuroscience, 8:302. doi: 10.3389/fnagi.2016.00302