

まいにち

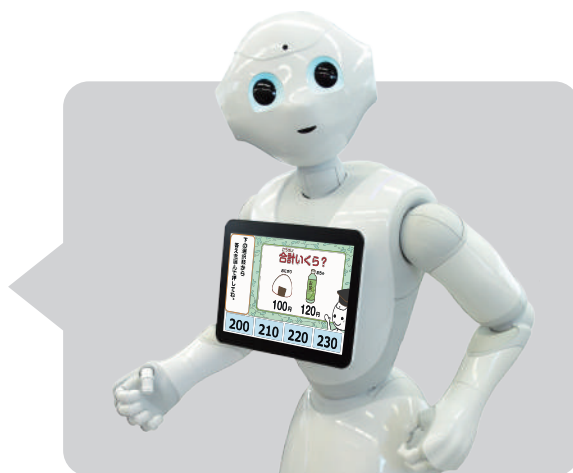
# ロボレク<sup>TM</sup> vol.3

robot recreation

※この商標は(株)ログスに帰属し無断使用を禁ずる

## ロボアプリマニュアル

2017.5.31 ver2



# まいにちロボレク vol3 について

まいにちロボレク vol3(以下ロボレク 3)は、介護施設向けレクリエーション提供アプリ  
まいにちロボレク vol2 の最新バージョン(2017年3月時点)です。

スタッフの方に負担をかけずに、Pepperでレクリエーションが行えます。

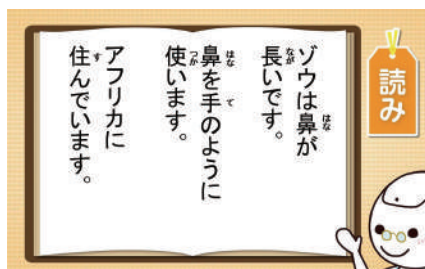
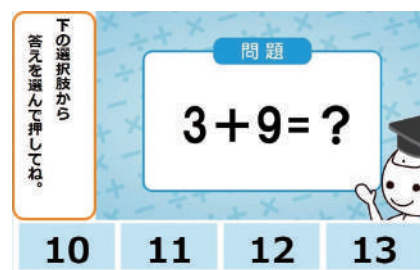
また、レクリエーションのデータ蓄積を自動で行うため、利用者様個人ごとの調子を  
データから確認できます。

ご家族への報告や、利用者様の日常生活自立度の調査、報告書の参考資料などにご活用  
ください。

まいにち Pepper とレクリエーションすることで、楽しく元気にトレーニングしましょう。

## ロボレク 3 からの追加要素

- ◆ 顔認証を行う
- ◆ 個人ごとの難易度レベルを設定でき、それにより出題問題が変わる
- ◆ 個人のレク回数やテスト結果を蓄積、確認ができる
- ◆ 問題数の増加
- ◆ 計算問題の問題バリエーション増加(数え問題や文章問題など)
- ◆ 全体体操のクオリティアップ、バリエーション増加
- ◆ 記憶力テストの追加



# コースは個人と全体の 2 種類

## 個人レクリエーション

Pepper と利用者様が顔認証から 1 対 1 で行うレクリエーションです。

### ◆ レクリエーション内容

タッチゲーム (Pepper をタッチして体を動かします。)

計算レクリエーション (個数を数えたり、簡単な計算をします。)

文章読み、漢字読みレクリエーション (声に出して文章や漢字を読みます。)

記憶力テスト (3 回に 1 回行います。)

### ◆ 問題出し分け機能

難易度を 1~5 の範囲で個人ごとに設定でき、それぞれの難易度の問題を Pepper が出題します。

### ◆ 問題数

1 ヶ月間、毎日自動で問題が切り替わります。(2017 年 3 月現在)

※ 2 ヶ月目以降は、前月と同じ内容が出題されます。

### ◆ 利用時間

1 人：12 分程度

### ◆ 利用状況の確認

個人ごとのレクリエーション情報を管理画面で確認できます。

## 全体レクリエーション

Pepper1 台に対して、複数人が同時に行うレクリエーションです。

### ◆ レクリエーション内容

体操レクリエーション (Pepper の動きにあわせて一緒に体操します。)

### ◆ バリエーション

4 種類

### ◆ 利用時間

1 つの体操：7 分程度

# 目次

<b>1</b>	<b>事前に準備すること</b>	<b>5</b>
	1. アプリ起動に必要なこと	6
	2. 管理画面の利用に必要なこと	7
	3. 使用環境について	8
<b>2</b>	<b>ロボレク3の準備</b>	<b>9</b>
	1. Pepperへロボレク3を設定する	10
	3. 管理画面で利用者登録をする	11
<b>3</b>	<b>個人レクリエーション</b>	<b>12</b>
	1. レクリエーション開始までの流れ	13
	2. 顔認証の流れ	14
	3. 個人レクリエーションの内容	15
	4. 記憶力テスト	17
	5. レクリエーション終了後の流れ	18
<b>4</b>	<b>全体レクリエーション</b>	<b>19</b>
	1. レクリエーション開始までの流れ	20
	2. 体操をする	21
	3. 体操終了後の流れ	21

## 5 諸機能について 22

- 1. アプリの先頭に戻る ..... 23
- 2. アプリを終了する ..... 23
- 3. モニターにタブレット画面を映す ..... 24

## 6 FAQ 25

- 1. よくある質問 ..... 26
- 2. お問い合わせ先について ..... 27

# 1 事前に準備すること

1. アプリ起動に必要なこと …… 6
2. 管理画面の利用に必要なこと … 7
3. 使用環境について …… 8

# 1. アプリ起動に必要なこと

ロボレク3をご利用になる Pepper の「**ロボット ID**」が必要となります。  
ロボット ID を確認して、弊社にご連絡ください。

## 1 ロボット ID を確認する

①Pepper の首のうしろ  
ゴム部分をあけてください。



②中に白いシールに QR コード  
英数字 3 行にわたって書かれて  
いる部分があります。



③下 2 行  
AP~ はじまる部分が  
ロボット ID です。

AP000000000  
000000000

メモ ロボット ID

## 2 ロボット ID を送る

ロボット ID を弊社までお知らせください。  
下記メールアドレス宛てに送付をお願いします。

株式会社ロゴス ロボットアプリ開発部 [robot@logos.co.jp](mailto:robot@logos.co.jp)

設定が完了しましたら、弊社より設定完了のお知らせをいたします。  
迷惑メールフィルター等をかけている場合は、上記アドレスからのメール受信が可能な  
状態に設定をお願いいたします。

## 2. 管理画面の利用に必要なこと

**ログインID・パスワードの発行**が必要になります。

アプリ購入後、弊社よりメールにてご案内いたします。

1施設様に、1つのID・パスワード発行となります。

メモ

通知ID

パスワード

管理画面の詳しい使用方法等は、「まいにちロボレク vol3 管理画面マニュアル」（別紙）をご覧ください。

個別レクリエーションの難易度設定や利用状況の確認が行えます。

まいにち  
ロボレク  
robot recreation

利用者管理ページ ログイン

施設ID

パスワード

ログイン

※ログインできない場合は、メールか電話にてお問い合わせください。

<株式会社ロゴス ロボットアプリ開発部>  
Mail: [robot@logos.co.jp](mailto:robot@logos.co.jp) Tel: 026-291-8587

管理画面リンク

[https://www.logos.co.jp/roborec3\\_kanri](https://www.logos.co.jp/roborec3_kanri)



## 3. 使用環境について

ロボレク 3 をスムーズにご利用いただくため、下記環境下でのご利用を推奨いたします。  
下記環境以外での利用では、正しく動作しない場合がございますので、ご注意ください。

### 1 明るさについて

ロボレク 3 は明るい場所での利用を推定しております。  
逆光、暗がり、間接照明付近では顔認証が正しく動作しない場合がございます。

### 2 音声認識について

ロボレク 3 では、一部音声入力による認識機能 (個人レクリエーション) がございます。  
音声入力を行う場合は、雑音等の少ない環境での利用をおすすめします。  
騒音が多い場所では音声入力が正しく動作しない場合があります。

## 2 ロボレク 3 の準備

1. Pepper へロボレク 3 を設定する … 10
2. 管理画面で利用者登録する …… 11

# 1. Pepper へロボレク 3 を設定する

## 1 お仕事かんたん生成をする

Pepper の「お仕事かんたん生成」ページにアクセスし、ロボレク 3 を起動できるように設定します。

**お仕事かんたん生成** <https://www.robot.softbank.jp/cms/login>

お仕事かんたん生成の設定方法がわからない場合は、下記ページよりご確認ください。  
設定方法についての案内が掲載されています。

**設定方法リンク** <http://bizapp.robot.softbank.jp/myapp.html>

## 2 ビヘイビアパスを入力する

お仕事かんたん生成の設定をすすめていくと、「ビヘイビアパス」が求められます。  
下記のビヘイビアパスをご入力ください。  
設定完了後、ロボレク 3 のご利用を開始いただけます。

**ビヘイビアパス** `biz_market_logos_roborec3/MainBehavior`

**注意!** ※ご利用になる Pepper のロボット ID が登録されていないと、アプリをご利用いただけません。  
「1. 事前に準備すること」をご参照の上、弊社にロボット ID をご連絡ください。

## 2. 管理画面で利用者登録する

個人レクリエーションで、

◆ 顔認証 ◆ レクリエーション難易度設定 ◆ 利用者情報確認

を利用するには、利用者様の登録をする必要がございます。

別紙「まいにちロボレク vol3 管理画面マニュアル」に従い、設定をお願いいたします。

※ 1人あたりの設定にかかる時間は1分程度です。

管理画面リンク [https://www.logos.co.jp/roborec3\\_kanri](https://www.logos.co.jp/roborec3_kanri)



テスト 利用者管理ページ

ログアウト



### 新規登録

全ての項目が必須入力項目です。

名前	せい <input style="width: 150px;" type="text"/> めい <input style="width: 150px;" type="text"/>
誕生日	<input style="width: 60px;" type="text"/> 年 <input style="width: 60px;" type="text"/> 月 <input style="width: 60px;" type="text"/> 日
難易度	<input checked="" type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5
要介護度	<input checked="" type="radio"/> 自立 <input type="radio"/> 要支援 1 <input type="radio"/> 要支援 2 <input type="radio"/> 要介護 1 <input type="radio"/> 要介護 2 <input type="radio"/> 要介護 3 <input type="radio"/> 要介護 4 <input type="radio"/> 要介護 5
日常生活自立度 (認知症の介護度合い)	<input checked="" type="radio"/> 自立 <input type="radio"/> I <input type="radio"/> IIa <input type="radio"/> IIb <input type="radio"/> IIIa <input type="radio"/> IIIb <input type="radio"/> IV <input type="radio"/> M

キャンセル

一覧画面へ戻ります

入力完了

確認画面へ進みます

# 3 個人レクリエーション

- 1. レクリエーション開始までの流れ … 13
- 2. 顔認証の流れ …………… 14
- 3. 個人レクリエーションの内容 ……… 15
- 4. 記憶力テスト …………… 17
- 5. レクリエーション終了後の流れ …… 18

# 1. レクリエーション開始までの流れ

## 1 個人レクリエーションの難易度設定

利用者様個人ごとに、レクリエーション問題難易度を設定できます。管理画面にて、レクリエーションの難易度を設定してください。

設定難易度に応じ問題を出題します。

設定難易度は後から修正可能です。

※詳しくは別紙「まいにちロボレク vol3 管理画面マニュアル」をご確認ください。



## 2 個人レクリエーションをする時の Pepper 位置

個人レクリエーションは Pepper の前で利用者様が座って利用することを想定しています。

図のように、Pepper と向い合うように座って利用すると、スムーズに個人レクリエーションを行うことができます。



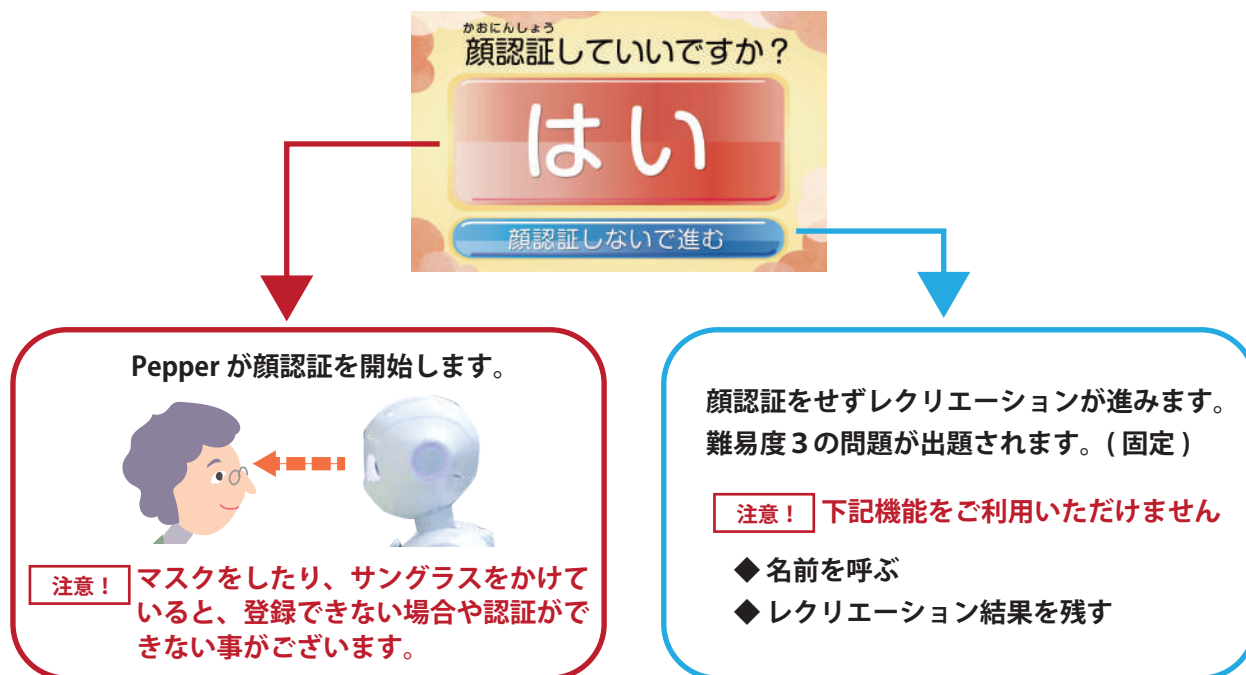
## 3 個人レクリエーションを選択

Pepper アプリ起動後、方言を選択した後に、レクリエーション選択画面が表示されます。「個人レクリエーション」ボタンを押して、選択してください。



## 2. 顔認証の流れ

個人レクリエーションを選択すると、Pepper が目の前の人の顔認証を行います。  
顔認証確認画面で「はい」を押してください。

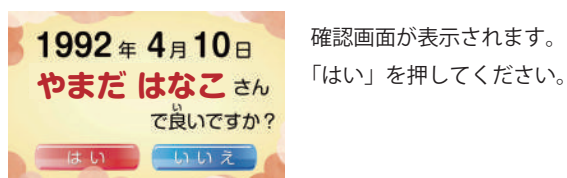


### 顔認証結果により3つの流れに分岐します

#### ◆ 初回利用時 / 利用者様の顔画像が登録されていない場合

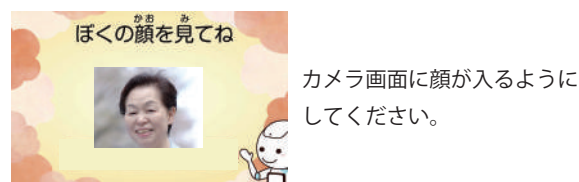


#### ◆ 2回目以降 利用者様の顔画像が登録されている場合



#### ◆ 顔自体が認識されない場合

Pepper のカメラ画像が胸の画面に表示されます。



レクリエーションに進みます



### 3. 個人レクリエーションの内容

個人レクリエーションは以下の順番で進行します。

#### 1 タッチゲーム



#### 2 計算レクリエーション



#### 3 よみレクリエーション



## 1 タッチゲーム

Pepperの全身のタッチセンサーをタッチしていくレクリエーションです。

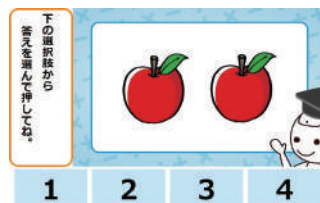
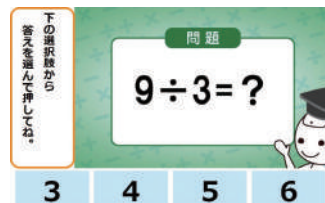
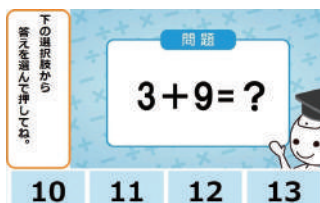
Pepperに言われた場所を触ってください。難易度が上がると、タッチをする場所のバリエーションが増えていきます。どこをさわるか考えながら、体を動かすレクリエーションです。



## 2 計算レクリエーション

Pepperが出題する計算問題に答えるレクリエーションです。画面に表示される答えの選択肢から選んで押してください。難易度が上がると、問題内容が難しくなります。

計算をしたり、数えたりすることで頭を使うレクリエーションです。





### 3 よみレクリエーション

「文章よみ」レクリエーションと、「漢字よみ」レクリエーションを行います。  
難易度が上がると内容が難しくなっていきます。  
読むことで、頭を使うレクリエーションです。

#### ◆文章よみレクリエーション



Pepper の胸の画面に表示される文章を Pepper と一緒に声に出して読むレクリエーションです。

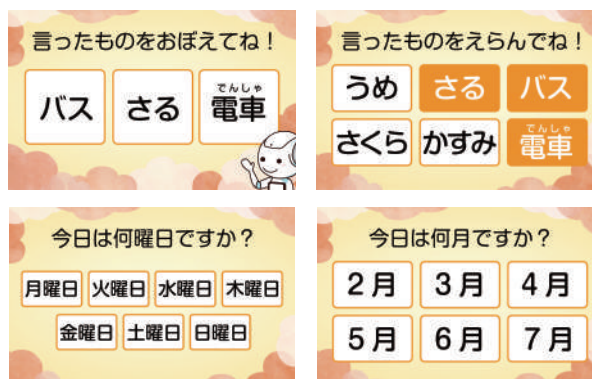
#### ◆漢字よみレクリエーション



出題される漢字の読みを、Pepper に答えるレクリエーションです。

## 4. 記憶力テスト

利用者様の記憶力を確認するテストです。  
レクリエーションの合間に、Pepper が出題  
します。個人ごとに3回に1回テストが出題  
され、回答結果は管理画面で確認できます。



### 管理画面で確認

利用者様のレクリエーション状態の変化を確認することができ、報告書作成や日常生活自立度の判定参考資料として利用することができます。

氏名	サービス種別	2017.6	2017.7	2017.8	2017.1	2018.12	2018.11	2018.10	2018.9	2018.8	2018.7	2018.6	2018.5	1年間の平均
やまだたろうさん	利用回数	5回	1回	10回	--	--	--	--	--	--	--	--	--	5回
	記憶力テスト	72%	82%	72%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	75%
	計算問題	95%	60%	95%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	83%
	漢字	100%	100%	100%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	100%
	タッチゲーム	25回	5回	50回	--	--	--	--	--	--	--	--	--	26回
漢字の読み		70%	70%	70%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	70%
やまだはなこさん	利用回数	3回	1回	5回	--	--	--	--	--	--	--	--	--	3回
	記憶力テスト	92%	82%	72%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	82%
	計算問題	80%	60%	95%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	87%
	漢字	100%	100%	100%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	100%
	タッチゲーム	18回	5回	25回	--	--	--	--	--	--	--	--	--	18回
漢字の読み		16%	70%	70%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	16%
ろごす はなこさん	利用回数	5回	3回	5回	--	--	--	--	--	--	--	--	--	4回
	記憶力テスト	72%	82%	72%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	75%
	計算問題	95%	60%	95%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	83%
	漢字	100%	100%	100%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	100%
	タッチゲーム	25回	15回	25回	--	--	--	--	--	--	--	--	--	21回
漢字の読み		70%	70%	70%	--	--	--	--	--	--	--	--	--	70%
ろごす たろうさん	利用回数	10回	4回	7回	--	--	--	--	--	--	--	--	--	7回

※管理画面での確認方法は別紙「ロボレク vol3 管理画面マニュアル」をご確認ください。

詳細内容

やまだたろうさん 利用回数 3

▶ 基本情報

生年月日: 1986-01-01  
 利用回数: 12  
 最終利用日: 2017-04-14 11:55:36  
 介護度: 要支援 1  
 日常生活自立度: 自立

▶ 最新のレクリエーション結果

利用回数	記憶力テスト	計算問題	利用日カレンダー
当月の合計 <b>5回</b>	正解率 <b>75%</b>	正解率 <b>90%</b>	2017年7月 日 月 火 水 木 金 土 日 - - - - - - - 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 - - - - -
漢字 正解率 <b>50%</b>	タッチゲーム タップ回数 <b>29回</b>	漢字の読み 読み <b>100%</b>	

バイタルデータを確認する

戻る 編集 消去

利用回数一覧へ 内容を編集します 利用履歴情報を消去します

## 5. レクリエーション終了後の流れ

個人レクリエーションが終わると、ロボレク3の先頭画面に戻ります。

個人レクリエーションを続けて行う場合は、再度「個人レクリエーション」を選択してご利用ください。

① 個人レクリエーションが終了します。



② アプリの先頭に戻ります。



③ レクリエーションを選択します。



# 4 全体レクリエーション

- 1. レクリエーション開始までの流れ … 20
- 2. 体操をする …………… 21
- 3. 体操終了後の流れ …………… 21

# 1. レクリエーション開始までの流れ

## 1 全体レクリエーションをする時の Pepper 位置

全体レクリエーションでは、複数人の利用者様が一緒に Pepper の動きに合わせて一緒に体操するレクリエーションです。

下図mのように Pepper を利用者様方の前の、見やすい位置に配置してください。



## 2 全体レクリエーションを選択

Pepper アプリ起動後、方言を選択した後に、レクリエーション選択画面が表示されます。「全体レクリエーション」ボタンを押して、選択してください。



## 2. 体操をする

全体レクリエーションを選択すると「体操選択画面」に移動します。  
行いたい体操のボタンを押して下さい。  
体操がスタートします。



### 体操の種類

体操内容、音楽内容はそれぞれ異なります。  
Pepper の体操に合わせて、みなさんで体操しましょう。

- ◆ 全身体操(ノーマル) ◆ 全身体操(ハード) ◆ 体幹体操(ノーマル) ◆ 上半身体操(ノーマル)
- 7分程度                      3分程度                      7分程度                      7分程度



音楽にあわせて体操をします。



音楽にあわせてラジオ体操に近い体操を行います。



音楽にあわせて体操をします。



歌にあわせて体操を行います。

## 3. 体操終了後の流れ

ひとつの体操が終わると、体操選択画面に戻ります。  
続けて体操をしたい場合は、体操1～4のいずれかのボタンを選択して、押して下さい。  
個人レクリエーションに移りたい場合は、「戻る」ボタンを押して、先頭に戻ります。



# 5 諸機能について

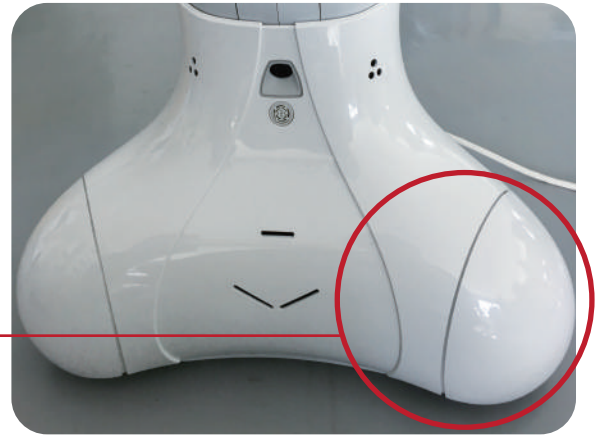
- 1. アプリの先頭に戻る ..... 23
- 2. アプリを終了する ..... 23
- 3. モニターにタブレット画面を映す ..... 24



## 1. アプリの先頭に戻る

レクリエーションの途中でアプリの先頭に戻りたい場合は、Pepperの左足のバンパーを押してください。

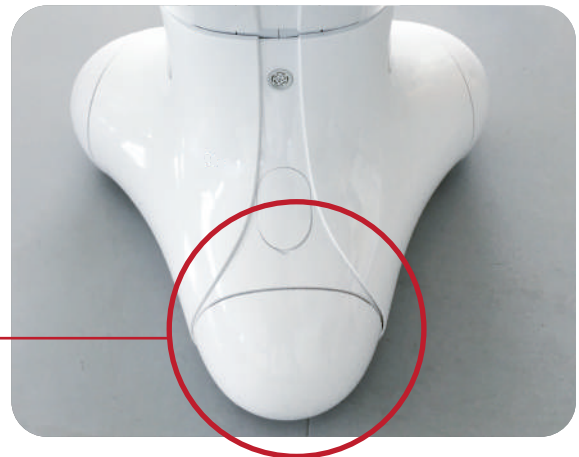
アプリの先頭に戻ります。



## 2. アプリを終了する

レクリエーションの途中でアプリを終了したい場合は、Pepperの後ろ足のバンパーを押してください。

アプリが終了します。





## 3. モニターにタブレット画面を映す

ロボレク3の画面を、テレビ等のモニターに映すことが可能です。

※モニター連携画面は全体レクリエーション(体操)となります。

個人レクリエーションも表示可能ですが、場所によっては表示が崩れる場合がございます。ご了承ください。

### 1 Pepper 以外に準備するもの

**必須機器** ◆パソコン(推奨)またはタブレット端末・スマートフォン  
◆モニター

**使用機器によって準備するもの**

◆HDM 端子等の PC・タブレットとモニターを接続する際に必要なもの  
※モニターと PC・タブレットが無線で接続可能な場合は必要ありません。

### 2 モニターと PC(またはタブレット)を接続する

モニターと PC(またはタブレット)を接続し、PC(またはタブレット)の画面がモニターに表示されている状態にします。

PC(またはタブレット)が Pepper と同一 LAN 内に接続されているか確認してください。

### 3 PC(またはタブレット)に Pepper の画面を表示する

Web ブラウザ (GoogleChrome 等) を利用し、ロボレクを起動後下記 URL にアクセスしてください。

画面が Pepper 画面と同期しない場合は、ページの再読み込みを行ってください。

※タブレット端末(スマートフォン等)で連携の場合は、端末がスリープモードにならないよう設定をお願いいたします。

**URL** [http://\[PepperIP アドレス\]/apps/biz\\_market\\_logos\\_roborec3](http://[PepperIP アドレス]/apps/biz_market_logos_roborec3)

※Pepper 本体の初期設定時に登録した ID とパスワードを求められる場合がございます。

※Pepper の IP アドレスは、胸のボタンを 1 回押すと確認できます。

# 6 FAQ

- 1. よくある質問 ..... 26
- 2. お問い合わせ先について ..... 27

# 1. よくある質問

**Q** ▶ ロボレク3は何ができるんですか？

**A** ▶ 1対1のレクリエーションや、全体レクリエーションができます。  
利用者さんのレクリエーションデータを取得し、管理できます。

**Q** ▶ 利用者ごとのレクリエーションはできますか？

**A** ▶ できます。  
Pepperが顔認証して個人ごとレクリエーションを行います。

**Q** ▶ 顔データは何人登録できるんですか？

**A** ▶ Pepper1台あたり1000人の登録ができます。

**Q** ▶ どんなレクリエーションがあるんですか？

**A** ▶ 考えたり、体を動かしたりするレクリエーションです。  
▶ 個人レクリエーション… タッチゲーム (Pepperをタッチして体を動かす。)  
計算ゲーム (出題する計算問題に答える。)  
文・漢字読みゲーム (文章を読み、漢字問題に答える。)  
▶ 全体レクリエーション… 4種類の体操レクリエーション。

**Q** ▶ 問題数はどのくらいありますか？

**A** ▶ 2000問以上の問題があります。  
難易度と日にちで自動的に問題内容が切り替わります。

**Q** ▶ レクリエーション1回はどのくらい時間がかかりますか？

**A** ▶ 個人レクリエーション：12分程度  
全体レクリエーション：7分程度 (1つの体操あたり)

## Q ▶ 管理画面ではどんなデータを管理できるんですか？

A ▶ 利用者様の氏名・誕生日などの基本的なデータから、レクリエーションの内容に関するデータまで管理できます。

▶ 利用者様の基本データ… 名前 / 誕生日 / 顔写真

▶ 利用者様のレクリエーションデータ… 記憶力テストの正答率  
利用者様のレクリエーション回数  
最終レクリエーション利用日時

## Q ▶ 利用者のデータはどうやって確認するんですか？

A ▶ Web ページの管理画面から、確認・修正ができます。  
施設ごとに管理画面を用意します。

## Q ▶ これからも機能は増えるのですか？

A ▶ 利用者様のより詳細なデータを蓄積できるようになる予定です。  
現行のものよりも、詳細に、わかりやすく確認できる仕組みになる予定です。

## 2. お問い合わせ先について

お問い合わせは、下記アドレスにお問い合わせください。

迷惑メールフィルターなどをかけている場合は、下記アドレスからのメール受信が可能な状態に設定をお願いいたします。

株式会社ロゴス ロボットアプリ開発部

【メール】 [robot@logos.co.jp](mailto:robot@logos.co.jp) 【電話】 026-291-8587

※お電話でのお問い合わせについては、9：30～17：00 となります。(土・日・祝日)を除く

### 回答について

3 営業日以内にお問い合わせに対する回答をお送りいたします。

※土曜日、日曜日・祝日など弊社休業日にいただいたお問い合わせにつきましては、翌営業日以降の回答となりますので、ご了承ください。

## まいにちロボレク vol3 ロボアプリマニユアル

初版 2017年4月14日

改訂 2017年5月31日

発行元 株式会社ロゴス  
〒380-0904  
長野県長野市鶴賀河原 302-2  
<http://www.logos.co.jp/>

**注意** ①本書の内容の一部または全部を無断転載することは禁止されています。  
②本書の内容に関しては訂正、改善のため将来予告なしに変更することがあります。

Copyright 2017 LOGOS,Inc. ALL rights reserved