TANO

自然に身体が動き出す、ゲーミフィケーションテクノロジー

ゲーム感覚で身体を動かせるTANOに、司会ロボットが新登場！



TANO＋司会ロボットのシステム構成

ハードウェア仕様

モーションセンサー
- 消費電力 12W
- 重　量 1.1kg

NEW タブレット
- 消費電力 9W
- 重　量 0.5kg

プリンター
- 消費電力 0.8W～820W
- 重　量 7.0kg
- W37.9×H24.3×D29.3cm

設置台
- 重　量 7.55kg
- W35.6×H77.6×D35.6cm

モニター
- 消費電力 0.4W～113W
- 重　量 9.4kg
- W112.7×H70.9×D21.3cm

小型ＰＣ
- 消費電力 65W
- 重　量 0.5kg

NEW 司会ロボット
- 消費電力 18W
- 重　量 2.5kg

スタンド
- 消費電力 32～80inch
- 重　量 16kg
- W64×H162×D40cm

小型ＰＣ仕様
- Windows10/11
- CPU passmark5000以上
- メモリ 8GB
- HDD 64GB以上

NEW ソフトウェア仕様
- •タブレット操作連携機能
- •ロボット連携機能•複数同時ログイン機能
- •司会進行機能•チュートリアル機能
- •難易度自動調整機能•リアルタイム/対戦機能

コンテンツ仕様
- 脳トレ……32種類以上
- 口腔•発声…32種類以上
- 測定……27種類以上
- 運動…… 115種類以上

TANOTECH株式会社
〒254-0035　神奈川県平塚市宮の前1-4　パーレン平塚ビル5F
0463-73-5490
https://tanotech.jp
info@tanotech.jp

国立研究開発法人　日本医療研究開発機構(AMED)
令和5年度「ロボット介護機器開発等推進事業」採択
「リアルサイバースポーツ環境を作るコミュニケーションロボット」

TANOは、大阪・関西万博の「いのち輝く未来社会をめざすビジョン」に向けて、10歳若返りプロジェクトに取り組み、スポーツとテクノロジーによって繋ぎ、ゲーミフィケーションの力で生きがいを作る環境の創出を目指します。

TANOの未来図

次世代に繋ぐ、福祉のコミュニケーションロボットへ

TANO とは

「楽しんでいたらいつのまにか体を動かしていた」200種類以上の運動・発声・脳活性化コンテンツを非接触・非装着で楽しくトレーニングしたり、各種測定することが可能。

レクリエーション



疑似体験散歩、脳トレ、発声など、多彩なコンテンツを提供。

レクリエーションの準備・片付けの時間が削減され、マンネリ化も解消

リハビリ・機能訓練



200種類以上の運動、スポーツ、ゲームコンテンツで楽しみながらリハビリ。

楽しみながら身体を動かし、機能維持・向上が期待。非接触・非装着で手軽に実施。

測　定



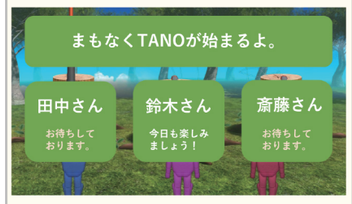
3秒の姿勢計測、歩行などのテストやTANO CHECKの体力測定も提供。

手軽に自分の身体の状態を把握。リビングラボでの実証事業の信頼性。

これからのTANO Future

「自ら進んで参加できる環境へ」新たな交流による会話・コミュニティの増加、多様性に対応した運動のしやすさ・達成感の向上、司会進行ロボット等による介護スタッフの身体・精神負担の軽減を目指す。

自動ログイン



設定した時間にTANOへの参加を案内。顔認証やRFIDタグを利用したログインも計画中。

手間なく、スムーズにTANOに参加し、個別レポート出力へ。

ゲーム対戦



施設の別フロア、施設間での同時対戦・協力プレイが可能に。

施設内外で人との交流を増やし、新たなコミュニティの形成に。

TANO を楽しんでいる皆さま



NEW 3 つの新しい機能が追加！

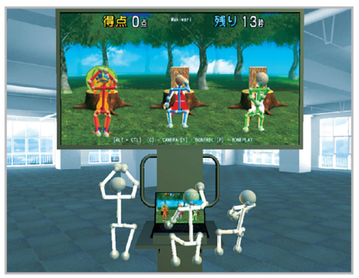
ロボット司会



TANO坊ロボットが、レクリエーションの司会・進行を担当。利用者への呼びかけや、運動中の応援も。

司会進行スタッフの身体・精神的負担を軽減。

チュートリアル



各コンテンツの操作方法を、画面とTANO坊ロボットがわかりやすく説明。

はじめての利用者が操作を戸惑わないように安心サポート。

難易度自動調整



利用者の能力に合わせてゲームの難易度を自動調整。10段階での評価もあり。

利用者にぴったりの難易度で自己効力感の向上へ。

利用者の自立支援に繋げ、介護者の負担軽減を実現。

3つの目標

ロボット介護機器開発等推進事業の見守り・コミュニケーション-施設向け分野に向けて、3つの研究開発項目を設定し進めております。

1. **自ら進んで参加したくなる環境へ**
   グループ・コミュニティを形成することによる、運動の習慣作りの効果
2. **さまざまな疾患・背景がある利用者も遊べる環境へ**
   集まるコミュニティによる運動の選出効果
3. **レクリエーションの準備・進行をロボットが補助**
   チュートリアル・司会システム開発によるUI/UXに配慮したロボットの開発

