



おどりナビAR 活用ガイド

動画を1本入れるだけ。 AIが動きを採点します。

教育・介護・スポーツ・工場・イベントで使える動作採点AI

お手本の動画をアップロードすると、AIが自動でお手本データに変換。カメラの前で真似して動くと、体のパーツごとに一致度を解析し、その場で点数にします。専用の教材制作もモーションデータ作成も不要です。本資料では、仕組み・採点でわかること・分野別の活用例・導入の進め方・費用の考え方までをまとめました。

教育・体育

介護・高齢者

スポーツ

工場・安全

ファンクラブ

イベント

自治体

株式会社vartique

XR・AIで企業の可能性を、広げる。

2026年9月版

全12ページ

CONTENTS

目次

01	「動きを教える」現場のつまずき 映像を見せても、どこを直すかが伝わらない	P.3	06	分野別の活用例（1） 教育・介護・スポーツ・工場	P.8
02	仕組み 準備は動画1本だけ 入れる → お手本データ化 → 真似する → 自動判定	P.4	07	分野別の活用例（2） ファンクラブ・イベント・自治体／管理画面	P.9
03	採点結果でわかること スコア・部位別・タイムライン・コーチレビュー	P.5	08	導入の進め方と検討チェックリスト お手本動画の条件、決めておきたいこと	P.10
04	現場に合わせた設定とプライバシー設計 速度・骨格表示・顔を隠す・端末内処理	P.6	09	よくあるご質問 精度・人数・保存先・採点基準について	P.11
05	一般的な映像の振り返りとの違い 5つの観点で比較	P.7	10	会社概要・お問い合わせ ご相談はオンライン30分から承ります	P.12

この資料について

おどりナビARは、ダンス専用のツールではありません。「お手本の動きを、真似して、採点する」という仕組みは 分野を選ばず、お手本の動画と評価したい観点を変えるだけで、体操・フォーム練習・作業動作などにも応用できます。本資料は、その応用範囲と導入の判断材料を整理したものです。

ISSUE

映像を見返すだけでは、何を直せばよいか分からない

体育の授業、介護予防の体操、部活動のフォーム練習、工場の標準作業。「体の動きを、正しく身につけてもらう」場面は多くありますが、指導の方法はいまも映像と口頭で頼っています。

— 映像を見せても、本人には差が分からない

お手本と自分の映像を並べても、どこがどれだけずれているのかは判断しにくいものです。結果、「もう少し腰を落として」といった感覚的な指導に戻ってしまいます。

— 指導者が見ていない時間の練習が、自己流になる

反復練習は本人任せになりがちです。誤ったフォームのまま繰り返してしまうと、かえって修正が難しくなります。

— 教材を作る負担が重い

モーションデータの作成や専用教材の制作が前提になると、現場の担当者だけでは始められません。年度や催事ごとに内容を変えるのも難しくなります。

— 参加してもらえない・続かない

介護予防の体操や社内研修では、単調さが原因で参加率が上がらないという課題があります。成果が見えないと、継続の動機が生まれません。

— 映像を外部に出不せない

学校・施設・工場では、参加者の顔や映像をクラウドへ送信できないという制約があります。クラウド解析が前提のサービスは、この時点で検討から外れてしまいます。

おどりナビARは、この5つに正面から対応しています

手元の動画をそのまま教材にできること、感覚ではなく数値で差を示すこと、そして解析を端末内で完結させて映像を外に出さない構成を選べること。次のページから、その仕組みを順に説明します。

HOW IT WORKS

入れる → お手本データ化 → 真似する → 自動判定

モーションデータの作成も、専用教材の制作も必要ありません。手元にあるお手本の動画をそのまま使えます。

STEP 1

動画を入れる

お手本となる動画をアップロードするだけ。専用の教材制作やモーションデータ作成は不要です。

STEP 2

AIがお手本データ化

動画内の人物の体を認識し、腕・足・腰などパーツごとの動きを自動で解析します。

STEP 3

真似して動く

カメラの前でお手本に合わせて動きます。画面上のガイドで、次の動きも確認できます。

STEP 4

一致度を自動判定

1フレームずつ解析し、PERFECT／SUPER／GOOD／OK／Xの5段階で判定します。



判定の仕組み

お手本とご本人の関節の角度を比較し、そのズレの大きさを5段階に判定しています。お手本は鏡のように左右反転して比較するため、画面を見ながらそのまま真似できます。解析にはブラウザ上で動作する姿勢推定エンジン（MediaPipe）を使用しており、専用のカメラやセンサー、マーカーの装着は必要ありません。

RESULT

点数を出すだけで終わりません

どこがどうずれていたのかを、5つの見方で返します。「次に何を直せばよいか」まで示すことが、繰り返し使ってもらうための条件だと考えています。

1

総合スコアとランク

PERFECT／SUPER／GOOD／OK／Xの判定を積み上げ、総合スコア・ランク・一致率・最大コンボを表示します。

2

全身シンクロ・チャート

8つの関節ごとの一致度をレーダーチャートで表示。体のどの部分が苦手かが一目で分かります。

3

部位別の正確さ

右うで・左うで・右ひざ・左ひざなど、部位ごとにお手本との角度一致をバーで表示します。

4

タイムライン判定

曲や動作のどこで判定が崩れたかを時系列で表示。「後半で崩れた」といった傾向が分かります。

5

コーチからのレビュー

結果を読み取り、次に何をすべきかを文章で返します。感覚的な励ましではなく、判定の内訳にもとづいた指摘を返します。



採点結果画面の例。総合スコアとランク、部位別の一致度、タイムラインを1画面で確認できます。※開発した検証用サンプルの画面です。

コーチレビューの例

「腕は合っているのに足のステップがおろそかになりがちです。下半身もお手本に合わせて動かすと一気にランクアップ！」

「後半にXが増えていきます（前半3回→後半9回）。スタミナ切れかも？ 後半こそ大きく動こう。」

SETTINGS

使う場面に応じて、画面上で切り替えられます

再生速度 0.25x～1x

難しい動きは、ゆっくり再生して練習できます。

骨格表示 ON／OFF

認識している関節の線を、表示するか隠すかを選べます。

顔をお面でかくす

画面上で顔を隠したまま体験できます。撮影・掲示を伴う場面に。

次の動きのガイド表示

次に来る動作を先に示し、初めての人でもついていけるようにします。

BGMの追加

楽曲やリズムを付けて、体験としての楽しさを高めます。

左右反転（鏡）表示

鏡のように反転して表示し、そのまま真似できるようにします。



体験中の画面。再生速度（0.25x～1x）、骨格表示、ガイド、お面の表示を、その場で切り替えられます。

PRIVACY

映像を外に出さない構成にできます

端末内で解析を完結させる

解析を端末側で行う構成にすれば、顔や映像はクラウドへ送信されません。学校・介護施設・工場など、映像の外部送信ができない現場でも導入を検討いただけます。

残るのはスコアだけ、という設計

参加者の動画や顔画像は管理者側に共有せず、確認できるのはスコア・一致度・苦手な動きなどの記録のみ、という設計にできます。氏名ではなく学年・組・出席番号や会員番号で管理する運用にも対応します。

アプリのインストールは不要にできます

ブラウザで動作する構成であれば、URLやQRコードから開くだけで使えます。端末を配布できないイベントや、来場者・住民に使ってもらう用途に向きます。常時稼働させたい場合は、専用ソフトウェアとしての提供も可能です。

COMPARISON

「映像を見返す」との違いは、5つあります

フォーム分析や動作確認の手段はすでにくつも 있습니다。どこが違 うのかを、検討時に比較しやすい形で整理しました。

観点	一般的な映像振り返り・フォーム分析	おどりナビAR
コンテンツ	用意された教材や種目に限られやすい。内容を変えるには制作が必要。	手元の動画を入れるだけで、お手本として活用できる。
フィードバック	動画を見返し、目視で確認する。指導者の主観に依存しやすい。	AIが体の動きを解析し、一致度や改善点を数値と文章で表示する。
使いやすさ	何を直せばよいか分かりにくい場合がある。	ガイド・スコア・部位別結果で、次に意識する点分かる。
提供形態	専用アプリやクラウド解析が前提になりやすい。	ブラウザ・専用ソフト・端末内処理から選べる。
データの扱い	撮影した映像をサーバーへ送信することが多い。	顔・映像を外部に出さない構成に対応できる。

観点	一般的な映像振り返り・フォーム分析	おどりナビAR
コンテンツ	用意された教材や種目に限られやすい	先生の動画を入れるだけで、お手本として活用できる
フィードバック	動画を見返し、先生や生徒が目視で確認する	AIが体の動きを解析し、一致度や改善点を表示する
生徒の使いやすさ	何を直せばよいか分かりにくい場合がある	ガイド・スコア・部位別結果で、次に意識する点分かる
導入面	専用アプリやクラウド解析が前提になりやすい	ブラウザ動作・端末内処理を前提に、公教育の制約に対応する
パフォーマンス	ズレの把握や採点が中心	ガイドがあるため次の動きへの迷いを減らし自分のリズムや姿勢にも意識を向けやすい

一般的な映像振り返りとの違いを整理した比較表。

減点ではなく、「お手本にどれだけ近いか」を見える化する設計です

採点の基準は用途に合わせて調整できます。評価の観点や部位ごとの重みづけを変えることで、「上半身の形を重視する」「タイミングのずれを重視する」といった設計にも対応できます。

APPLICATION

お手本の動画と評価の観点を変えるだけで、分野を選びません

教育

体育の授業・ダンス単元

「映像を見せても、どこをどう直せばいいかわからない」

先生が動画を入れるだけで教材になります。児童・生徒は自分のスコアと課題を確認でき、先生は記録をもとに個別の声かけに時間を使えます。顔や動画を端末外に出さず、氏名ではなく学年・組・出席番号で管理する設計に対応します。

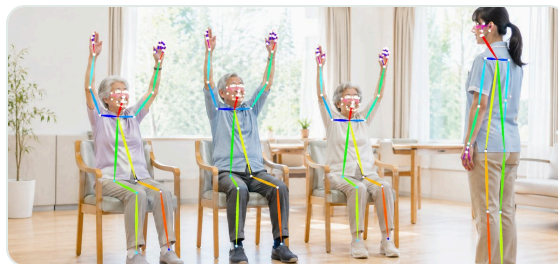


介護

高齢者施設・介護予防

「体操の時間が単調で、参加してもらいにくい」

ご当地体操や座ったままできる動きをお手本に設定できます。点数と記録が残るため「前回より上がった」が見え、継続の動機になります。個人の映像を外部に送らない構成にできるため、施設の運用ルールにも合わせやすい設計です。



スポーツ

部活動・スクール・フォーム練習

「指導者が見ていない時間の練習が、自己流になる」

手本となるフォームの動画を登録すれば、生徒が自分で反復練習できます。部位別のスコアで「どこがずれているか」が分かるため、指導者がいない時間の練習の質を上げられます。



工場

作業分析・安全教育

「標準作業書を配っても、動きは人によってばらつく」

熟練者の作業映像をお手本として登録し、実際の動きとの差を可視化します。無理な姿勢や、決められた手順から外れた動きの検出にも応用できます。当社の安全教育コンテンツと組み合わせた展開も可能です。



APPLICATION

体験・集客・普及の場面でも使えます



ファンクラブ

アイドル・IP・推し活

「デジタル特典が、見るだけで終わってしまう」

公式の振り付け動画をお手本にして、ファンが完コピに挑戦できます。スコアやランクが出るので繰り返し遊べ、結果画像はSNSでの拡散にもつながります。会員限定配信にも対応できます。



イベント

商業施設・催事の体験ブース

「体験コンテンツを置きたいが、機材と設営が重い」

ブラウザで動かせばインストール不要で、QRを読むだけで参加できます。専用機材や深度センサーは不要。スコアが出るため待っている人も楽しめ、滞在時間を伸ばせます。



自治体

地域の踊り・ご当地体操の普及

「祭りの踊りや市の体操を、若い世代に広げたい」

地域の盆踊りやご当地体操をお手本として登録し、Webで公開できます。練習会に来られなかった住民も、自宅のスマートフォンで練習して本番に臨めます。健康増進・観光施策にも。

DASHBOARD

全体の状況を、一覧で見る画面も作れます

結果はその場で本人に表示し、スコアは共有・コピーで送れます。ご要望に応じ、参加者ごとのスコア・前回比較・苦手な動きを一覧できる管理画面も開発できます。

プライバシー設計

参加者の動画や顔画像は管理者側に共有せず、確認できるのはスコア・一致度・苦手な動きの記録のみ、という設計にできます。氏名ではなく番号での管理にも対応します。

1年A組 ダンス単元 生徒の記録 お手本：ヒップキップ（地域教材）／実施3回目

学年・組・番号	スコア	前回の比較	アドバイス	
1-A 01番	1,480 pt	↑ +120 pt	キープ1度はキレを意識！	詳細 >
1-A 02番	1,180 pt	↑ +90 pt	タイミングの動きもう少し高く	詳細 >
1-A 03番	860 pt	↓ -10 pt	足の位置 もう下がりがち	詳細 >
1-A 04番	910 pt	↓ -5 pt	タイミング 平均遅れ意味	詳細 >

スコアは総合的なダンスの達成度を元に算出しています。
アドバイスも参考に、実際の授業でさらにレベルアップを目指しましょう！

※管理画面は個別開発の対象です。画像は設計イメージです。

FLOW

導入までの流れ

STEP 1

ヒアリング

用途・お手本にしたい動き・現場の制約を伺います。オンライン30分から。

STEP 2

ご提案・お見積り

採点の考え方、画面、提供形態、期間、費用をご提示します。

STEP 3

試行・調整

実際の現場で小さく試し、採点基準・操作手順・画面を調整します。

STEP 4

本導入

調整結果をもとに本導入。運用開始後の改善も一緒にします。

ご検討時に決めておきたいこと

- ✓ **お手本にしたい動き**／既に動画があるか、これから撮るか
- ✓ **使う人と場所**／児童・利用者・来場者・作業者のどれか
- ✓ **端末**／タブレットを配れるか、個人のスマホを使うか
- ✓ **映像の扱い**／外部サーバーに出してよいか
- ✓ **記録の要否**／その場の点数だけでよいか、履歴を残すか
- ✓ **同時利用の人数**／クラス規模か、個別利用か

費用の考え方

採点する動きの種類、必要な精度、提供形態（ブラウザ／専用ソフト／端末内処理）、対応端末や同時利用の規模、管理画面の有無によって変わるため、定価はご用意していません。実証実験や短期のイベント利用からのご相談も承っており、予算に上限がある場合は、その範囲でのご提案をします。

お手本動画の条件

人物が全身はっきり映っている動画を推奨しています。画角・人数・照明によって認識精度が変わるため、**実際に使用予定の動画で事前に検証すること**をおすすめしています。

お手本動画を1本お送りください

お手本にしたい動画をお持ちであれば、その動画で実現できるかどうかを具体的にお答えできます。用途が決まっていない段階のご相談でも構いません。

FAQ

よくあるご質問

Q アプリのインストールは必要ですか？

A ブラウザで動作する構成であれば不要です。URLやQRコードから開くだけで使えます。運用に応じて、専用ソフトウェアとしての提供も可能です。

Q 撮影した映像はどこに保存されますか？

A 解析を端末内で完結させる構成に対応しています。この場合、顔や映像はクラウドへ送信されません。管理者が確認できるのはスコアや記録のみとする設計が可能です。

Q 専用のカメラやセンサーは必要ですか？

A 不要です。タブレット・スマートフォン・PCの一般的なカメラで動作します。深度センサーやマーカの装着も必要ありません。

Q 判定はどのような仕組みですか？

A お手本とご本人の関節の角度を比較し、そのズレの大きさを PERFECT／SUPER／GOOD／OK／X の5段階に判定しています。お手本は鏡のように左右反転して比較するため、画面を見ながらそのまま真似できます。解析にはブラウザ上で動作する姿勢推定エンジン（MediaPipe）を使用しています。

Q ゆっくり練習することはできますか？

A できます。再生速度を0.25倍～1倍の間で切り替えられます。あわせて、骨格表示のON/OFF、次の動きを示すガイドの表示、顔をお面で隠す表示、BGMの追加も画面上で切り替えられます。

Q ダンス以外の動きにも使えますか？

A 使えます。体操、フォーム練習、作業動作など、お手本となる動画があれば対応できます。評価したい観点に合わせて採点の設計を調整します。

Q 何人まで同時に使えますか？

A 用途に応じて設計します。クラス規模で複数端末を同時利用する想定での軽量化・最適化にも対応しています。想定人数をお知らせください。

Q 採点の基準は変更できますか？

A 可能です。減点型ではなく「お手本にどれだけ近いか」を見える化する設計を基本としていますが、用途に合わせて評価の観点や重みを調整できます。

Q まず小さく試すことはできますか？

A できます。実証実験や短期のイベント利用からのご相談も承っています。

どんな動きを採点したいか、お聞かせください

用途が決まっていない段階のご相談でも構いません。お手本にしたい動画をお持ちであれば、実現できるかどうかを具体的にお答えできます。オンラインでの打ち合わせは30分から承っています。

お問い合わせ	https://www.vartique.com/contact-form/
お電話	03-6822-8929（平日 10:00～18:00）
メール	n.akizumi@vartique.com
サービス紹介	https://www.vartique.com/video-ai/odorinavi/

COMPANY

会社概要

会社名	株式会社vartique（カブシキガイシャ バルティーク）
代表者	代表取締役 秋炭 直輝
所在地	〒102-0084 東京都千代田区二番町9番3号
電話番号	03-6822-8929
事業内容	AR・VR・メタバース（XR）コンテンツの企画・開発、WebAR制作、AI画像・映像解析の受託開発、企業・自治体向けソリューション提供
Webサイト	https://www.vartique.com/

関連資料

- ・AI画像・映像解析 導入ガイド／映像解析でできることの全体像と、提供形態の選び方
- ・人流分析 導入ガイド／カメラ映像で通行量・滞在時間・動線を測る方法と選び方