



自然と身体が動き出す!

測定・レク・リハがこれ一台で!

非接触・非装着型モーショントレーニングツール

TANO

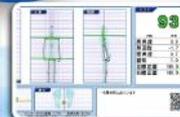


リハビリ

業務負担軽減

測定
業務

レク
業務



公募型「ロボット実証実験支援事業」採択(2015年)
「介護ロボット等モニター調査事業」採択(2016年)
「かわさき基準(KIS)認証福祉製品」認証(2016年)
RE CARE アワード 2018 ヘルステック部門 銅賞
アジア健康長寿イノベーション賞 2021 国内最優秀事例

～新しいヘルスケアの視点・ゲーミフィケーションとは～

デジタルセラピューティクス

多様性

ゲーミフィケーション

TANOとは

バーチャル空間を創出

遊んでいたら測定や運動

センサーを使ったシステム

カメラ・マイク・深度・骨格の入力

02 ▶ イチオシ



課題を解決する技術

からだを動かすと画面が進んでいくコンテンツ



課題を解決する技術

センサーで骨格を使ってからだを動かすコンテンツ



課題を解決する技術

声を使って操作するコンテンツ



ゲームを楽しんでいるだけで気づきがある事例



誤嚥防止



反射検査
文字が書けるようになる

専門家のアドバイス事例



肩



常葉大学の先生から
一言頂いた。

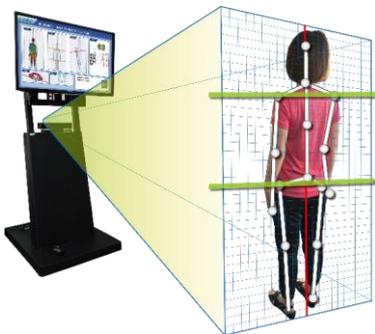
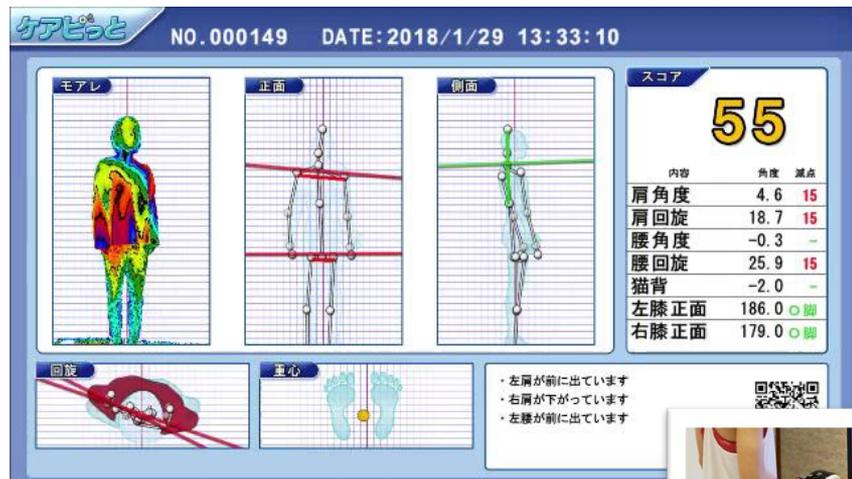


TANOの特徴

CAREPIT

計測結果から運動連携

TANO



センサーの前に立つだけで3秒で姿勢を測定からだの歪みがわかる



ゆがみに合わせた効果的なトレーニングを自動的に抽出

疾患や年代・組み合わせによる多様性

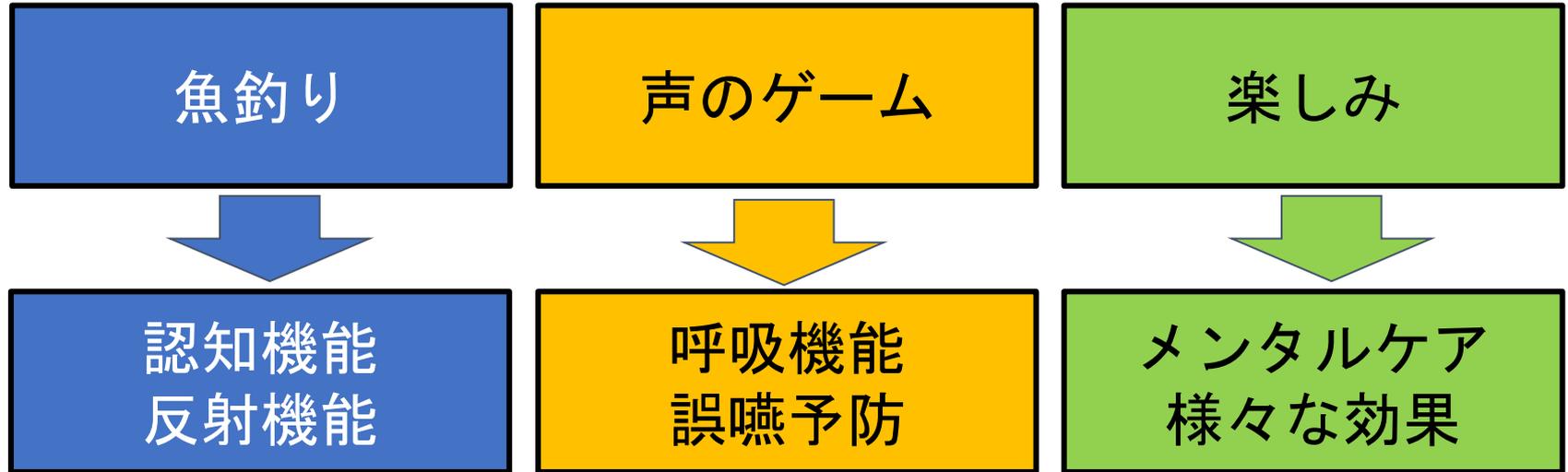


年齢	脳の疾患	身体の疾患	立位	組み合わせ
20	健康	健康	立位可能	同じ
40	少し良くない	少し良くない	つかまり立ち	少し異なる
70	良くない	良くない	座位・寝たきり	多様性

デジタルセラピューティクス

様々な**治療効果**に結び付けられる。

介入の仕方によっても様々な付加価値を上げる事ができる



ゲーミフィケーションとは

「仕事・訓練・勉強等」の「つまらない」を「楽しみ・遊び・趣味」に変えていき
楽しんでいるうちに、自然と仕事や訓練、勉強になる仕組み。

●●させる

●●させられる

関係

勉強
訓練
仕事

自立
生き生き
リハビリ

楽しんでいたら

いつの間にか

●●していた

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

介護者が行っていたレクリエーションの準備・進行をロボットが補助する事で、様々な疾患、多様な利用者(施設利用被介護者)自ら進んで参加したくなる環境を作るコミュニケーションロボットを開発する事により、利用者の自立支援に繋げ、介護者の負担軽減を実現させる。

【研究開発項目】

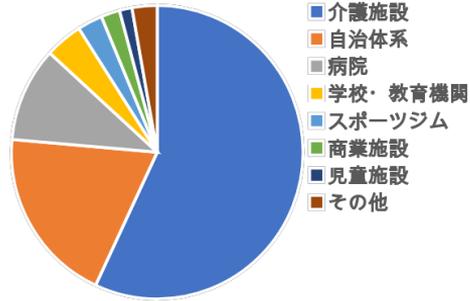
- ①コミュニティを形成することによる運動習慣づくりの効果に関する研究
自ら進んで参加したくなる環境(簡単・eスポーツ)
- ②集まるコミュニティによる運動の選出効果研究
様々な疾患、多様な利用者(改善・自動難易度調整)
- ③チュートリアル・司会システム開発によるUXに配慮したロボットの開発
レクリエーションの準備・進行をロボットが補助



TANO開発・販売事業

2021/1 TANO導入割合

導入先



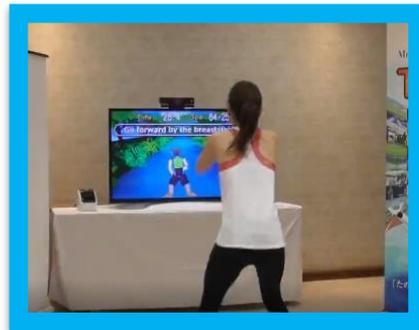
高齢者福祉施設



病院・リハビリ病院



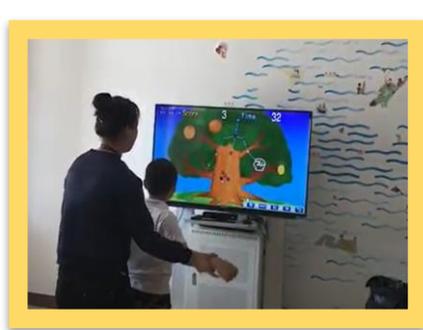
自治体



スポーツジム



商業施設



児童障がい者施設

海外展開事業

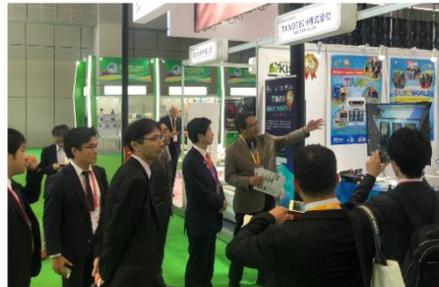
中国



台湾



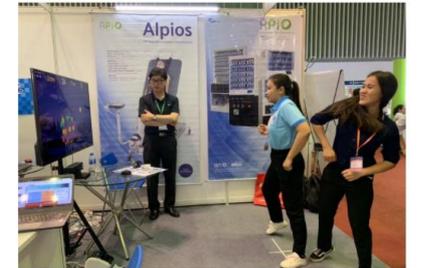
香港



韓国



ベトナム



プログラミング教育事業



シリアスゲームジャム(立川)
国内外の大学生・社会人



相模原市・プログラミング講話



公民館・課題解決プログラミング講座



慶應大学・課題解決プログラミング思考



小学校・介護ロボットアイデアを考えようクリスマス会



慶應大学連携プロジェクト