

# 腦有記 NeuroGym

一站式訓練、報告追縱、遊戲平台



疫情下訓練新常態



Nathan Hui - Founder & Director  
90403834  
nathan@medmindtechnology.hk

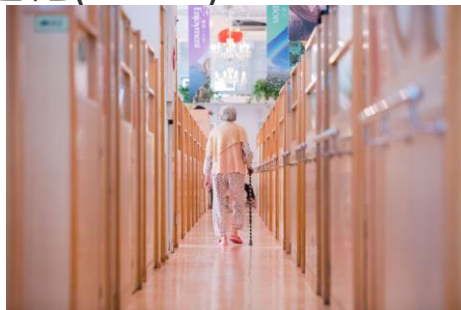
Copyright© by Medmind Technology

# Covid-19的困難

嶺南大學亞太老年學研究中心5月調查顯示:

" 70% 「社交及康樂服務」完全停止"  
“缺少社交生活(96.4%)、增加孤獨感  
(78.2%)、及身體機能退化(65.5%)”

- 院舍人手不足
- 減少社交及訓練
- 暫停探訪/活動，院友苦悶



研究

亞太老年學研究中心研究顯示新冠疫情如何影響長者服務及心理健康



嶺南大學（嶺大）一項調查顯示，新型冠狀病毒疫情對各類長者服務造成嚴重影響。受訪的長者服務機構員工中，近七成表示，「偶到服務」和「社交及康樂服務」完全停止，而分別有九成和七成稱疫情令長者缺少社交生活和增加孤獨感。此外，九成受訪者認為，政府在疫情期間應要向社福機構提供抗疫物資。

嶺南大學亞太老年學研究中心於4月24日至5月14日期間以電郵邀請全港212間資助長者中心的同工填寫網上問卷，以瞭解他們在疫情下提供服務的狀況、困難、對服務對象造成的影響，以及機構需要的支援。

調查共收集了110位長者中心同工所完成的問卷，其中約有三分半的受訪者(33.6%)為中心的主管或副主管。至於受訪者的職位方面主要是社會工作者(70.9%)，其餘包括個人照顧工作員(12.7%)、福利工作員(4.5%)、護士(1.8%)及文員(1.8%)等。

研究數據顯示疫情對各類長者服務造成不同程度的嚴重影響，其中有接近七成的受訪者表示「偶到服務」(69.8%)及「社交及康樂服務」(68.5%)因疫情需完全停止。此外，分別約有五成半及四成半的受訪者表示，「讓老者支援服務」(54.5%)及「到戶探訪服務」(44.6%)受到「嚴重」或「非常嚴重」的影響。

# 遊戲訓練設計

## 本土特色的主題



根據香港衛生署建議，認知訓練常用的活動類型包括：

- ❖ 現實導向
- ❖ 懷緬治療
- ❖ 社交訓練

# NeuroGym 腦有記 遊戲:

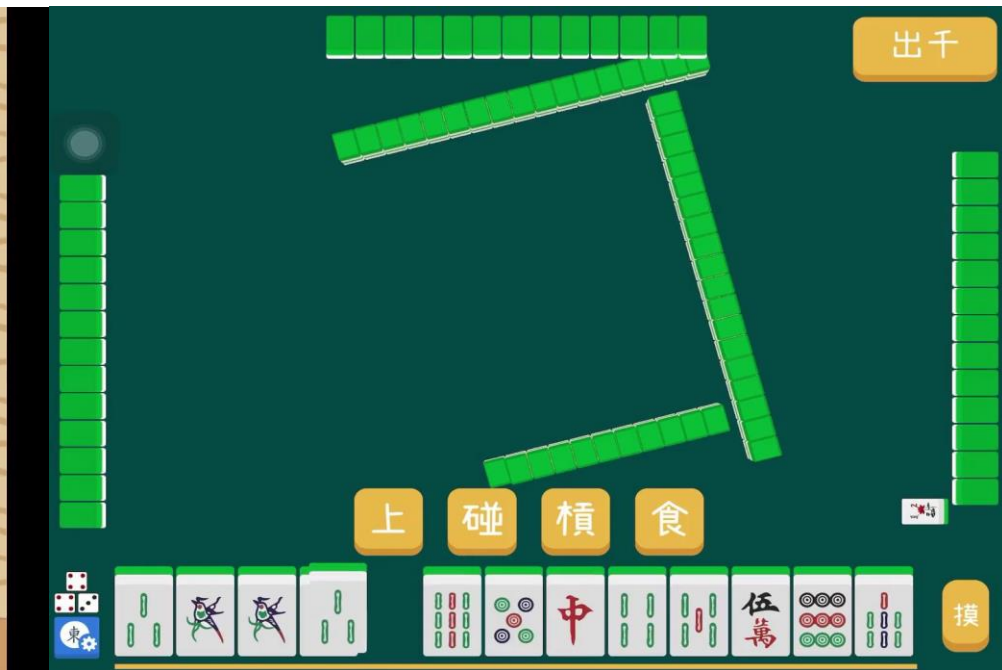
## 1. 書法治療



<https://drive.google.com/file/d/1LzOgsyMB9OEhoHrfDSQAliY4jOreQgQP/view>

Copyright© by Medmind Technology Information for center only

## 2. 麻將治療



<https://drive.google.com/file/d/1xaspRFeVGMUhoIPX9I00BTxR-9jSFHxF/view>

# 針對Covid-19, 腦有記的新功能



### 表現最佳排行榜

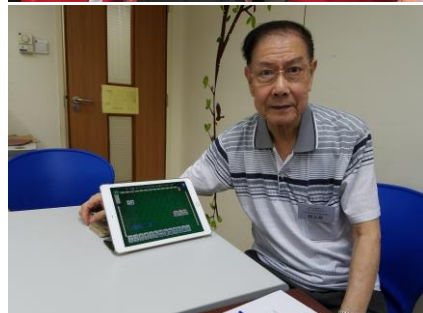
排名	綜合分數
1 王大明	99.0
2 李小明	95.0
3 蘇小朋	88.0
4 黎明明	84.0
5 譚小王	80.0
6 高明	79.0



“打麻雀, 社交, 和訓練 - 都可以輕鬆地做到！”

# 社福機構使用

與各大友好機構進行先導計劃，收集不同機構和數百長者的用戶意見  
(包括：院舍、復康中心、鄰舍中心、日間中心、地區長者社區中心、上門服務)



# NeuroGym腦有記



1. 遊戲化診斷測試、訓練
2. 傳統認知訓練為本
3. 加入任務小遊戲

1. 個人化訓練
2. 監察進度
3. 預防,及早發現(認知問題)
4. 認知能力數據收集

1. 鼓勵運動機制
2. 提高持續訓練誘因



1. 大數據分析
2. 數據資料庫

# 遊戲特色: 1. 六大領域的認知訓練以及數據收集

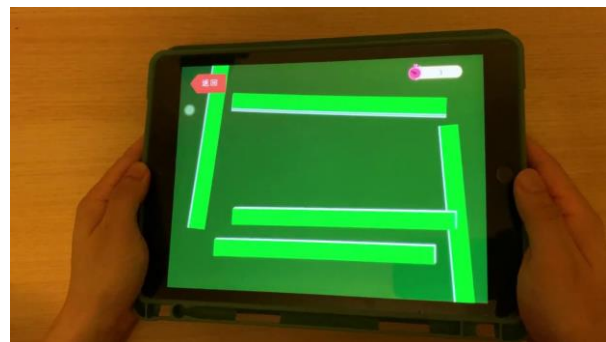
## 執行功能



## 記憶力



## 眼手協調





# 遊戲特色: 1. 六大領域的認知訓練以及數據收集

## 專注力



## 視覺空間



## 語言



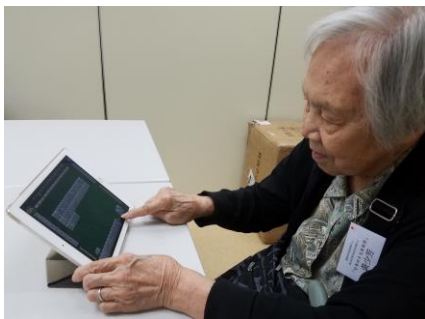
# 腦有記 在安老院舍的應用(抗疫篇)

## 挑戰1：人手不足、院友減少訓練

	特色	好處	
01	預設訓練內容&時間表	自行在床訓練	
02	六大領域的認知訓練	優化訓練計劃	
03	容易操作攜帶 平板設備容易消毒	簡易進行有趣的訓練	
04	離線模式, 手機模式	沒有上網/平板也能參與	

# 腦有記 在安老院舍的應用(抗疫篇)

## 挑戰2：孤獨感 & 缺乏社交



### 特色

05

通訊平台,分享功能

06

多人遊戲模式

07

視像模式

### 好處

加強溝通

加強社交

遙距社交, 訓練

## 遊戲特色: 2. 視像訓練, 連線對戰



# 腦有記 在安老院舍的應用(抗疫篇)

## 挑戰3：家人與院友減少接觸



### 特色

08

家人自訂內容

09

簡易報告

10

詳盡報告

### 好處

加強溝通,社交

給家人參考

治療師跟進

# 遊戲特色: 4. 自動即時個人報告 & 通訊平台

雲端儲存數據  
獨立玩家報告



基本資料

姓名: 吳匯書  
性別: M  
年齡: 67

個人生活習慣

- |        |                                     |      |                                     |
|--------|-------------------------------------|------|-------------------------------------|
| 吸煙     | <input type="checkbox"/>            | 食早餐  | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 飲酒     | <input type="checkbox"/>            | 早睡早起 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 散步/做運動 | <input checked="" type="checkbox"/> | 打麻將  | <input checked="" type="checkbox"/> |

遊戲時間

最後遊戲時間: 2020/03/28 15:05:23  
平均每日遊戲時長: 20 分鐘  
平均每月遊戲次數: 20 次

六大能力  
仔細分析

- 每日訓練時間  
- 是否完成指定  
訓練

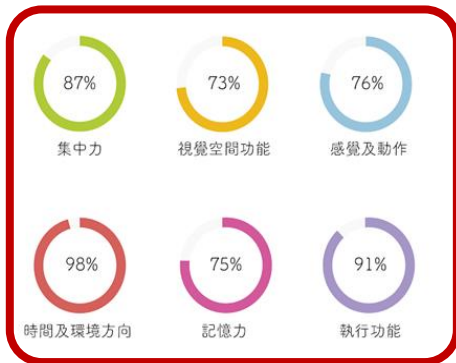
院舍及  
照顧者評語

2020年 3月 綜合報告

綜合成績: 83.3

排行: 5

等級: B



長期監察,  
用戶比較



跟進及建議

評語:

綜合成績比上一個月有進步  
加油!!

Recommendation / 後續服務安排:

可以繼續加強記憶力和視覺空間方面的訓練

# 腦有記 在安老院舍的應用(抗疫篇)

## 挑戰4：院友難以投入& 持續進行



### 特色

11

熟悉場景

12

遊戲內容有共鳴

13

語音導航

### 好處

增加現實感

主動參與, 鼓勵長者使用

增加動力, 自行操作

# 遊戲特色: 5. 長者友善設計

適合本地用家的設計：



圖像化



文字/按鈕大小,  
語音導航



自動化  
每日任務



# 遊戲特色: 6. 治療元素, 現實導向



現實導向, 懷緬治療元素



有共鳴的  
音樂治療元素

# 腦有記 在安老院舍的應用(抗疫篇)

## 挑戰5 : 不同能力用家難以進行個人化訓練

	特色	好處
14	個人化訓練內容&設定	成功感, 針對性訓練& 輔助
15	電腦AI輔助	自動化操作

# 遊戲特色: 7. 個人化設定

## 個人化訓練內容



# 遊戲特色: 8. 難度自動調節

初階



進階



提示

版面簡化

廣東話  
語音導航



# 溝通渠道和提高互動

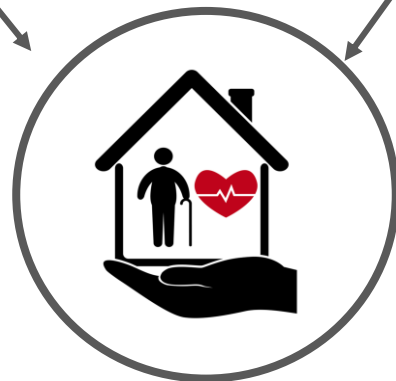
長者



家人



腦有記  
NeuroGym



院舍

# 腦有記 不同遊戲方式



Temi機械人



互動投影機



觸控智能桌

# 獎項

## Supported by



Good Seed



HKCSS Impact incubator



DBS Impact award



香港城市大學  
City University of Hong Kong

CityU SEEDs Fund



PolyU Micro Fund



Asia Social Innovation Award  
亞洲社企創新獎

Social Ventures  
Hong Kong



Champion of Hong Kong  
Techathon Healthcare technology



Incubation by  
Hong Kong Science Park



Startup Weekend  
for silver society

## Media coverage



# 機構即時免費試用



完整版本將針對每位玩家設有的詳細分析報告，有助照顧者了解玩家於六大領域的能力，方便長期追蹤用家表現

1. 玩家獨立報告
2. 清晰的百分比和雷達圖提供個人數據供專業人士和照顧者參考
3. 紀錄長者使用習慣
4. 明確訓練進度
5. 認知能力監察和建議
6. 評語留言

供照顧者紀錄關於長者的備註

如想了解更多遊戲內容，報告詳細介紹，歡迎與我們預約 Zoom meeting 作完驗視示範會議，請致電 9033 7986 Hayley Tam / 9040 3834 Nathan Hui 聯絡或電郵至 info@medmindtechnology.hk



## 2.3 開始遊戲 (單人模式)



© 2020 by Medmind Technology

9

選擇一個主題，點擊其中一個島進入小遊戲

點擊「隨機」會自動開始小遊戲

點擊「選擇」可自行選擇小遊戲

點擊「開始」

選擇等級，點擊「開始」

(當玩家成功過關後，將會解鎖更多等級)

© 2020 by Medmind Technology

10

Free trial 推薦碼: **HKAG2020**



# 聯絡方式

Welcome!



試用/ 查詢/ 研發新項目



**Medmind Technology**

Mr. Nathan Hui



90403834



[nathan@medmindtechnology.hk](mailto:nathan@medmindtechnology.hk)

Ms. Hayley Tam



90337986



[info@medmindtechnology.hk](mailto:info@medmindtechnology.hk)



Google Play: <http://bit.ly/2SBASAW>



iOS: <https://apple.co/2SiuLCJ>