

PAKIET PODSTAWOWY DLA X-COGNI

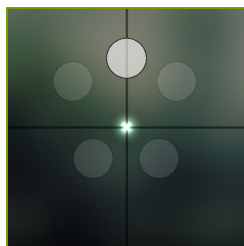
2024.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Czas ruchu	5
Prędkość	7
Precyzja ruchu	9
Ruchy funkcjonalne	15
Podzielność uwagi	26
Pamięć	28
Rozwiązywanie problemów	30
Specjalne	32

CO JEST POTRZEBNE?

Upewnij się, że komputer, na którym ma być aktywny ten moduł, ma zainstalowany Panel Pacjenta VAST.Rehab i że spełnione są następujące wymagania sprzętowe:

- Windows 10
- Procesor INTEL i5
- 8 GB pamięci RAM

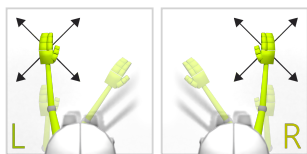


CZAS RUCHU

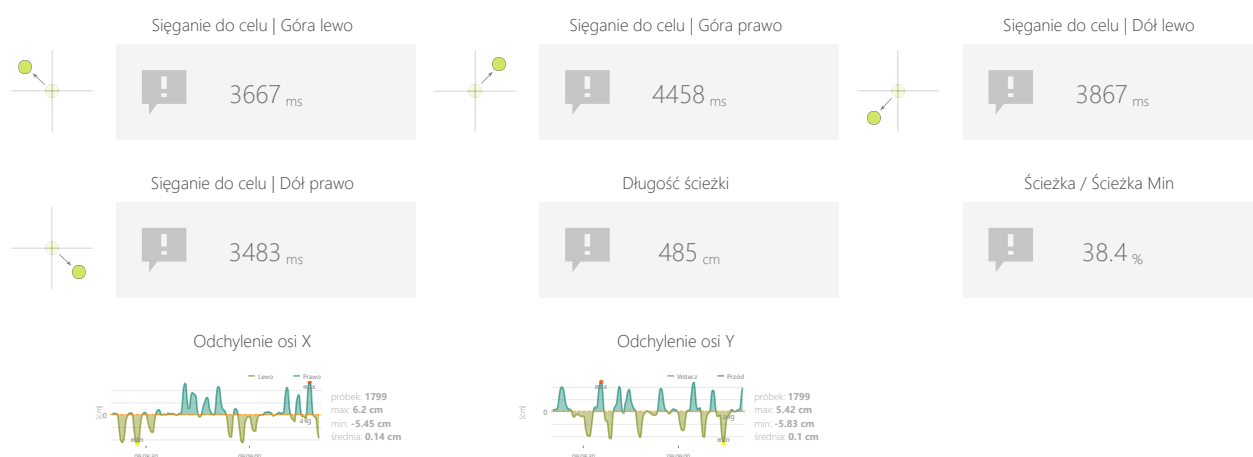
TEST DYNAMICZNY

Zmierz czas potrzebny do wykonania zadanego wzorca ruchu. Czas jest mierzony od pozycji startowej do przyjęcia pozycji docelowej.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Pokaż ścieżkę
- Powtórzenia

CELE

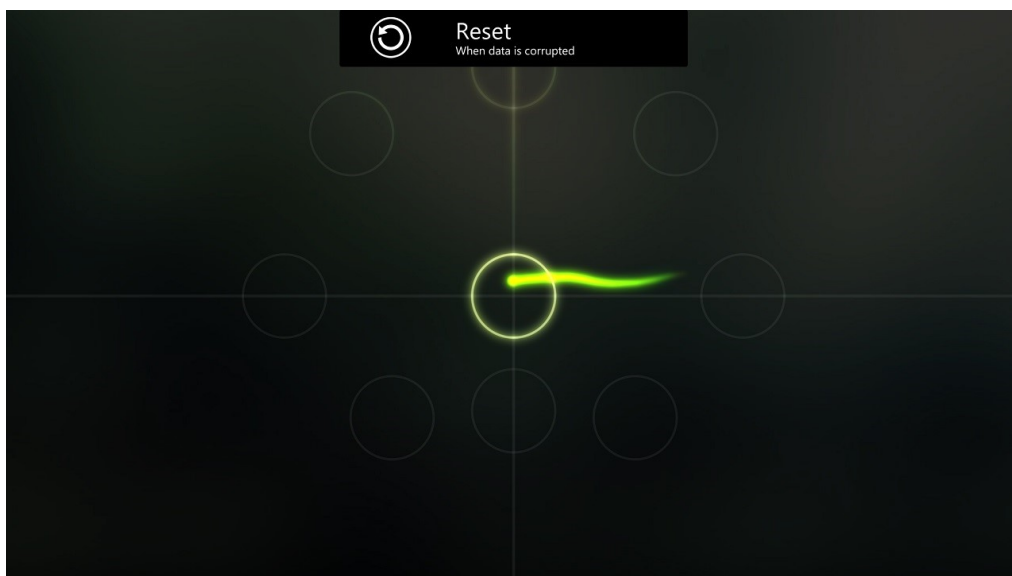
- Przetestuj granice równowagi
- Dynamika planowanych ruchów

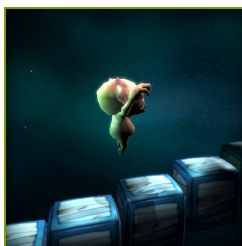
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Najedź na podświetlony cel i przytrzymaj chwilę. Następny cel zostanie podświetlony.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





PRĘDKOŚĆ

SCHODY

Zmierz liczbę powtórzeń określonego wzorca ruchu, którą dana osoba jest w stanie wykonać w określonym przedziale czasu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Maksymalny czas na piętrze
- Liczba schodów
- Długość pauzy

CELE

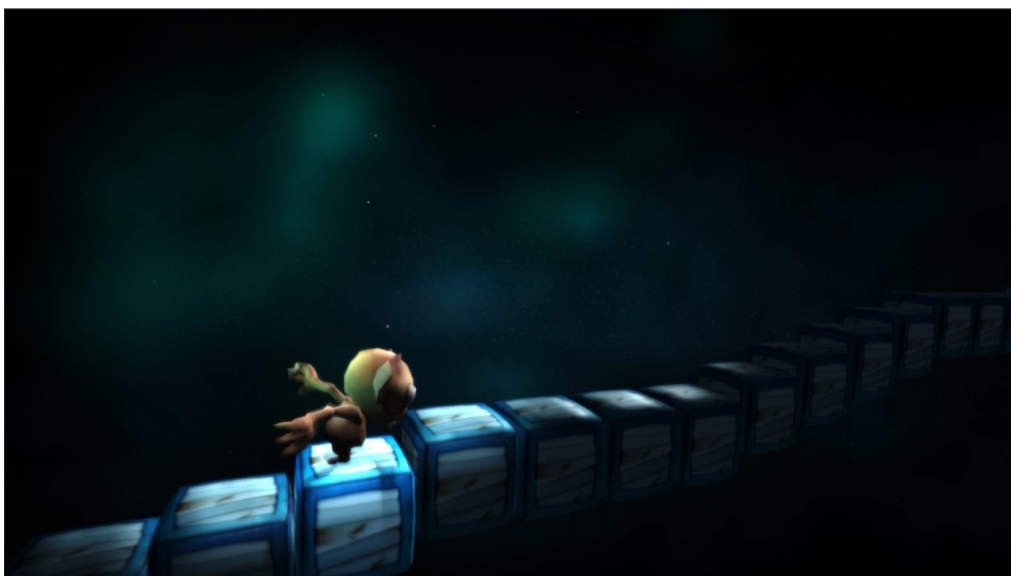
- Skoki
- Podnoszenie kolan
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

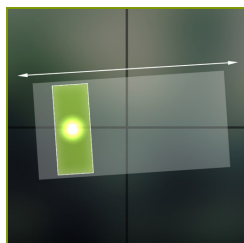
Wspinaj się po schodach, zanim znikną



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność Inna	
Akcesorium Brak	Czas trwania 90s
Zakres 20% 80%	Odległość od krawędzi ← 20%
Maksymalny czas na piętrze 15s	Liczba schodów 5
Długość pauzy 3	

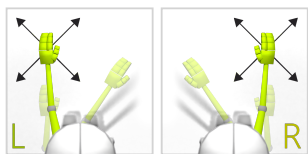


PRECYZJA RUCHU

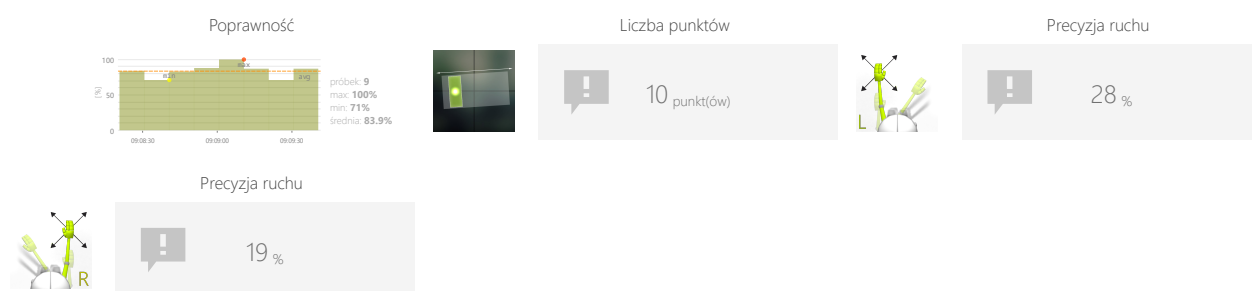
WAHADŁO

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Pokaż ścieżkę
- Okres
- Obrót
- Wysokość wahadła
- Szerokość wahadła

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Rytmika
- Aktywność w zadanym rytmie
- Precyzja ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

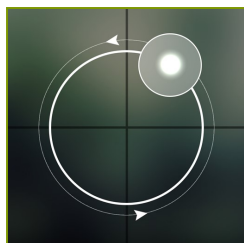
Spróbuj zsynchronizować się z ruchami prostokąta. Staraj się utrzymać w granicach prostokąta



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



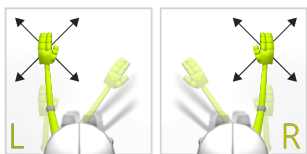
Trudność		1/2	
Akcesorium Brak		Czas trwania	
< >		< >	
Pokaż ścieżkę		Okres	
< Nie >		< 5s >	
Obrót		Wysokość wahadła	
< 0 >		< 50% >	
Szerokość wahadła			
< 100% >			



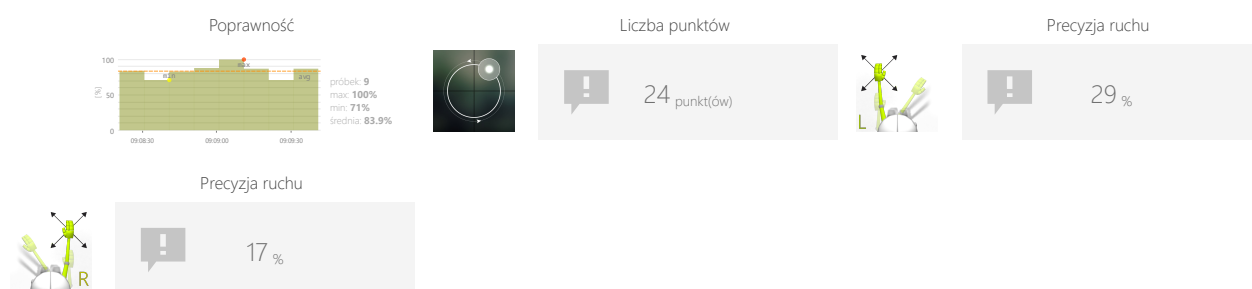
PRECYZJA RUCHU ŚLEDZENIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Odwrotny kierunek
- Pokaż ścieżkę
- Okres
- Promień
- Promień celu

CELE

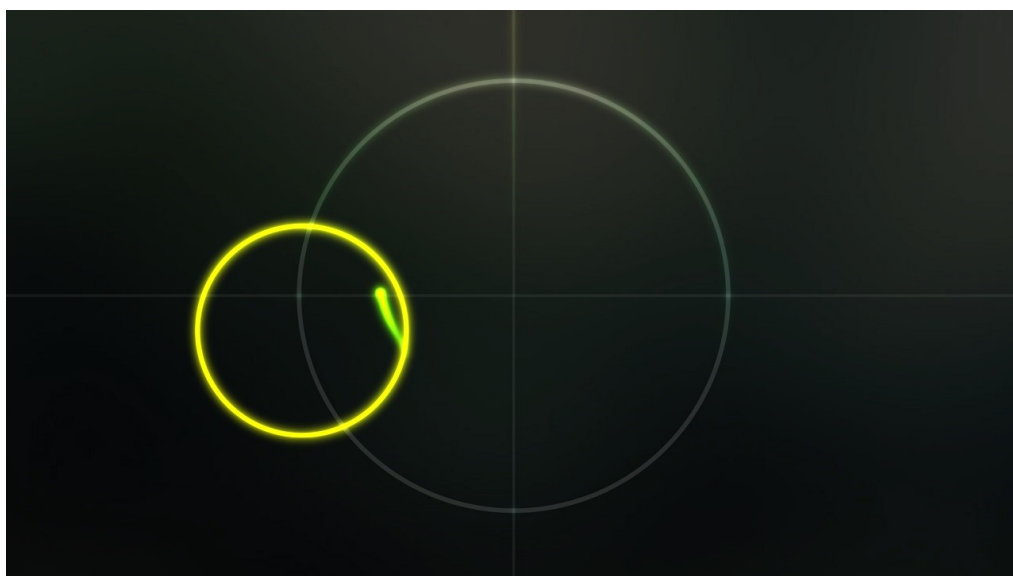
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

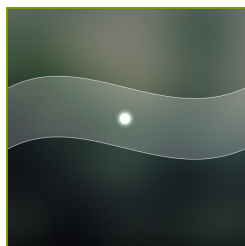
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Akcesorium Brak < >	Czas trwania < > 90s
Odwrotny kierunek < > Nie	Pokaż ścieżkę < > Nie
Okres < > 10s	Promień < > 75%
Promień celu < > 75%	

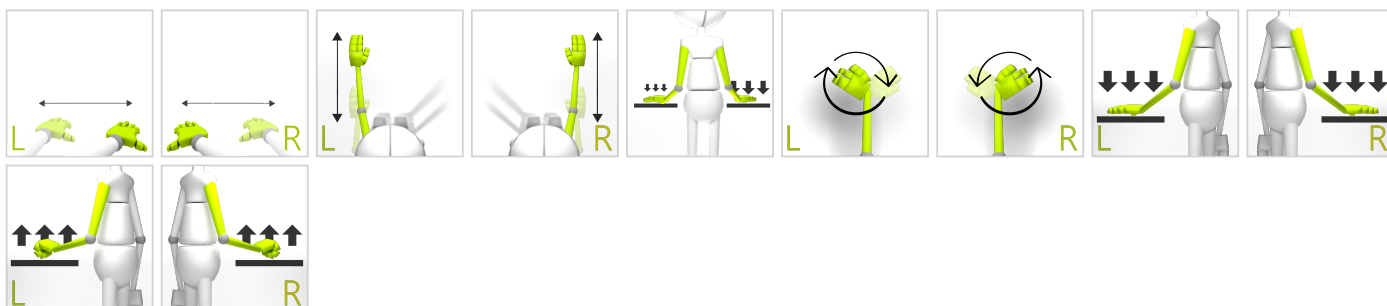


PRECYZJA RUCHU

WYKRES

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kształt wykresu (sinusoidalny, trapezoidalny, prostokątny)
- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi

CELE

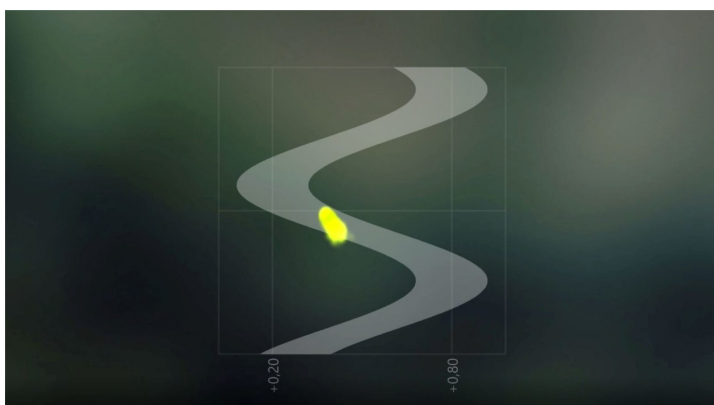
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy
- Podnoszenie rąk

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność **3/3**

Konfiguracja wykresu

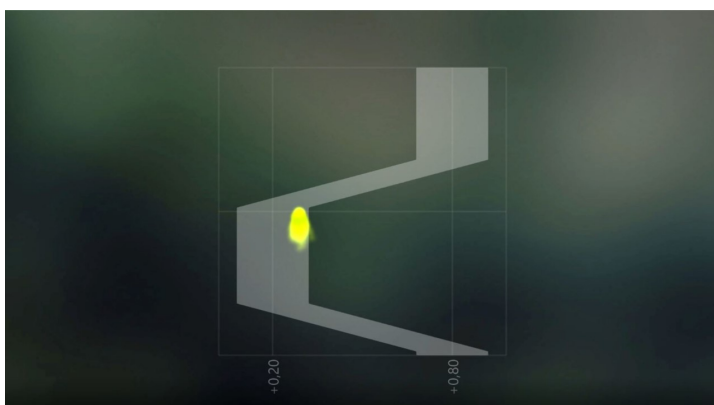
4.0s $\pm$: 20%

Akcesorium | Brak

Czas trwania **30s**

Zakres **20% 80%**

Odległość od krawędzi **20%**



Trudność **1/3**

Konfiguracja wykresu

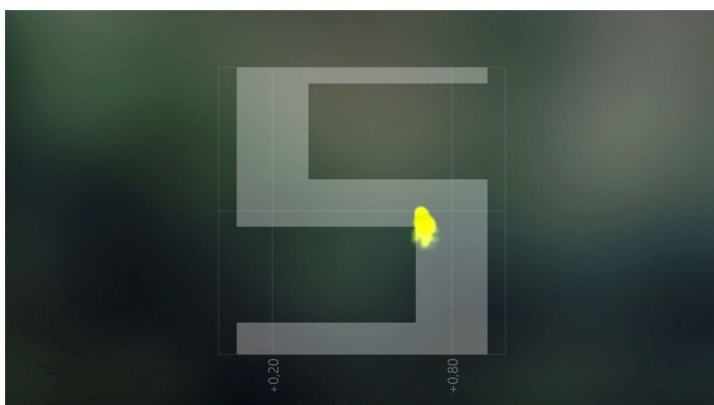
4.0s $\pm$: 40%

Akcesorium | Brak

Czas trwania **90s**

Zakres **20% 80%**

Odległość od krawędzi **20%**



Trudność **Inna**

Konfiguracja wykresu

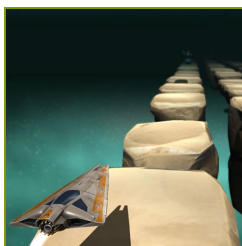
$\pm$: 20% $\uparrow$: 2.0s $\downarrow$: 2.0s $\nearrow$: 1.0s $\searrow$: 1.0s

Akcesorium | Brak

Czas trwania **30s**

Zakres **20% 80%**

Odległość od krawędzi **20%**

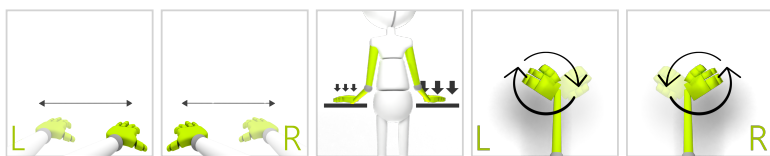


RUCHY FUNKCJONALNE

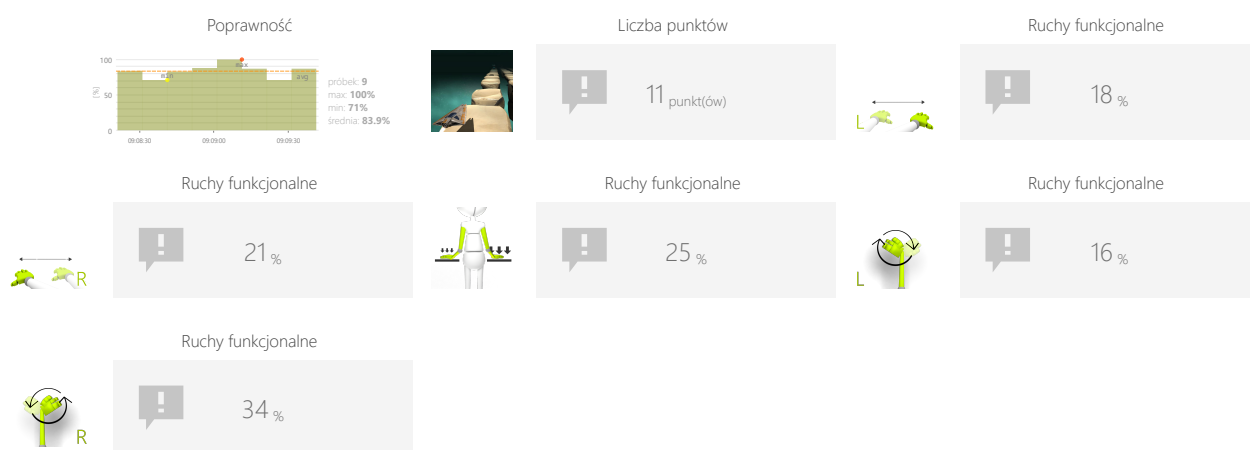
KAMIENIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Prędkość gracza

CELE

- Spostrzegawczość
- Dynamika planowanych ruchów
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spychaj kolorowe stwory statkiem kosmicznym i unikaj skał.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Akcesorium Brak		Czas trwania 90s
Zakres 20% ↔ 80%		Odległość od krawędzi ↓ 20%
Prędkość gracza 100%		

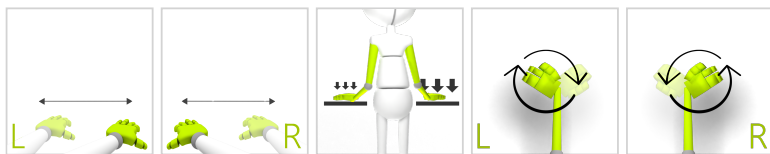


RUCHY FUNKCJONALNE

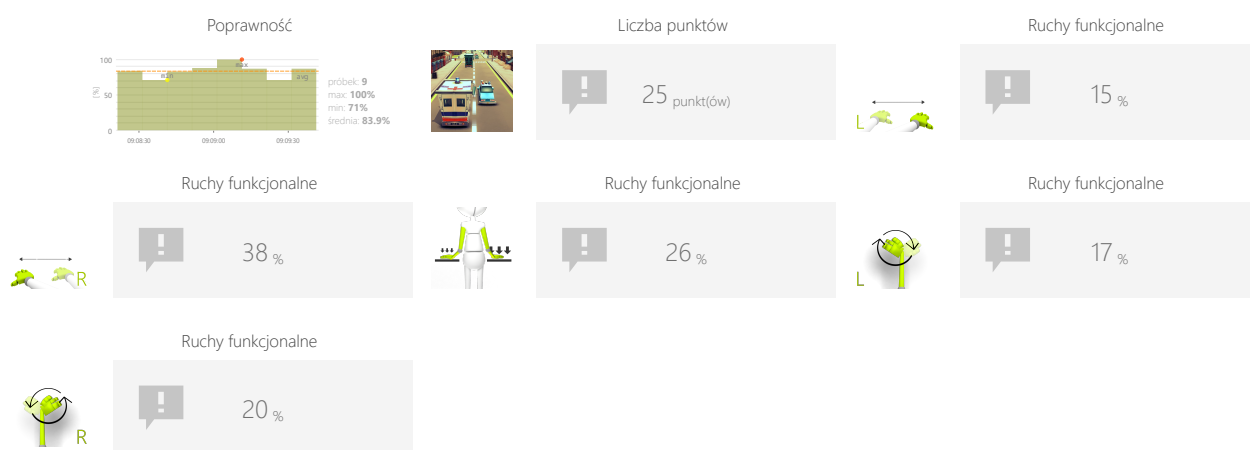
AMBULANS

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- automatyczny
- Odległość od krawędzi
- Odległość między samochodami

CELE

- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa

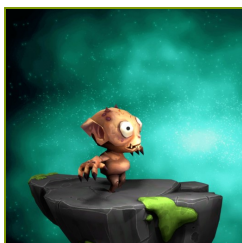
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Jedź tak szybko jak to tylko możliwe i uważaj na innych uczestników ruchu



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



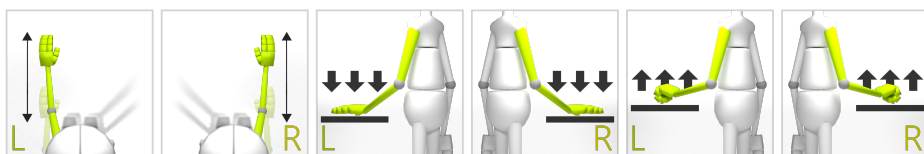


RUCHY FUNKCJONALNE

SKOKI PRZEZ RAKIETY

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Czas między obiektami
- Format bomb
- Prędkości obiektów

CELE

- Ruchy spontaniczne
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Przewidywanie trajektorii obiektów

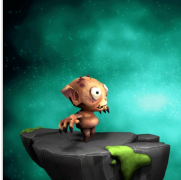
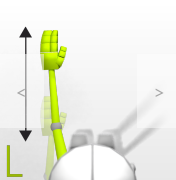
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spraw by stworek podskoczył, gdy rakieta jest blisko

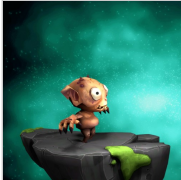
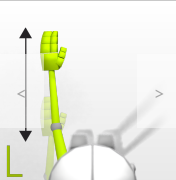


PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



 	
◀	Trudność 1/3
Akcesorium Brak	Czas trwania 90s
Zakres 20% 80%	Odległość od krawędzi ← 20%
Czas między obiektami < 5s	Format bomb < 1
Prędkości obiektów < 100%	



 	
◀	Trudność Inna
Akcesorium Brak	Czas trwania 90s
Zakres 20% 80%	Odległość od krawędzi ← 20%
Czas między obiektami < 5s	Format bomb < 2
Prędkości obiektów < 100%	

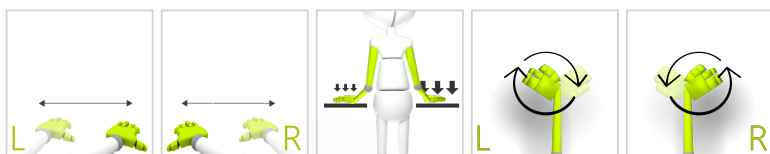


RUCHY FUNKCJONALNE

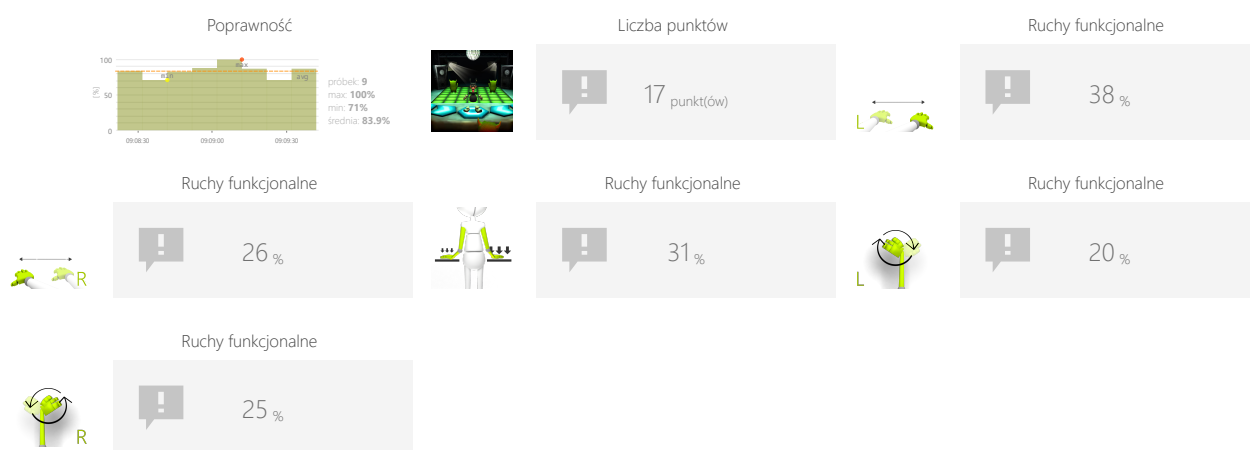
TANCERZ

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Zaawansowana punktacja
- Indeks utworów
- Poziom szybkości pojawiania się

CELE

- Aktywność w zadanym rytmie
- Ruchy spontaniczne
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj w zielone stworki, kiedy przybliżą się do Ciebie.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

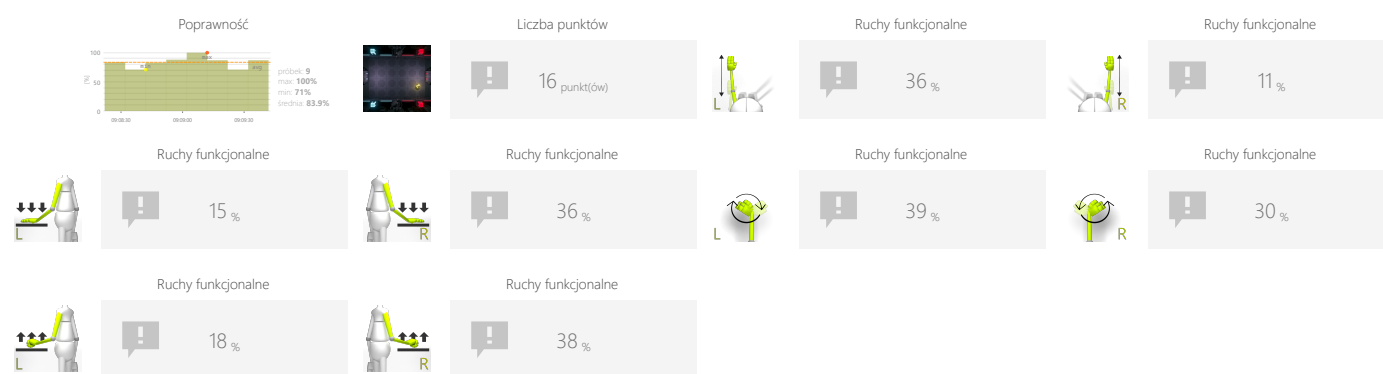
PONG

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Prędkości obiektów

CELE

- Planowane ruchy
- Skupienie
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

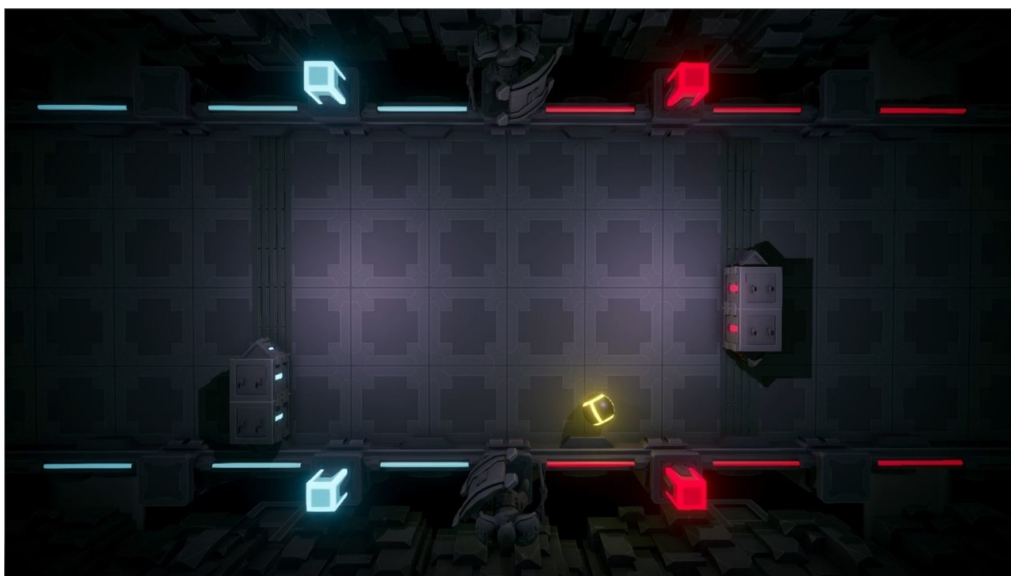
Użyj paletki, aby uderzać piłkę tam i z powrotem

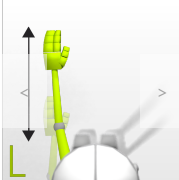
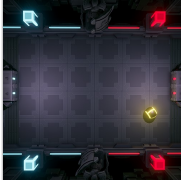


RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

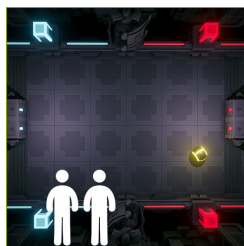
Akcesorium | Brak

Czas trwania
90s

Zakres
20% 80%

Odległość od krawędzi
◀ 20% ▶

Prędkości obiektów
◀ **100%** ▶



RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

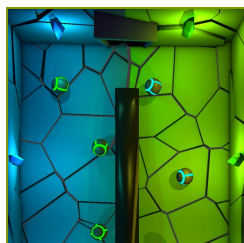
- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Prędkości obiektów

CELE

- Planowane ruchy
- Skupienie
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj paletek do odbijania piłki. Gdy Twój przeciwnik nie odbije piłki, otrzymasz punkt.

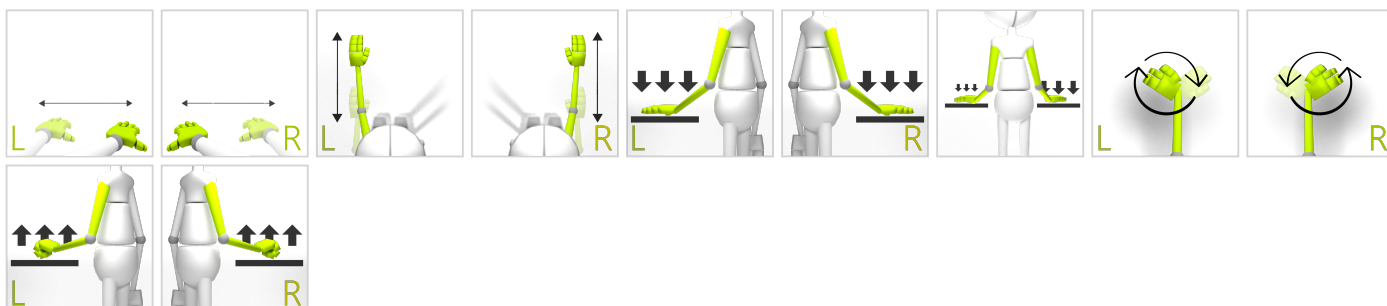


PODZIELNOŚĆ UWAGI

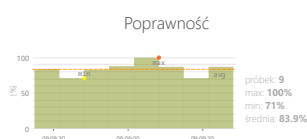
SORTER

Mierz i trenuj umiejętność skutecznego wykonywania więcej niż jednej czynności na raz, zwracając uwagę na dwa lub więcej kanałów informacyjnych.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

29 punkt(ów)



Podzielność uwagi

33 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów

CELE

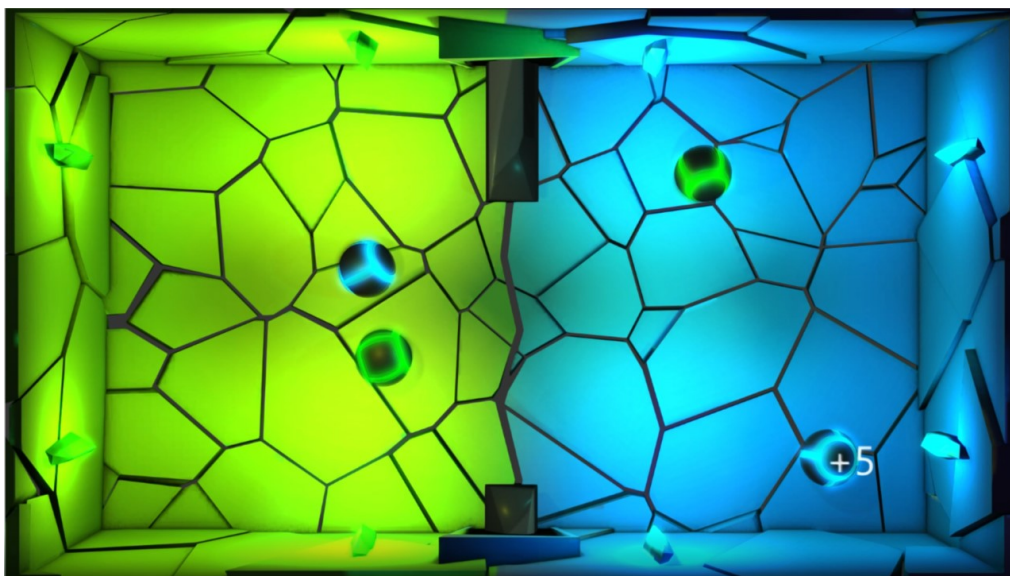
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

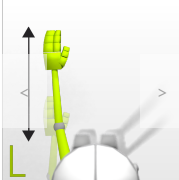
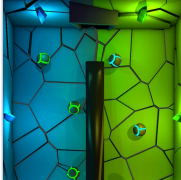
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność
1/3

Akcesorium | Brak
< >

Czas trwania
< >
30s

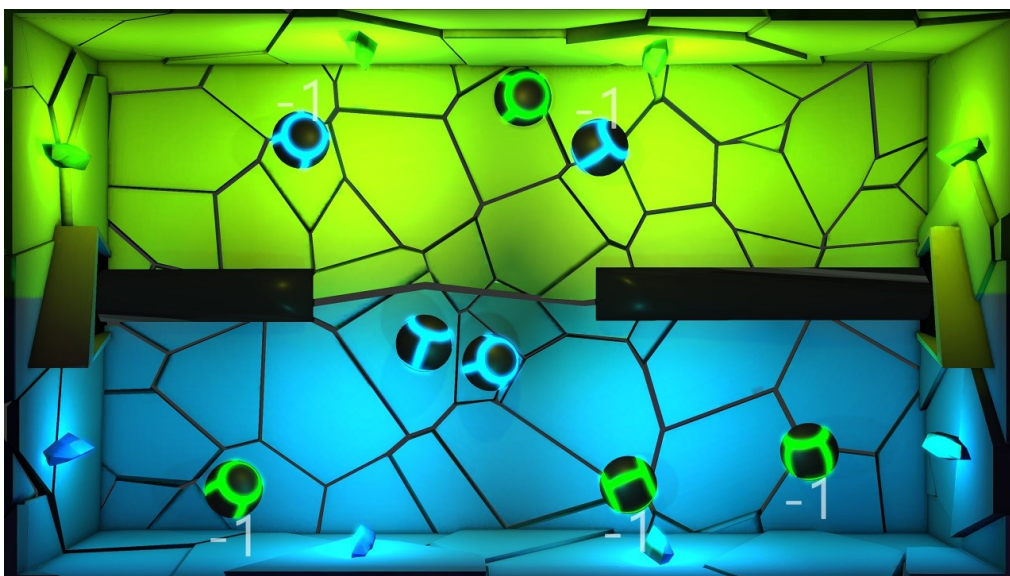
Zakres
80%
20%
< >

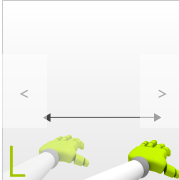
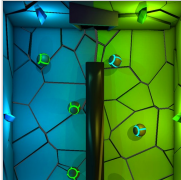
Odległość od krawędzi
< >
20%

Liczba obiektów
< >
4

Rozmiar szczeliny
< >
150%

Prędkości obiektów
< >
100%





Trudność
1/3

Akcesorium | Brak
< >

Czas trwania
< >
30s

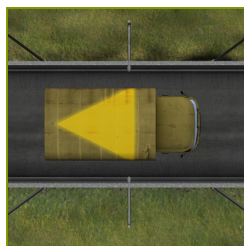
Zakres
< >
20% ↔ 80%

Odległość od krawędzi
< >
20%

Liczba obiektów
< >
4

Rozmiar szczeliny
< >
150%

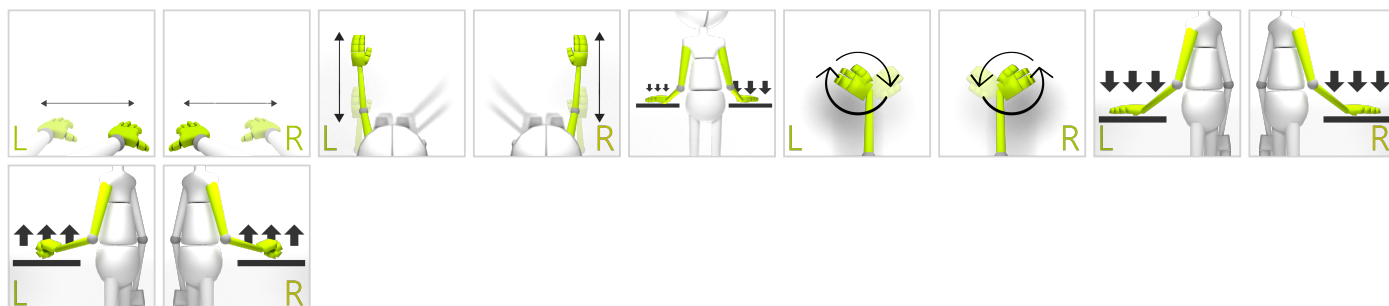
Prędkości obiektów
< >
100%



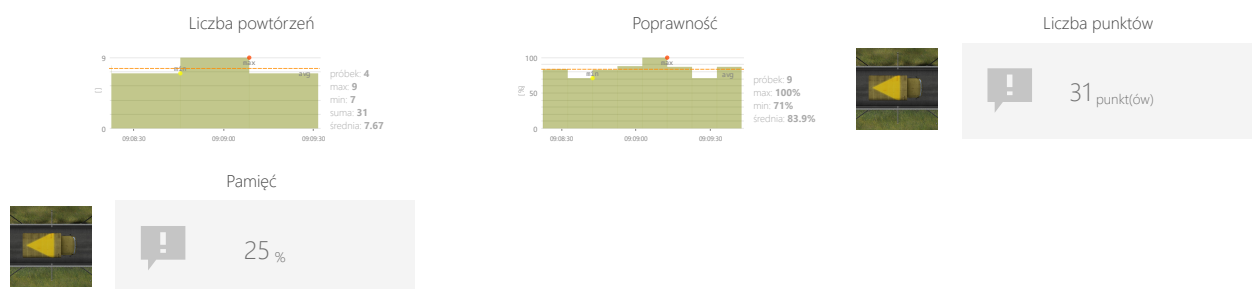
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Opcje

CELE

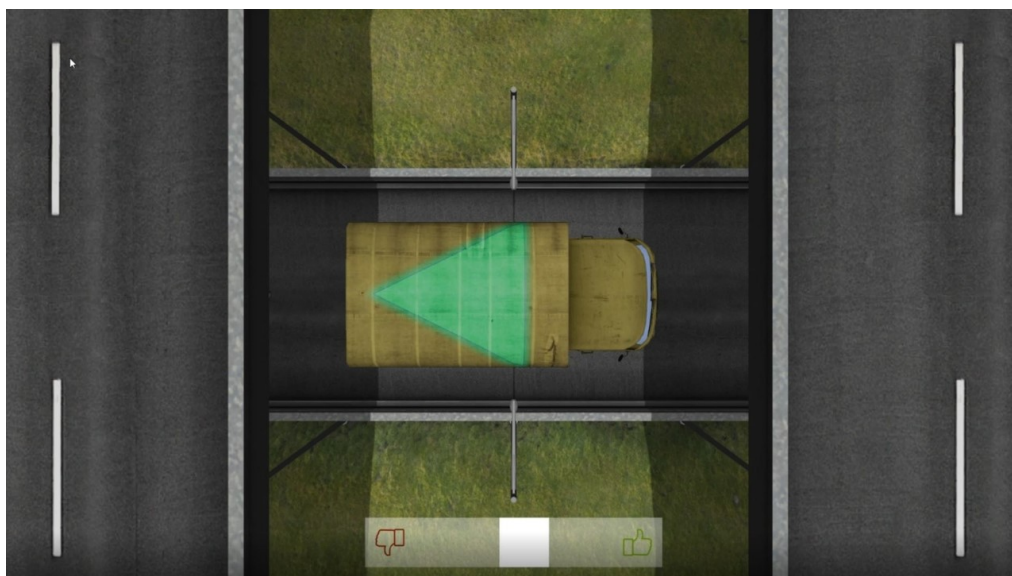
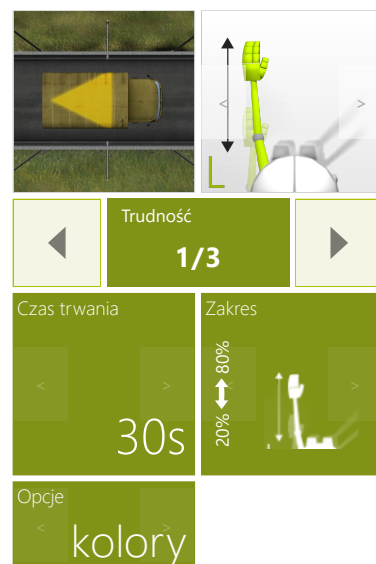
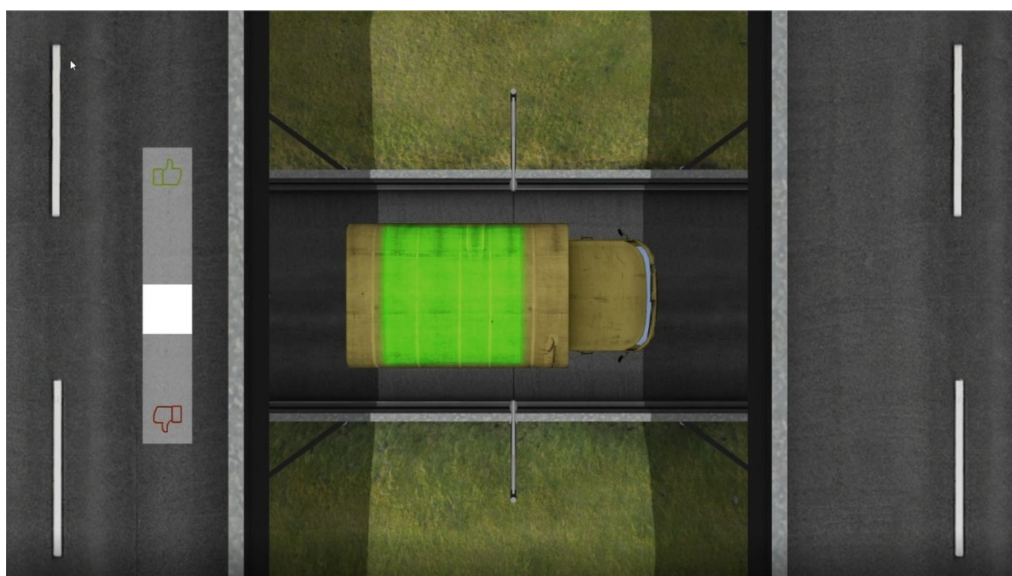
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zapamiętaj kształt i/lub kolor figury na dachu samochodu. Odpowiedz, czy kolejny samochód ma dokładnie taki sam kształt i/lub kolor jak poprzedni.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

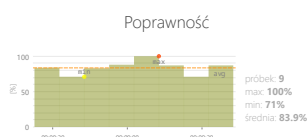
KLONY

Mierz i trenuj umiejętność rozwiązywanie konkretnych problemów. Rozwiązywanie problemów może obejmować działania matematyczne lub systematyczne i może być miarą umiejętności krytycznego myślenia.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

27 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

16 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Liczba par

CELE

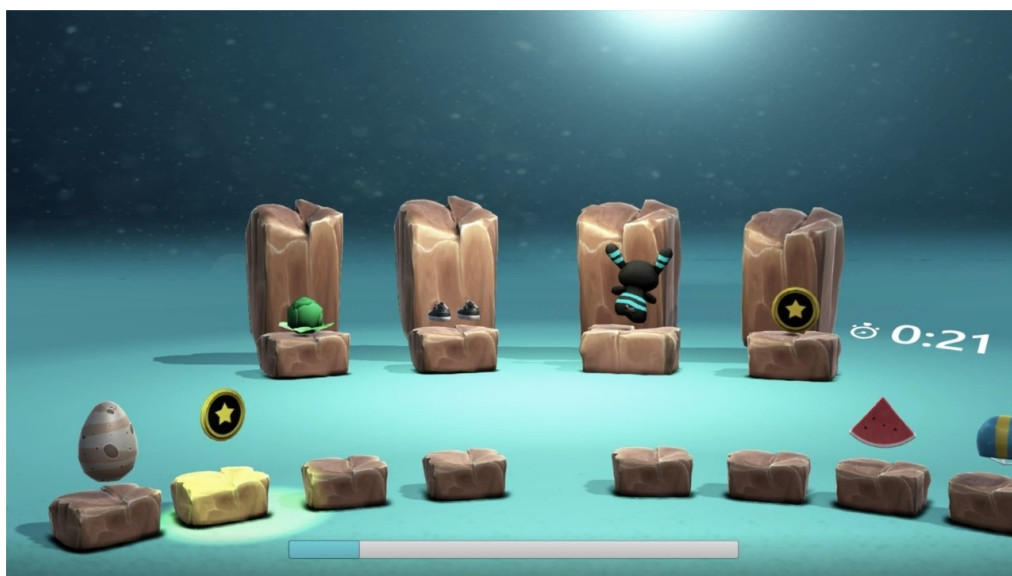
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

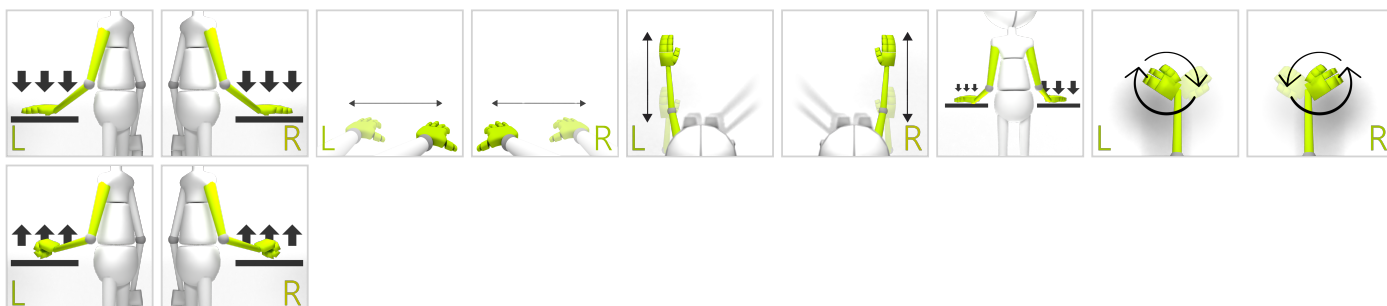
Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik



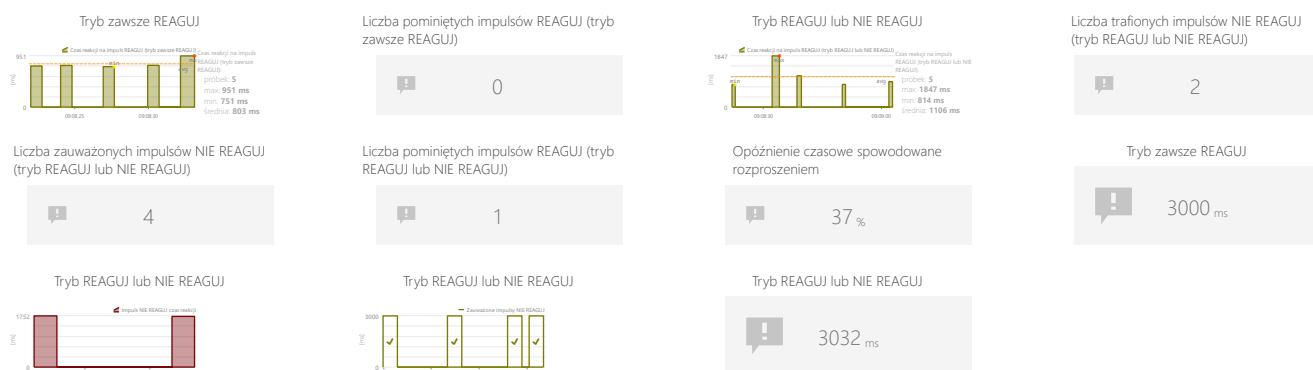
SPECJALNE TEST GONOGO

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

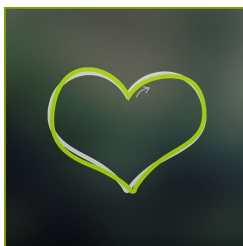
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Wymagane poprawne powtórzenia
- Uderz jeśli

CELE

- Ruchy spontaniczne
- Szybkość ruchu
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

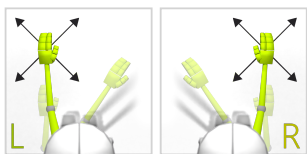
Naciśnij przycisk, gdy pojawi się prawidłowy cel.



SPECJALNE TEST PRECYZJI

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



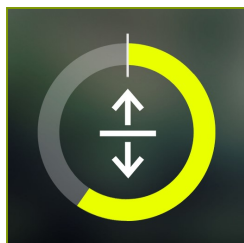
MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium

CELE

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

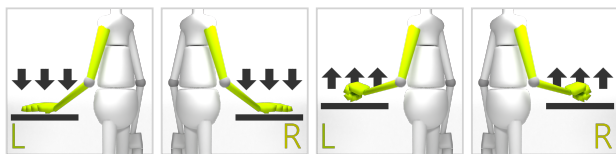
Narysuj zielone serce nad każdym białym sercem widocznym na ekranie. Staraj się być bardzo dokładny(a).



SPECJALNE X-COGNI TEST SIŁY

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



CELE

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Naciśnij lub ciągnij każdy biały okrąg widoczny na ekranie. Użyj jak najwięcej siły.