

ゲーミフィケーション環境で文化を作る

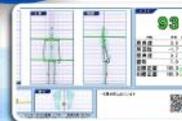


自然と身体が動き出す!

測定・レク・リハがこれ一台!

非接触・非装着型モーショントレーニングツール

TANO



公券型「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



**教育福祉をつなぐ持続可能
プラットフォームの開発と普及**



TANO TECH

株式会社

中小企業庁 はばたく中小企業300社

TANOTECH株式会社

神奈川県平塚市

福祉と教育のプラットフォーム提供を通じ 世界に通用する健康システムを目指す

主な事業はソフトウェア開発。情報技術を駆使し、福祉・介護施設や教育の分野でプラットフォームの共創を目指す。「TANO」という商品の開発を通じて、利用者の自立支援及びモーショントレーニングを可能とする。既存のサービスと新しいサービスを融合させ、利用者の喜びと負担軽減に向け開発。常に身近な課題解決に着目し、テクノロジーとアイデアで解決を目指す。海外にもサービスを提供し、各国において格差低減に貢献する。



はばたく2020

中小企業・小規模事業者 300社

経済産業省 中小企業庁 編



●設立	2018年
●資本金	500万円
●従業員数	4人



はばたく 中小企業・小規模事業者300社0220
資料 201Pより抜粋

サービス

需要獲得 サービス

最新技術を活用した、福祉と教育のプラットフォームの提供

自社開発商品「TANO」は、「運動」「発声」「測定」を利用者が気軽に、かつ長期にわたり活用できる点が特徴。認知症や重度障がい者、また幼児まで、幅広い層の方が利用でき、介助者の負担も軽減される設計となっている。身体回復訓練（リハビリ）の効果測定を行った結果、普段同じような動作を1～2分程度しか持続できない被験者が、長時間にわたってリハビリに取組んでいる。また、最新技術を活用するために、国際間の連携や学生を巻き込む仕組みを積極的に取組んでいる。



自社開発商品「TANO」

スピード感と遊び心を持つ、世界に通用する技術開発

介護福祉に特化し、100種類以上の運動や計測が含まれたシステムは、世界から注目されている。開発は現場ニーズをスピード感をもって柔軟に取入れている。特にAIを駆使した健康測定システムは世界で注目されており、利用者に合わせて自動的にプログラムを選び、正確なデータを測定できる。三田村社長は実世界とテクノロジーを融合し、最小労力で最大の効果を生むビジネスモデル構築に努め、教育と福祉分野にエンジニア的思考で取組んでいる。新しい技術から生み出される未知のサービスが提供できるよう、開発者の遊び心や利用者の喜びを探求している。



AIを駆使した健康測定システム

起業後1年半で中国、韓国、台湾、香港に事業展開

シンガポールやベトナム、カタール、アメリカ等、海外の展示会に積極的に出展し、起業して1年半足らずで中国、香港、韓国に代理店を発掘。既に中国に40台、香港には30台、韓国には20台、台湾には2台の販売実績がある。今後この分野の世界的な需要がますます見込まれ、同社システムは多言語対応していることから、上述の国以外からの引合いも多い。海外市場を積極的に開拓し、世界での普及を推進していく。



海外展示会への出展の様子

次世代に繋ぐプラットフォーム「環境」の形成



起業後の沿革、世界で利用されている様子

2018年

- 6月11日 起業
- 7月20日 RE-CAREアワード2018・ヘルステック 銅賞を獲得。
- 8月 1日 霞が関 子供イベントにて出展(厚生労働省)
- 8月 1日 殿町タウンキャンパスで「夏の科学イベント2018」参加
- 8月17日 浙江省杭州市緑康医養にてTANO贈呈式
- 9月 1日 浙江省での展示会に出展
- 9月 7日 河北省の展示会に出展
- 9月26日 フィンランドTURKU GAME LABと共同事業が始まりました
- 10月10日 国際福祉機器展に出展
- 10月18日 メディカルクリエーションふくしま2018に出展
- 10月23日 日中介護サービス協力フォーラムに出展
- 10月26日 NHK首都圏情報ネタドリで紹介。
- 10月27日 第34回東海北陸理学療法学会に出展。
- 11月11日 カタール展示会に出展「Rowad Qatar 2018」
- 11月16日 大阪商工会議所 日中工業交流会で紹介。
- 11月20日 「BIZ SAITAMA 2018」に出展。
- 11月22日 香港楽齡展示会に出展。
- 11月23日 「かながわロボタウン」キックオフイベント出展
- 12月 3日 FMヨコハマ E-ne! ~good for you~に出演。
- 12月 6日 ベトナム展示会出展
- 12月12日 中国子供病院基金会にて発表
- 12月16日 南原小学校にてロボット教育イベントに参加
- 12月25日 慶應藤沢健康イベントに参加



河北省 省長も絶賛



香港の展示会では行列が出来る

課題と期待できる効果

	企業（経済）	病院・施設	学生	国・自治体
課題	<ul style="list-style-type: none"> ● 教育と雇用現場の技術力不足 ● リーダーの育成 ● IoTやAI、ヘルスケア事業への取組課題 	<ul style="list-style-type: none"> ● 指導者・スタッフ不足 ● 教育負担 ● 旧式の流れ 	<ul style="list-style-type: none"> ● プログラミング教育者不足 ● 言語の違いによる課題 ● ゲームによる依存症 	<ul style="list-style-type: none"> ● 介護医療費・教育無償化・雇用保険財源 ● 大学シーズの実用化 ● 自立支援への誘導 ● 省庁連携テーマ
活用	<ul style="list-style-type: none"> ● イベント活用として ● ヘルスケア事業として ● スポンサーとして 	<ul style="list-style-type: none"> ● ニーズ提供で地域連携 ● 学生ボランティア受入れ ● 知識のある人材雇用 ● スタッフのリフレッシュツール 	<ul style="list-style-type: none"> ● プログラミング教育 ● レクリエーション活動 ● コンテストに参加。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 省庁との連携/NEDO/AMED/JSTプロジェクト ● 国家プロジェクト/SDGs ● スポンサーとして
効果	<ul style="list-style-type: none"> ● コンテストからの雇用 ● CSR活動 ● 新しいビジネスの創出 ● 新しいサービスの創出 ● 健康経営への取組み 	<ul style="list-style-type: none"> ● 自立支援による経費削減で業務効率が向上 ● 知識のある人材確保 ● 最先端のICTリハ等に 	<ul style="list-style-type: none"> ● 学力、技術知識向上 ● 部活動成果の活用 ● 雇用問題の解決 ● ゲーム依存からの脱却 ● 社会課題への気付き 	<ul style="list-style-type: none"> ● コンテストの主催 ● イベントでの活用で活性化 ● 事業連携プラットフォームによる連携効率向上 ● 自立支援モデルの確立 ● 支出の削減

海外事業

中国 China



香港 Hong Kong



マレーシア Malaysia



日本から
世界に広がる
TANO



シンガポールとタイは展開中

日本 Japan



韓国 South Korea



台湾 Taiwan



教育と福祉



2013年、福祉フェスティバルに於いて



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

多様性に対応できるかどうか



年齢	脳の疾患	身体の疾患	立位	組み合わせ
70	健康	健康	立位可能	同じ
40	調子が悪い	調子が悪い	つかまり立ち	少し違う
20	良くない	良くない	座位・寝たきり	多様性

TANOとプログラミング講話



職業訓練校



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



介護ロボット考えよう
クリスマス会



ロボテラス
プログラミング教室

TANO産学国際連携

(2018.7~2018.12)



WHAT IS WINDOW WIFE?

- A TANO/CHI game
- The idea is to clear the "window" from the tiles by moving your hands and reveal the picture behind.
- When the window is cleared, a new window will appear.
- This continues until the time has run out.
- The goal is to clear as many windows you can and thus get more points.



- Goal of the game is to fly upwards in the sky by waving your hands like they were wings.
- You need to reach the goal in as little time as possible.
- While flying upwards you will pass various constellations.
- Test group size was 10 people.



ABOUT

- Utilizes Kinect.
- Controlled with leg movement.
- Aim is to knockdown as many targets as possible within 1 minute.
- Kick height affects on the ball trajectory.
- Player score is the sum of the targets hit.
- Difficulty can be adjusted to add more targets.



Discussion

Overall people were happy with the game
The results don't clash anywhere
Some questions could have been left out

- Overlapping questions
- Irrelevant questions.



Expert Evaluation

- There's no cultural themes in the game
- Visuals are straightforward and universal
- Different builds had different backgrounds
- Background music is piano music, plays a piano key



学生がTANOのUI・UXを研究
改善点等を研究する

2023年(200種類～)

01 ▶ イチオシ



体の姿勢とゆがみを3秒で調べてみよう！



声を出した場所からボールが出るよ、カップインせよう！



制限時間内に何本シュートを決められるかな？



足を上げてボールを蹴るよ、的に当てよう！



腕を振ってボールを転がそう！狙えストライク！



花火玉に手を当てて、打ち上げ花火！



泳いでいる魚を釣り上げよう！



隠された言葉当ててみよう！



腕を振ってボールを投げるよ、的に当てよう！



パンチして、標的を壊そう



音を出して、動くハーツをタイミングよく止めよう！



両手を使って、窓をふこう！

02 ▶ イチオシ



自分を上から見たゲームになっているよ
モグラを踏んで道いれよう！



対戦ポッチャで盛り上がり



観音様の真似をしてみよう！
合っていると色がかわるよ。



3種ならトライアスロン、5種ならヘタスロンだよ。



声の高さでペンギンを操作して、魚を取ろう！



体の姿勢とゆがみを3秒で調べてみよう！



小さい順に数字をタッチしよう！



腕を上下させてまきを割ろう！



体を傾けて前の飛行機と同じ角度に合わせよう！



タイミングに合わせて音を出して、的を割ろう！



Take a photosession
声を使って写真が撮れるよ。



声の弾丸で的を壊そう



いのち輝く未来のまちづくり



阪急阪神ホールディングス



多くの世代の府民が街中で気軽に体を動かせる「10歳若返り」の環境構築へ

いのち輝く未来のまちづくり
——リアルサイバー運動会——
2022年10月21日(金)

カンファレンス
【リアル会場】グランフロント大阪タワーB 9F 801
【オンライン会場】Zoomウェビナー @Zoomウェビナー
要事前予約 <https://tanotech.jp/osaka-project/> 参加無料

第一部13:00~ 定員 50名 第二部15:00~ 定員 50名

第一部	第二部
<p>「いのち輝く未来のまちづくりに向けた10歳若返り事業とは」</p> <p>13:00~ はじめに~ 事業概要・ご紹介 Team TANO 杉野 謙輔 (TANO TECH)・LENOVO・JR西日本・COSPAウエルネス</p> <p>13:30~ 10歳若返り事業と大阪ヘルスケアペリオンについて 大阪・関西万博大阪・関西ペリオン総合プロデューサー 森下 竜一氏</p> <p>13:45~ 万博テーマ「いのち輝く未来社会のデザイン」について 公益社団法人2025年日本国際博覧会協会 企画部 企画課長 有馬 敏弘氏</p> <p>13:55~ 万博に向けた関西企業支援策 大阪商工会議所</p>	<p>「輝く未来のまちづくりへ」</p> <p>15:00~ テクノロジーがスポーツ・健康・医療にもたらす可能性 IPDイノベーター</p> <p>15:10~ 企業が取り組む取り組みとビジョン・連携・課題について パナソニックホールディングス株式会社 山崎 剛氏 ライオン株式会社 島田 伊三朗氏 レノボ・ジャパン合同会社 エンシューマ 事業本部 戦略開発部 本部長 藤田 健哉氏 阪急阪神ホールディングス株式会社・日立システムズ 他</p> <p>16:00~ ヘルスケアテクノロジーが担うビジョン・課題について NTTデータ 健康医療部 Health Care Implementationグループ 部長 立石 正樹氏(学芸大学) 株式会社COSPAウエルネス ヘルスケア/事業推進部 部長 井上 洋氏 17:30~ 一般私的交換会を予定しています</p>

共催 大阪府 EXPO TeamTANO共同企業体 EXPO共催 IPDイノベーター 0437335490

TeamTANO 共同企業体
TANO TECH株式会社 レノボ・ジャパン合同会社

西日本旅客鉄道株式会社
ライオン株式会社
大阪府立万博大阪・関西ペリオン総合プロデューサー
株式会社NTTデータ 健康医療部

株式会社日立システムズ
パナソニック株式会社
株式会社COSPAウエルネス
公益社団法人2025年日本国際博覧会協会

阪急阪神ホールディングス株式会社
パナソニック株式会社
株式会社法人生命福祉協会
大阪商工会議所

スポーツジム連携・大学連携

「コ・ス・パ」のブランド名でフィットネスクラブ、テニスクラブ、スイミング・カルチャースクール等の運営、および公共スポーツ施設の運営受託を行う、Daigas グループの株式会社オージスポーツ（本社：大阪市中央区、代表取締役社長：加藤 浩嗣）は、大阪大学大学院医学系研究科との共同研究^(※1)により開発した、脳・活性化プログラム「iトレ（アイトレ）」を2021年8月より順次、自社直営店舗などに導入・実施します。



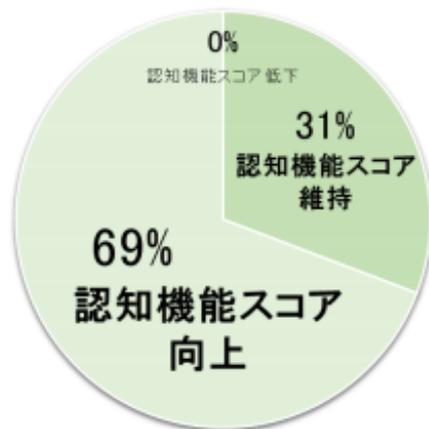
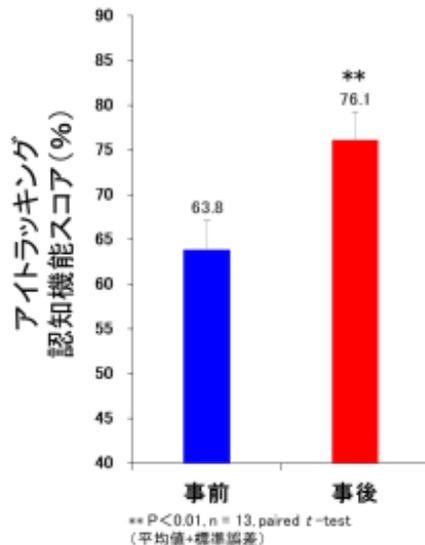
ゲーム化プログラム



リズム体操（デュアルタスクトレーニング） ラダー（デュアルタスクトレーニング）

(※6) 大阪大学寄附講座准教授 武田朱公氏による認知機能評価解析結果

<iトレ前後での認知機能スコアの変化> <iトレ前後での認知機能スコアが変化した割合>



- 認知機能スコア低下：正解率10%以上低下
- 認知機能スコア維持：正解率±10%
- 認知機能スコア向上：正解率10%以上上昇

生活習慣病計測連携(大宮シテイクリニック)



受診者：患者様のため
より良い環境で、より良い医療を

TANOTECH株式会社(神奈川県平塚市 以下「当社」)は、次世代に向けた福祉・教育分野の連携発展のための、医療法人大宮シテイクリニック(埼玉県さいたま市 理事長：中川 高志、副理事長：中川 良 以下「大宮シテイクリニック」)とMOUを締結いたしましたのでお知らせいたします。

Omiya City Clinic 

本締結は、次世代に向けた福祉・教育分野の連携発展を目的とし、超高齢化社会におけるロコモティブシンドロームや認知症、認知症予防、改善分野での課題解決を目指す両者が、これまで培ってきた技術や知見を活かし積極的な連携を行う事で、より良い福祉の環境作りを加速していくものです。

■MOUに至る経緯

昨年、当社の開発する非接触・非接触型モーショントレーニングツールTANOを導入した大宮シテイクリニックは、積極的に人間ドック事業を行っており、その際に運動時の障害による移動機能が低下した状態を指す「ロコモティブシンドローム」の検査(ロコモ度検査)を行っております。

このロコモ度検査を行う際、TANOの技術を活用することで測定の結果化及び骨格データ等による検証を行うため、このMOUを締結いたしました。

■TANO MEASURE第1種 2ステップテスト開発へ

当社は、2021年にリビングラボにて介護施設における体力測定機能開発の実証事業を行い、続けて2022年からはTANOで実証している各機能測定機能をさらに現場ニーズにマッチした測定機能にするために「TANO MEASUREプロジェクト」を開始しました。

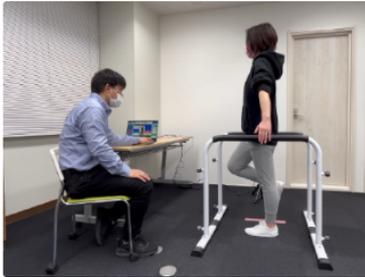
このMOUにより、TANO MEASUREの第1種となる2ステップテスト測定について、実証の場を大宮シテイクリニック、データ検証を埼玉医科大学に協力を得て進めております。



測定業務連携(SOMPO)

特徴1：一人でもできる

※転倒リスクがある方など、補助要員が必要な場合があります。



通常の体力測定業務では、準備から始まり、安全管理(補助など)を行う人・メジャーやストップウォッチを使った測定を行う人・記録を行う人・・・と、数人がかりで時間をかけて行う必要があります。

TANO CHECKでは、5m歩行とCS30はセンサーで自動計測。

その他の項目も、測定後に数値を直接打ち込むだけで完結するため、一人でも手軽に測定を行う事ができます。

A screenshot of the TANO CHECK software interface. The interface is in Japanese and shows a list of tests on the left: 5m歩行, 握力, 片足上げ, CS30, and 空間認識力. The main area displays a human figure with a green bar indicating a measurement result. On the right, there are two orange callout boxes: one says 'IDで個人ごとに管理' (Manage individually by ID) and the other says '1名7分程度で測定可能' (Measurement possible for 1 person in about 7 minutes). Below the interface, text reads: '測定結果はTANO CHECKでラクラク集計。クラウドで複数施設のデータ一元管理も可能!' (Measurement results are easily collected with TANO CHECK. It is also possible to manage data from multiple facilities in one place via the cloud!).

特徴2：業務にかかる時間を大幅に削減

TANO CHECK導入による実証結果

体力測定にかかわる 介護職の時間	約 43% 削減
体力測定準備・ データ送信の時間	約 70% 削減

施設で行った実証では、実際に測定にかかる時間、準備と測定後に集計するためのデータ送信にかかる時間について実証しました。

測定時については、測定機器を動かさずスムーズに行えたことで約7分程度で測定可能になり、1人当たり43%の工数を削減できました。

更に準備と測定後に集計するデータにかかる時間については、大幅に73%削減することができました。

認知機能連携(トータルブレインケア)

CogEvo A001さんの記録
印刷日時: 2022/06/07 11:54

記録日時: 2022/06/07 11:49
お名前: A001
タイプ: 5種バランスチェック
総合評価: 3級 ★★★★★
S:1727 / L:529.20

空間認識力	特級 ★★★★★	あっぱれな高得点です。自信につながりますね。
ジャストフィット	指数: 124.3 総点: 523 時間: 00:31	
見当識	4級 ★★★★★	まだまだ伸びしろがありそうです。
見当識	指数: 79.7 総点: 270 時間: 00:33	
記憶力	3級 ★★★★★	なかなか良い点数です。
フラッシュライト	指数: 93.1 総点: 380 時間: 00:34	
計画力	2級 ★★★★★	自信を持てる標準以上の点数ですね。
ルート99	指数: 101.2 総点: 284 時間: 01:01	
注意力	3級 ★★★★★	なかなか良い点数です。
視覚探索	指数: 93.8 総点: 270 時間: 01:12	

CogEvo[®]

➔

TANO

株式会社トータルブレインケア

認知機能のセルフチェックやトレーニングが可能なクラウドサービス
主に病院・大学・介護施設等に展開

TANO TECH

センサーで骨格を読み取り、150種類以上のリハビリ/脳トレコンテンツを利用可能
主に介護施設や発達支援教室に展開

楽しさ連携(豊丸産業)



トレパチ!



TANO



TOYOMARU ×  TANO TECH

技術連携(サイバーダイン)



技術連携(株式会社TISM)

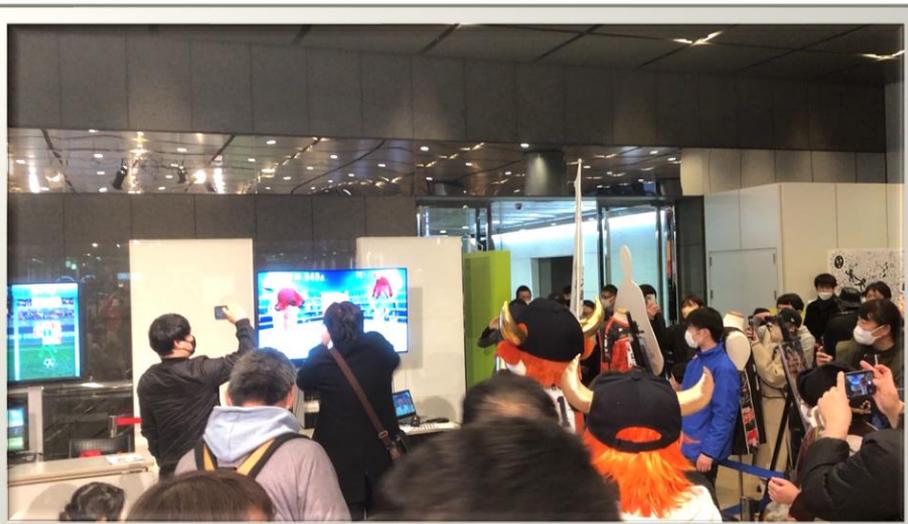


イベント・スポーツ連携(大阪府)



TANOは「非装着・非接触」疑似体験システム

テクノロジーで手軽にバーチャルスポーツ体験が出来るシステム



イノベーションショーケース Ex-CROSS(2023年)の様子

活用例

被災地



スポーツ体験イベント

福祉施設



自治体イベント



ハーフタイム



周知・集いの場

社会貢献



eスポーツ介護予防



総合教育(STREAM)



まちづくり

イノベーション



介護予防

認知症
予防

フレイル
予防

健康増進

楽しく
脳トレ

ゲームを使った 健康づくりに 参加しませんか？



参加者募集中



どなたでも楽しく簡単にできます！

体験会のお知らせ

日時 10/2(月)▶6(金)

時間 11:00～17:00

場所 スーパーおくやま
1階フリースペース

参加費
無料

ぜひご参加ください！

期 間	令和5年10月17日(火)～12月15日(金)	
プログラムの 実施曜日・ 回数	<ul style="list-style-type: none"> ■毎週 火・木・金 いずれかの午後 ※申込時にご希望の曜日を伺います。 ■全8回(各回約60～90分) ■参加費：無料 ※詳細は裏面を参照 	
場 所	スーパーおくやま 1階フリースペース	
参加資格	<p>週1回・8回連続でプログラムに参加できる町民 同時期に実証運行する予約型移動サービス『川西くすのき号』 (詳細は、広報に同封するチラシをご確認ください)を利用して 来場いただける方を優先します。</p> <p>～ 最後まで参加いただいた方には、参加賞を進呈します ～</p>	

次世代に繋ぐプラットフォーム「環境」の形成

- センサー技術を生かした、楽しみたくなる・動きたくなる仕組み
- 大学や学生、国際的な開発連携を行い様々な課題解決システム
- 年齢疾患問わず集える笑顔のコミュニティ



楽しく測定・改善と評価

- ・ 連携力の競争
- ・ 介護医療保険負担軽減
- ・ 地域未病モデル
- ・ 連携機関
- ・ 国際連携
- ・ 新デジタル基準 等

自治体
国際
連携

企業
技術
連携

TANO

- ・ 連携技術の競争
- ・ デバイス機器との連携
- ・ 指導ロボット連携
- ・ データ解析連携
- ・ 販売連携
- ・ コンテンツの参加
- ・ CSR/サービス 等



介護ロボットとの連動



課題解決プログラミング教室

- ・ 知識シーズの競争
- ・ 大学連携
- ・ ビックデータの研究
- ・ プログラミング教育
- ・ eスポーツ組み込み
- ・ AIの構築
- ・ コンテンツの参加 等

教育
研究
連携

福祉
医療
雇用

- ・ 生き甲斐の競争
- ・ 自動化・半自動化
- ・ 測定データ
- ・ 遠隔指導(在宅雇用)
- ・ 負担軽減
- ・ ニーズ提供 等



リハビリテーション

持続可能な成長型プラットフォームでヘルスケア基盤を構築する

2023-AMED採択



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!






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 + 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	モニター 消費電力 0.4W~113W 重量 9.4kg W112.7×H70.9 ×D21.3cm
NEW タブレット 消費電力 9W 重量 0.5kg	小型PC 消費電力 65W 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	NEW 司会ロボット 消費電力 18W 重量 2.5kg
設置台 重量 7.55kg W35.6×H77.6 ×D35.6cm	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・チャートリアル機能 ・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

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



2023-AMED採択

TANOの未来図

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。

次世代に繋ぐ、福祉のコミュニケーションロボットへ

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。

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。

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



自立支援

継続

生きがい

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。

利用者にとびつき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



「このままでも」「使い方の工夫でも」で様々な**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

魚釣り

声のゲーム

楽しみ

認知機能

呼吸機能

メンタルケア

可能性についてかんがえてみよう