



課題/問題

- リハビリを継続するモチベーションの不足
- 回復・維持期における効果の不透明性

解決案

- リハビリとゲームを組み合わせることで、モチベーションとその効果を最大限に高める。
- ICAROSシステムとゲーム時の視線誘導によって体幹とバランスを鍛え、進捗具合が可視化されたリハビリを提供する。

競争優位性:

- 自社開発のゲーム化されたトレーニングメニュー (VR、デジタル、オンライン対戦eスポーツ)
- 国際特許の取得、受賞歴、EU市場への導入成功歴
- AIを活用したVRシステムによる神経療法

希望する協業先/提携先:

- リハビリおよび療法センター
- 単独病院および病院グループ
- メディカルフィットネスクラブ
- スポーツクラブ/スポーツ協会
- 企業 (従業員の健康維持)

今後の事業計画:

- (神経) リハビリ施設での圧倒的シェア
- ハードウェアとソフトウェア両方のサブスクリプションによる継続的な収益
- 保険対象となるソフトウェアベースの治療

創立年	2015年
ウェブサイト	https://www.icaros.com/en/
本社所在地	ミュンヘン (ドイツ)
従業員数	15名
調達ステージ	シリーズ (A) B C D
海外市場経験	世界規模での経験。 重点地域: EU、英国、アジア、米国
注目点	<ul style="list-style-type: none">➢ Segnalita社 (スワロフスキー) からの投資➢ レッド・ドット・デザイン賞を2度受賞➢ ISPOアワードの金賞を2度受賞➢ ドイツ・デザイン賞2021受賞