

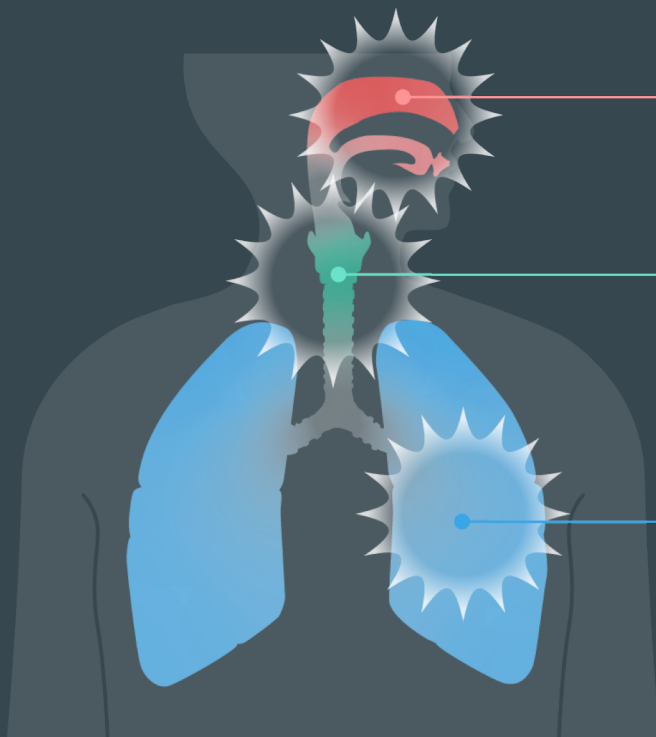
もっとしゃべりたい 運動性構音障害向け ソリューション



MID 6 Team C

脳卒中による運動性構音障害の患者

病態・機序



発音（構音）

呂律が回らない。

発声装置

かすれ声・がらがら声になる。
高音・低音が出し分けしにくい。

動力源

声が小さくなる。
途中で声が切れてくる。

病態・機序



発音（構音）

呂律が回らない。

脳卒中による運動性構音障害の患者は
約**12**万人 もいる！



動力源

声が小さくなる。
途中で声が切れてくる。

Aさんのケース

入院中に言語聴覚士による訓練を受けているAさん。

「もう問題なく話せるね」と言われた。

家族に電話をした。

言葉を聞き取ってもらえなかった。

➡ 客観的評価ができていない



Bさんのケース

訓練期間を終了したBさん。

まだうまく話せない。

➡ 訓練量が不足している



客観的評価についての現状

田口法により会話明瞭度を評価している

- 言語聴覚士による5段階評価

1. よくわかる
2. 時々わからない語がある程度
3. 聞き手が話題を知っているとどうやらわかる程度
4. 時々わかる語があるという程度
5. 全く了解不能



➡ 慣れによる聴取者バイアスがある

https://www.istage.ist.go.jp/article/jilp/60/4/60_286/pdf/-char/ja

客観的評価についての現状

評価機器を導入している病院が一部ある

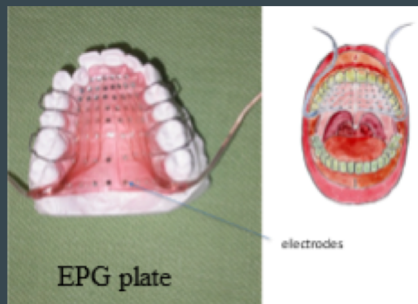
➡ 高額、センサーの装着が必要

などの問題点がある



Visi-Pitch, Model 3950c

発音の評価・分析

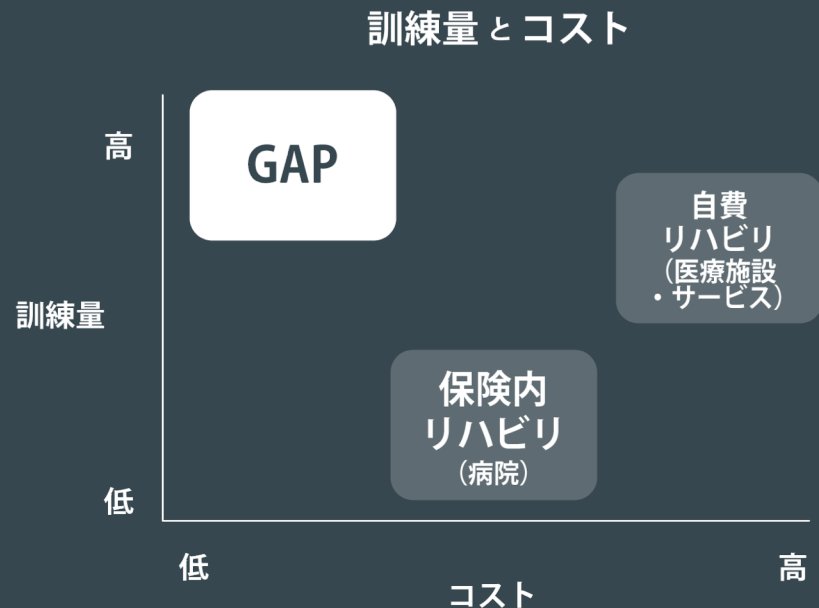


客観的評価とコスト



訓練量についての現状

- 訓練量を増やすと改善するという報告がある
- 保険で認められている訓練期間は180日と限度がある
- 十分な訓練を受けられずリハビリが終了してしまうケースが多い
- 自費でリハビリを行う患者もいる
(外来・訪問・オンライン)



ニーズステートメント

対象となる人：脳卒中による運動性構音障害のある患者にとって

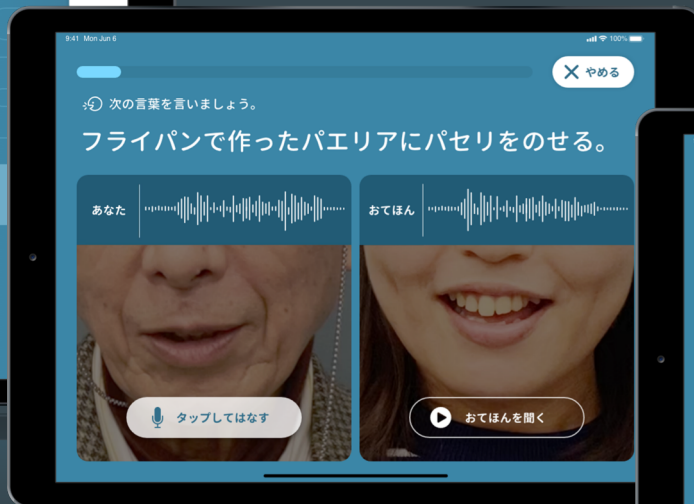
もたらす価値：会話明瞭度を改善するために

何をするのか：客観的な評価を行うとともに訓練量を増やす方法

ニーズクライテリア

	Must Have 😊	Nice to Have ✨😊
有効性	会話明瞭度の有意な改善	会話明瞭度が2点以下に改善
安全性	非侵襲的	—
コスト	病院のリハビリテーション以下 (20分 3割負担で¥14,700)	—
利便性	自宅で使用可能	センサー装着なし

患者向けアプリ



しゃべり亭の概要

- PC・タブレットアプリ
- 発音を客観的評価
- 一人で訓練できる
- センサー装着不要
- サブスクリプション 想定価格

梅コース 無料（使用に制限あり）

竹コース 3,000円／月

松コース 5,000円／月（言語聴覚士に月1回相談できる）



客観的評価

マイクとカメラからの
インプット



音声波形



舌の位置



口の形



アプリが評価





訓練画面

自分の口の形と音声波形をお手本と比較しながら訓練できる



TOP画面



進捗を確認できる



市場規模



年間アプリ利用料
竹コースの場合

36,000円 とすると

288億円

169億円

43億円

退院後も改善できる！



しゃべりたいなら



メンバー紹介

No.1

丸田 勝弘

会社名

株式会社コスモスウェブ

所属

メディカル開発部 企画グループ

専門分野

新規製品の探索とその企画

MID6で
得たこと

現場観察からニーズ仕様書の作成、そして事業化までのプロセスを
学べたこと。
そのためのチームワークの大切さ。



メンバー紹介

No.2

池田 圭佑

会社名

株式会社AIメディカルサービス

所属

製品開発・製造部門 製品開発グループ

専門分野

医療画像に関する製品企画/AIモデル研究開発/統計解析

MID6で
得たこと

現場観察からニーズに落とし込む流れと考え方
各メンバーのプロジェクトへの参加意欲の大切さ



メンバー紹介

No.3

村田 綾

会社名

泉工医科工業株式会社

所属

商品企画本部 循環器部

専門分野

臨床工学技士業務（商品企画は初心者）

MID6で
得たこと

きちんとメソッドに沿ってプロジェクトを進めること
チームワークも大事



メンバー紹介

No.4

村木 朋子

会社名

株式会社ジャイロ

所属

制作室

専門分野

医療機器のUI・UXデザイン／教育コンテンツの企画・制作・UI・UX
デザイン

MID6で
得たこと

様々な分野のチーム構成だと多視点で検討できること
ニーズ発掘目的の現場観察の方法、ビジネス視点

