

BASISPAKET FÜR ALFA PLATTFORM

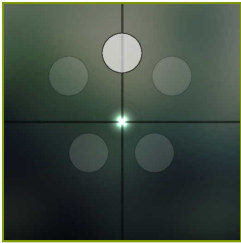
???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Bewegungszeit	4
Bilanz	6
Bewegungsgenauigkeit	8
Funktionsbewegungen	16
Geteilte Aufmerksamkeit	32
Speicher	34
Probleme lösen	36
Spezialisiert	38

WAS WIRD BENÖTIGT?

Stellen Sie sicher, dass der PC, auf dem dieses Modul aktiv sein soll, VAST hat. Die Systemsteuerung ist installiert und dass die folgenden Hardware-Anforderungen erfüllt werden:

- Windows 10/11
- Intel Core i5 (8. Generation oder neuer). Wichtig: Vermeiden Sie Ultra-Low-Power-Versionen (z. B. i5-8250U), da diese möglicherweise die Leistungsanforderungen nicht erfüllen. Bevorzugen Sie Standard- oder Hochleistungs-CPUs.
- Minimum: 8 GB RAM (16 GB oder mehr empfohlen für optimale Leistung).



BEWEGUNGSZEIT

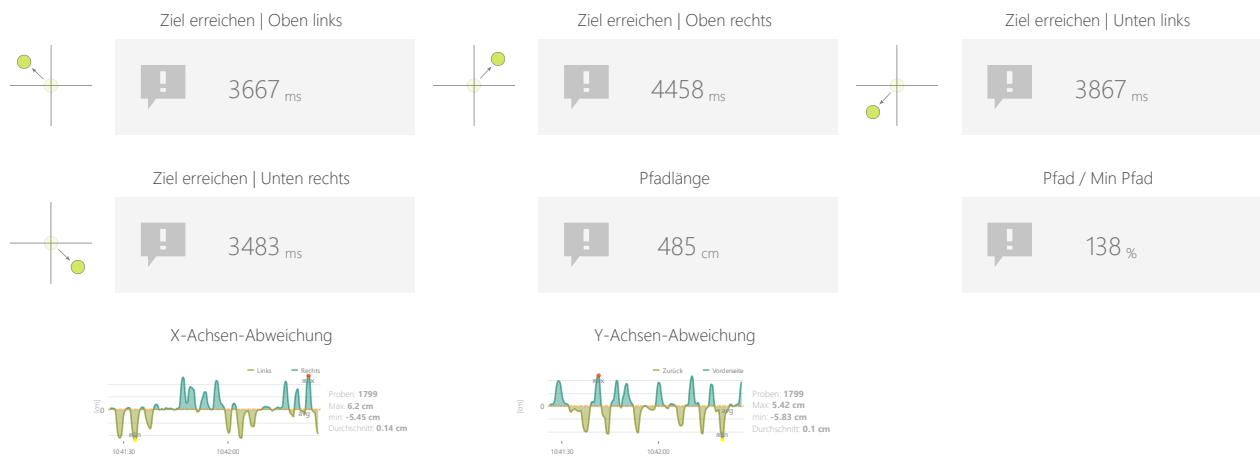
DYNAMISCHER TEST

Messen Sie die Zeit, die benötigt wird, um eine Bewegung einer Gliedmaße oder eines anderen Körperteils auszuführen. Sie wird von der Ruhe- bis zur Zielposition gemessen.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Bereich
- Pfad anzeigen
- Wiederholungen

ZIELE

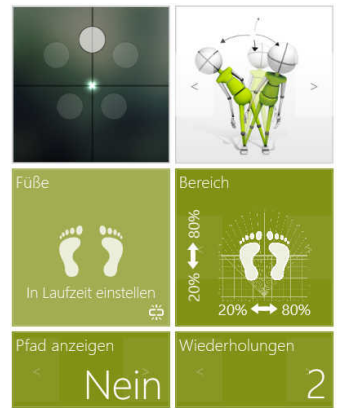
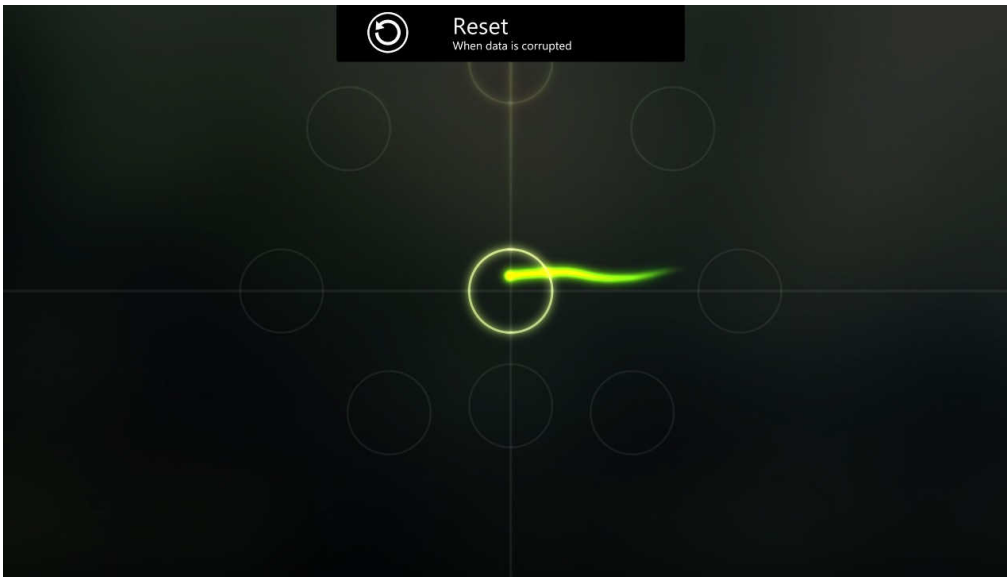
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit
- Dynamik der geplanten Bewegungen

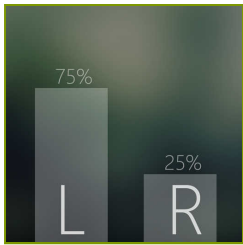
ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Bewegen Sie den Punkt auf das markierte Ziel und halten Sie ihn einen Moment lang. Das nächste Ziel wird hervorgehoben.



BEISPIELEINSTELLUNGEN





BILANZ

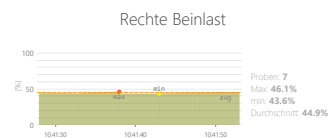
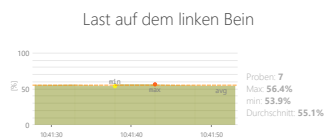
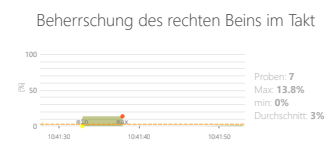
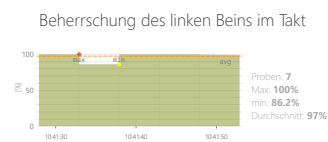
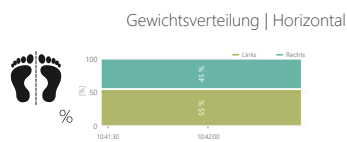
TEST ZUR GEWICHTSVERTEILUNG

Messen und Üben individueller Fähigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster unter Beibehaltung einer festen Lastverteilung.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Endzeit der Aktion
- Bereich
- Feedback anzeigen

ZIELE

- Haltungsstabilität
- Training von Gleichgewicht und Gleichgewichtsgefühl

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Halten Sie Ihren Körper im Gleichgewicht



BEISPIELBERICHTE

JOHN DOE
9111534032
2 0006
Test zur Gewichtsverteilung
4/10/2017 12:47:13 PM
AlfaPlattform

Füße 20° 20° G5

Zeit der Mini-Übung 30s

Feedback anzeigen Ja

Last auf dem linken Bein

Problem: 6
Max: 62%
min: 37.7%
Durchschnitt: 58.6%

Rechte Beinlast

Problem: 6
Max: 42.3%
min: 38%
Durchschnitt: 41.4%

Beherrschung des linken Beins im Takt

Problem: 6
Max: 100%
min: 81.1%
Durchschnitt: 96.9%

Beherrschung des rechten Beins im Takt

Problem: 6
Max: 18.9%
min: 0%
Durchschnitt: 3.15%

Gewichtsverteilung | Horizontal

Links: 65%
Rechts: 17%

%

VASTRehab Hospital
JOHN DOE
5/26/2026 10:41:34 AM

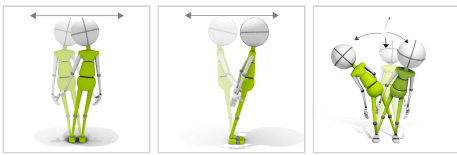


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

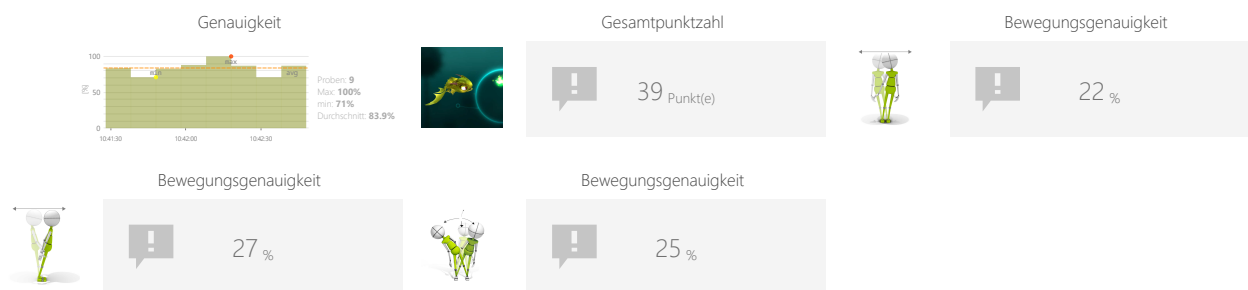
FISCHE

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

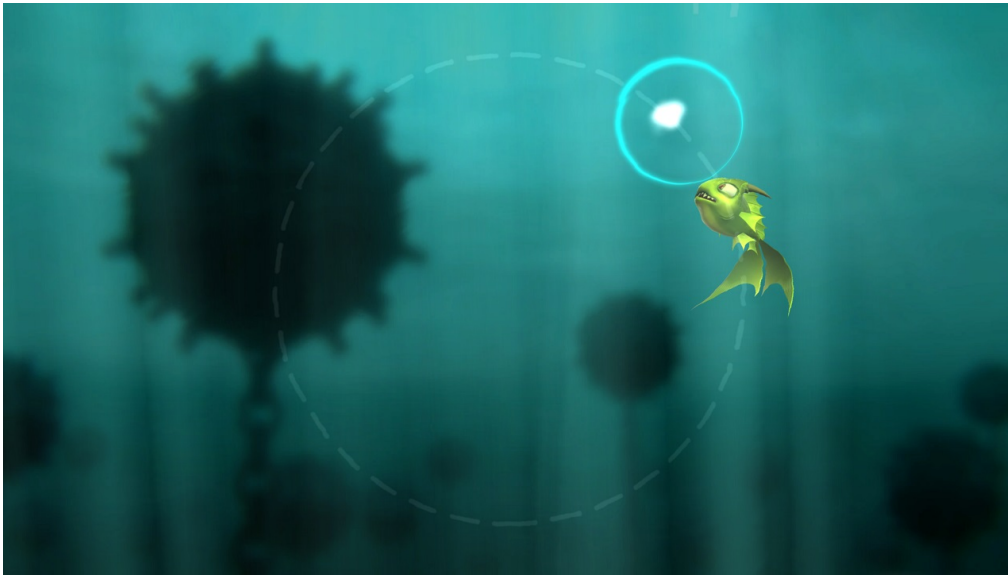
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Geplante Bewegungen
- Muskelverstärkung
- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

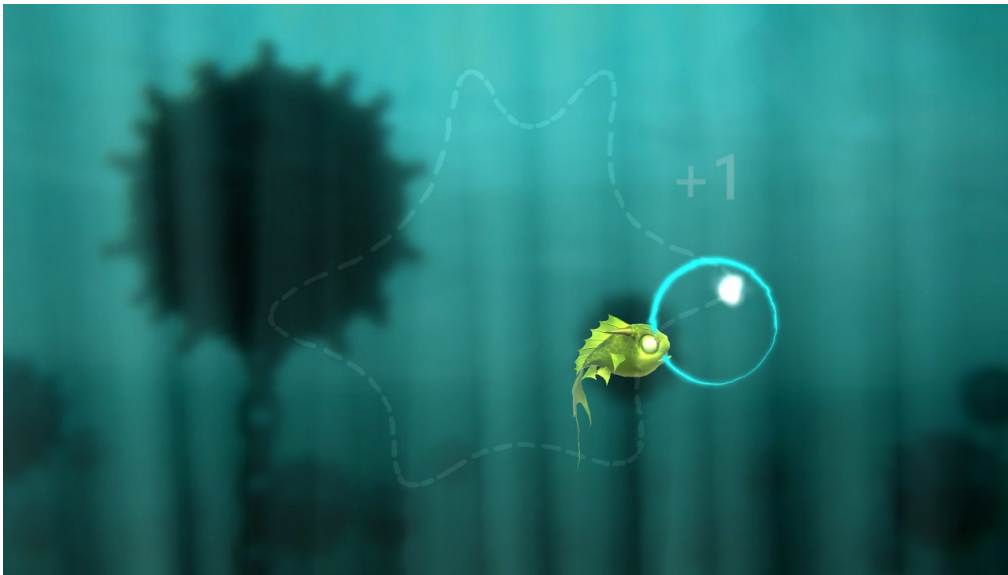
Bewegen Sie den blauen Kreis, um die Funkenquelle vor den Fischen zu schützen. Wenn sich die Funkenquelle innerhalb des Kreises befindet, ist sie sicher



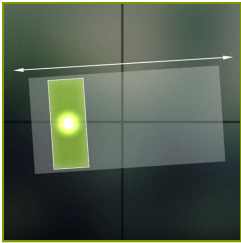
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bewegungsmodus Links	Bereich 40% ↑ ↓ 60% 30% ↔ 70%
Form der Route 	Geschwindigkeit der Objekte 100%



Schwierigkeit 1/3	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bewegungsmodus Links	Bereich 40% ↑ ↓ 60% 30% ↔ 70%
Form der Route 	Geschwindigkeit der Objekte 100%



BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

PENDEL

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Pfad anzeigen
- Periode
- Drehung
- Höhe des Pendels
- Breite des Pendels

ZIELE

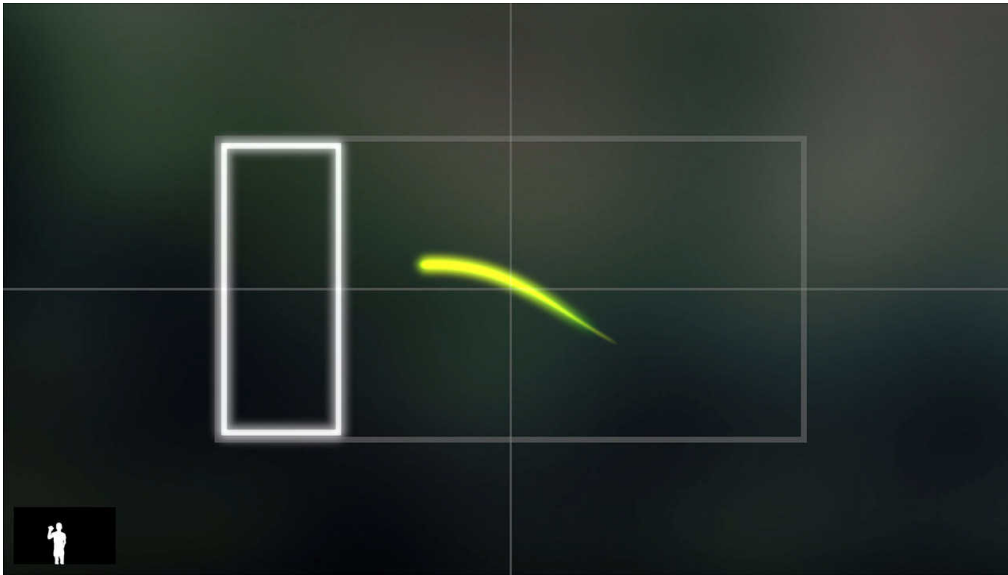
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Rhythmizität
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Bewegungsgenauigkeit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

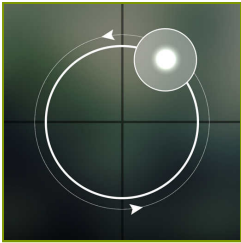
Versuchen Sie, sich mit den Bewegungen des Rechtecks zu synchronisieren. Versuchen Sie, innerhalb der Grenzen des Rechtecks zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/2	
Füße	Dauer
 beliebige Position	90s
Bereich	Pfad anzeigen
 40% 70% 30% 70%	Nein
Drehung	Periode
0	5s
Breite des Pendels	Höhe des Pendels
100%	50%



BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

VERFOLGUNG

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Umgekehrte Richtung
- Pfad anzeigen
- Periode
- Radius
- Radius des Ziels

ZIELE

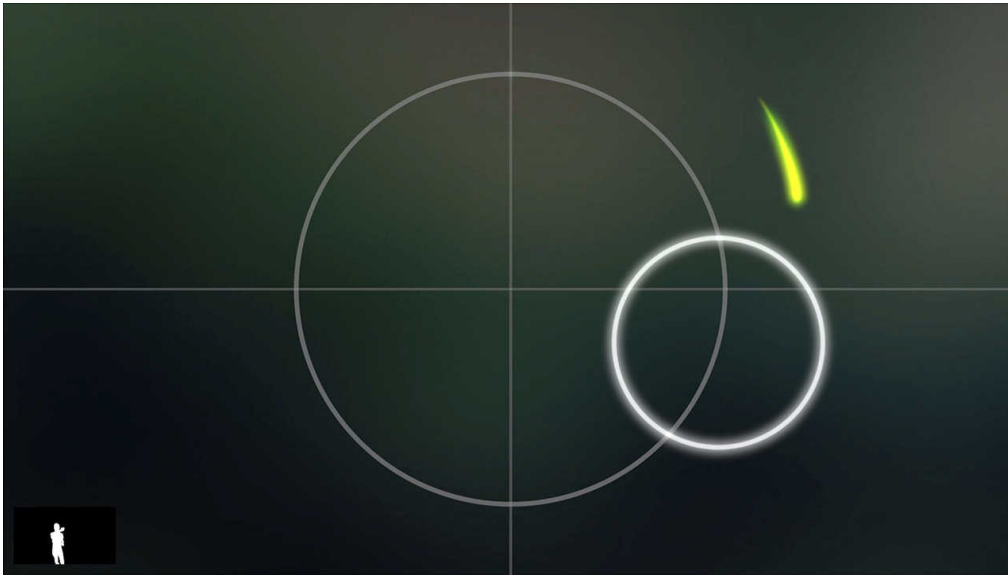
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

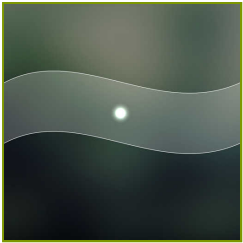
Versuchen Sie, sich mit den Kreisbewegungen zu synchronisieren. Geben Sie Ihr Bestes, um innerhalb des Kreises zu bleiben.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Füße beliebige Position	Dauer < 90s >
Bereich 40% 70% 30% 70%	Umgekehrte Richtung < Nein >
Periode < 10s >	Pfad anzeigen < Nein >
Radius < 75% >	Radius des Ziels < 75% >

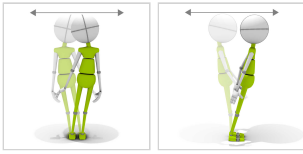


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

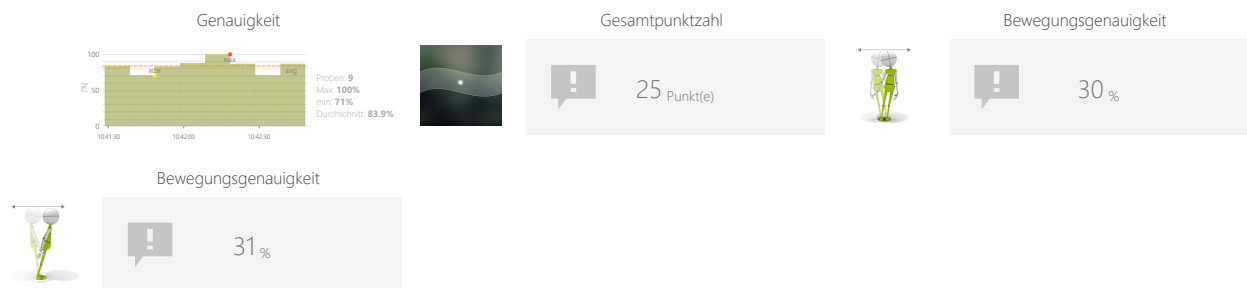
DIAGRAMM

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Form des Diagramms (sinusförmig, trapezförmig, rechteckig)
- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

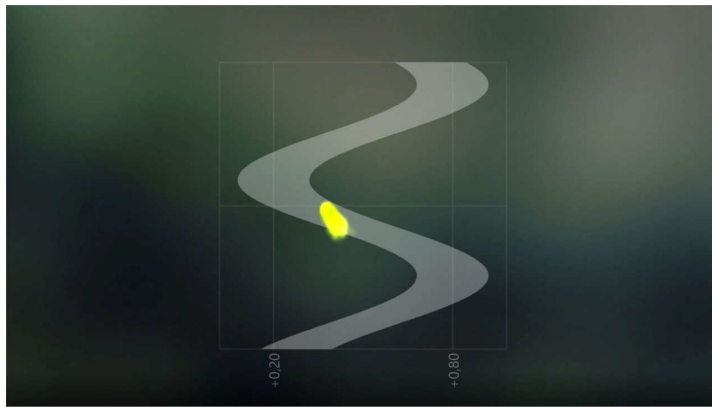
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit: 3/3

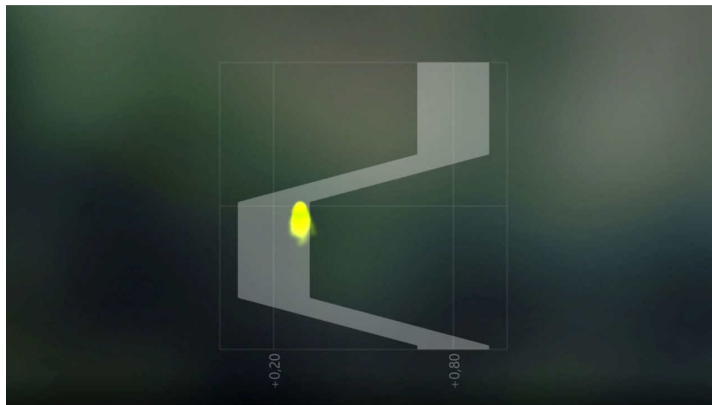
Konfiguration des Diagramms

4.0s ± 20%

Füße: beliebige Position

Dauer: 30s

Bereich: 30% ↔ 70%



Schwierigkeit: 1/3

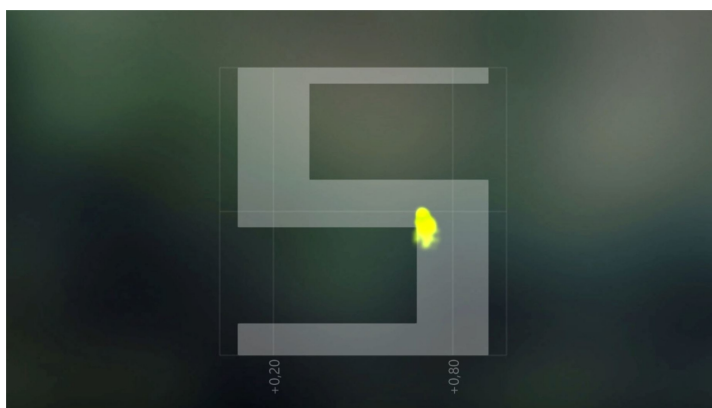
Konfiguration des Diagramms

4.0s ± 40%

Füße: beliebige Position

Dauer: 90s

Bereich: 30% ↔ 70%



Schwierigkeit: **brauch**

Konfiguration des Diagramms

± 20% ↑ : 2.0s ↓ : 2.0s ↗ : 1.0s ↘ : 1.0s

Füße: beliebige Position

Dauer: 30s

Bereich: 30% ↔ 70%



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

VAMPIRE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Zeit zwischen Objekten
- Reaktionszeit bearbeiten

ZIELE

- Visuelle motorische Koordination
- Übung mit oder ohne Unterstützung einer gesunden Gliedmaße
- Spontane Bewegungen im 3D-Raum
- Bewegungsgeschwindigkeit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie mit Ihrem Schwert fliegende Vampire nieder, die Sie beißen wollen.



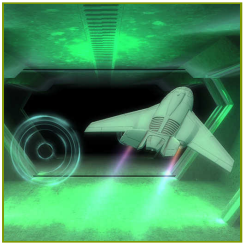
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Aktive Positionen	Füße
	 beliebige Position
Dauer	Bereich
90s	 40% ↑ 60% ↓ 30% ↔ 70%
Zeit zwischen Objekten	Reaktionszeit bearbeiten
2s	2s



Schwierigkeit	
1/3	
Aktive Positionen	Füße
	 beliebige Position
Dauer	Bereich
90s	 40% ↑ 60% ↓ 30% ↔ 70%
Zeit zwischen Objekten	Reaktionszeit bearbeiten
2s	2s



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

FLUGZEUG

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

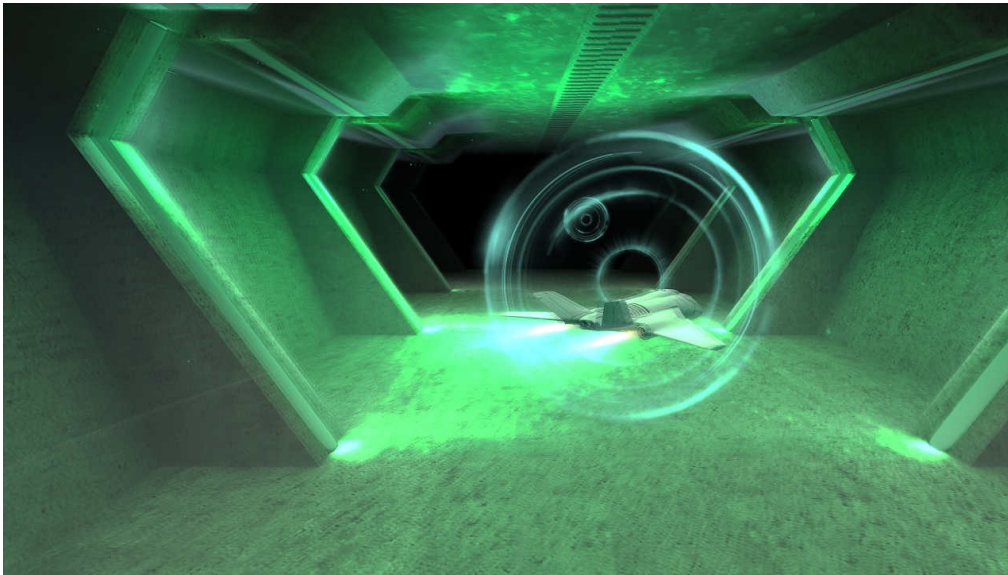
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Lassen Sie das Flugzeug durch die Kreise fliegen. Je näher es zur Mitte fliegt, desto mehr Punkte erhalten Sie



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit
2/4

Geschwindigkeit
100%
Geschwindigkeit automatisch eingestellt

Füße
beliebige Position

Dauer
90s

Bereich
40% 60%
30% 70%



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

STEINE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

- Wahrnehmung
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize
- Reaktion auf negative visuelle Reize

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Lassen Sie das Raumschiff die bunten Kreaturen einsammeln und weichen Sie den Felsen aus



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Geschwindigkeit	
100%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Füße	Dauer
Bereich	



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

HAMMER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Reaktionszeit bearbeiten
- Größe des Visiers

ZIELE

- Planung und Strategie
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

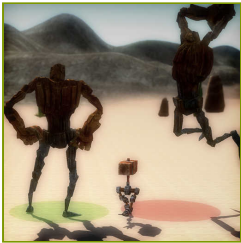
Zerschlagen Sie die brennenden Fässer so schnell Sie können.
Kehren Sie dann in die Mitte zurück



BEISPIELEINSTELLUNGEN



	Schwierigkeit 1/3	
Aktive Positionen 	Fuße beliebige Position 	
Dauer 90s	Bereich 40% → 60% 30% ↔ 70% 	
Reaktionszeit bearbeiten 10s	Größe des Visiers 125%	



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

WEGRENNEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Anzahl der Feinde
- Geschwindigkeit der Gegner

ZIELE

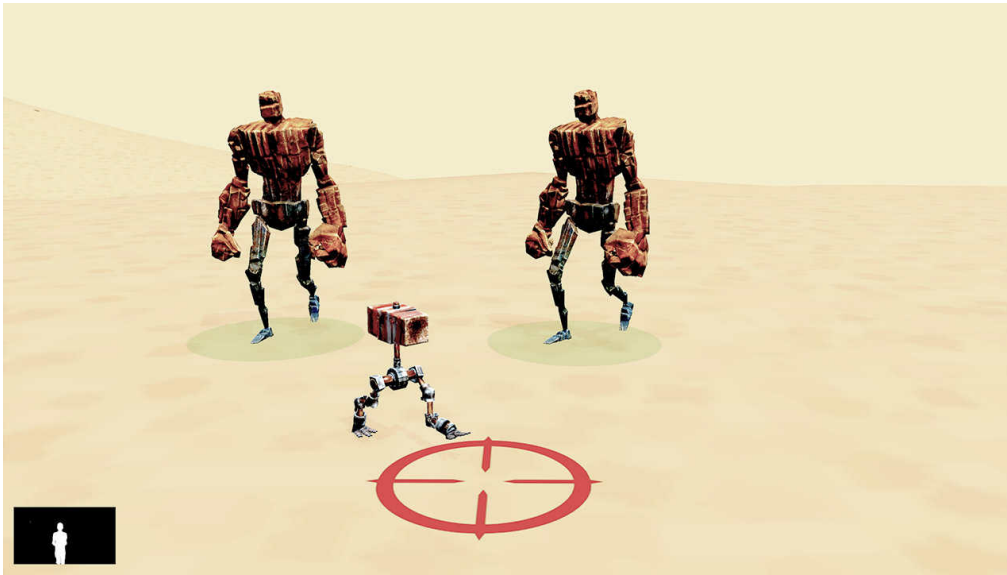
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Fokussierung
- Wahrnehmung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

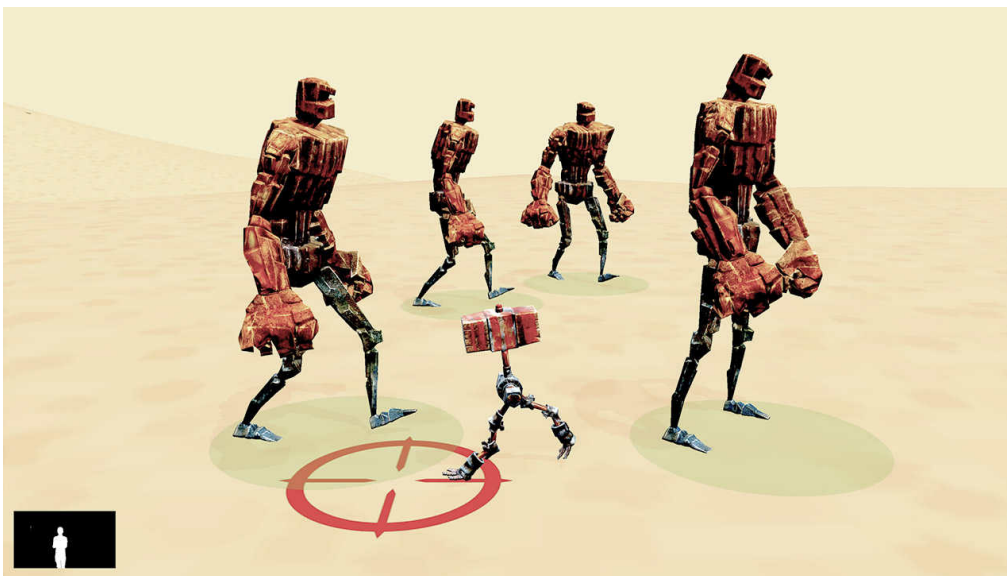
Halten Sie sich von den großen Robotern fern



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Fuße	Dauer
 beliebige Position	90s
Bereich	Anzahl der Feinde
 40% ↑ 30% ↔ 70%	2
	Geschwindigkeit der Gegner
	100%



Schwierigkeit	
brauch	
Fuße	Dauer
 beliebige Position	90s
Bereich	Anzahl der Feinde
 40% ↑ 30% ↔ 70%	4
	Geschwindigkeit der Gegner
	100%



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

KASTENBRECHER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Erforderliche Kraft

ZIELE

- 3D-Bewegungsreproduktion
- Bewegungsbewusstsein
- Muskelverstärkung
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie die Kisten mit dem Schläger



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Aktive Positionen	Füße
	 beliebige Position
Dauer	Bereich
90s	 40% ↔ 60% 30% ↔ 70%
Erforderliche Kraft	
50%	



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

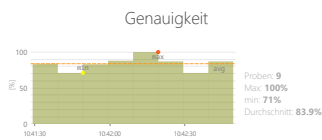
KRANKENWAGEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

27 Punkt(e)



Funktionsbewegungen

25 %

ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand zwischen den Autos

ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Fokussierung
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell Sie können und weiche Sie anderen Autos aus



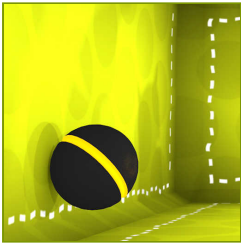
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 2/3	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% ↔ 70%	Abstand zwischen den Autos 50%



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% ↔ 70%	Abstand zwischen den Autos 200%

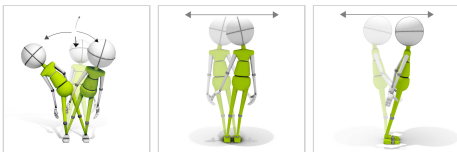


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

ARKANOID

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Größe des Visiers
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

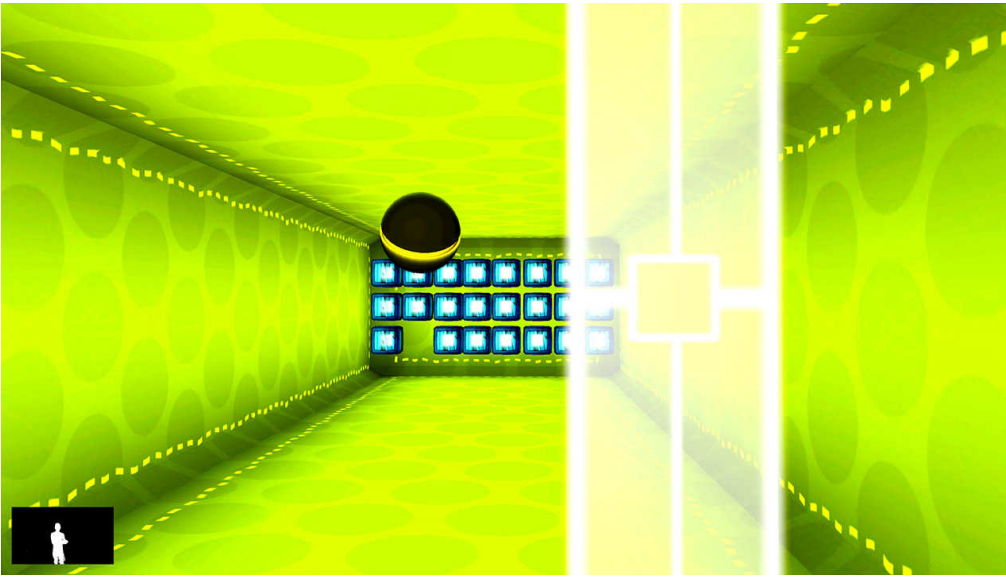
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

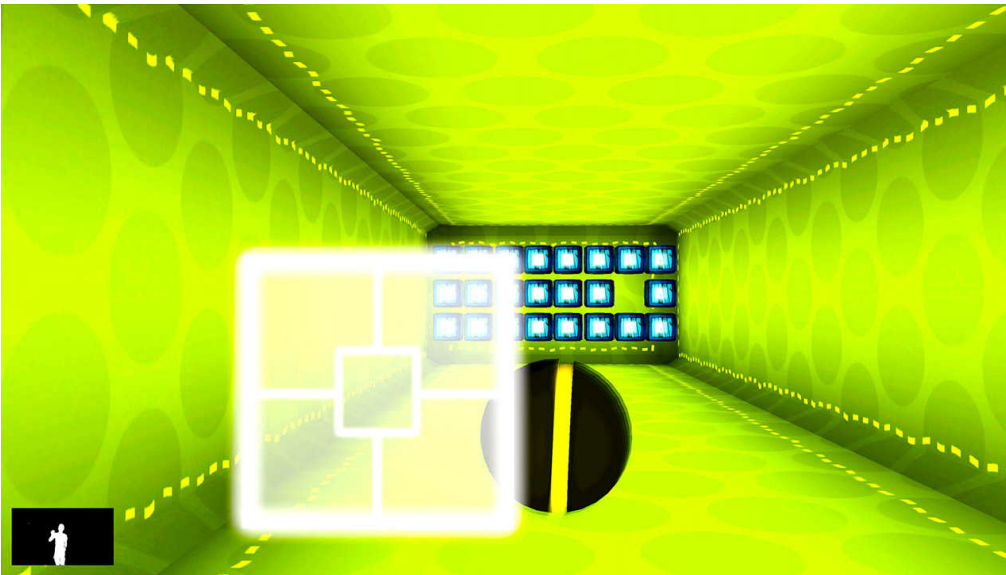
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



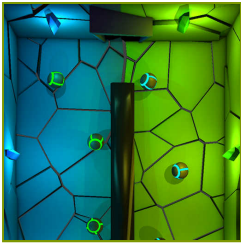
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
brauch	
Fuße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 40% ↑ 70% 30% ↔ 70%	Große des Visiers 100% Geschwindigkeit der Objekte 70%



Schwierigkeit	
brauch	
Fuße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 40% ↑ 70% 30% ↔ 70%	Große des Visiers 75% Geschwindigkeit der Objekte 70%

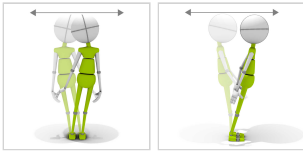


GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

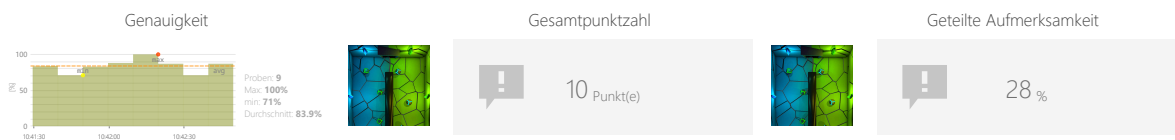
SORTIERER

Messen und Trainieren der Fähigkeit des Patienten, um im Laufe der Zeit mehr als eine Aktivität auszuführen und sich gleichzeitig auf mehrere Informationskanäle zu konzentrieren.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Anzahl der Objekte
- Lückengröße
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Übung mit oder ohne Unterstützung einer gesunden Gliedmaße

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

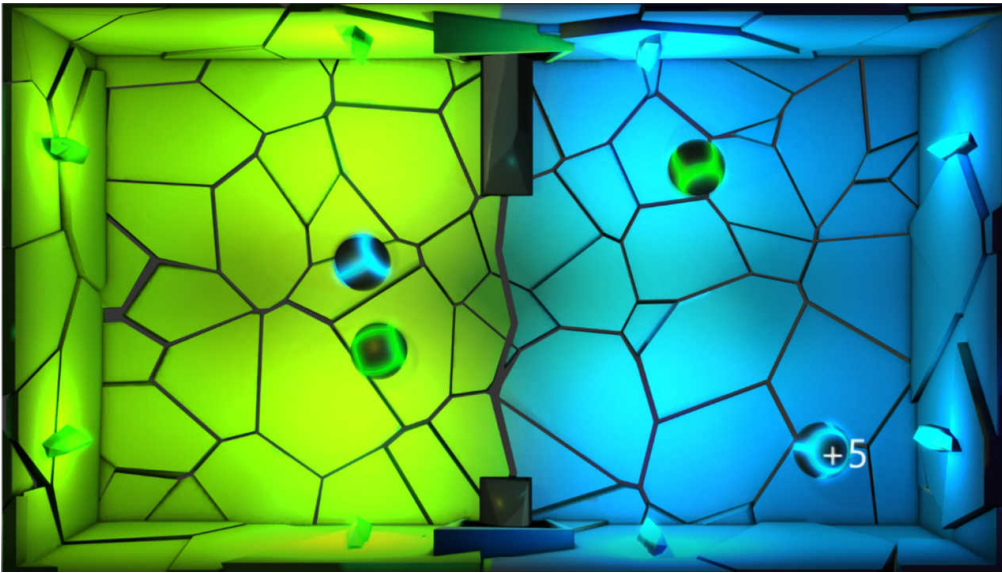
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



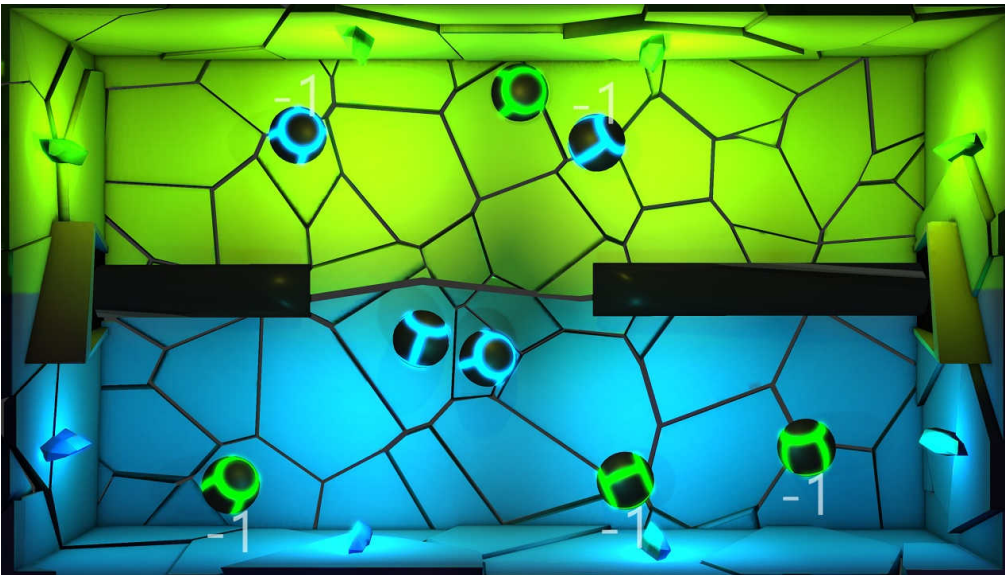
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

SORTIERER

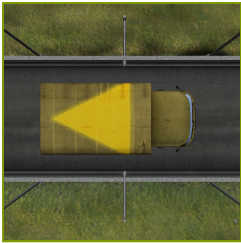
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% ↔ 70%	Anzahl der Objekte 4
	Lückengröße 150%
Geschwindigkeit der Objekte 100%	



Schwierigkeit brauch	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% ↔ 70%	Anzahl der Objekte 8
	Lückengröße 150%
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

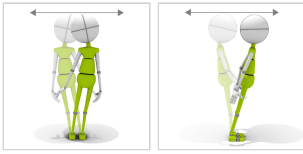


SPEICHER

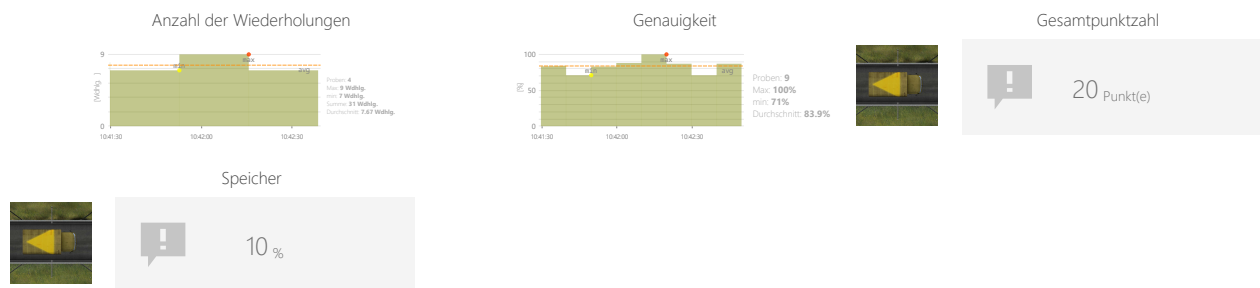
LASTWAGEN

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um Informationen zu merken.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich
- Optionen

ZIELE

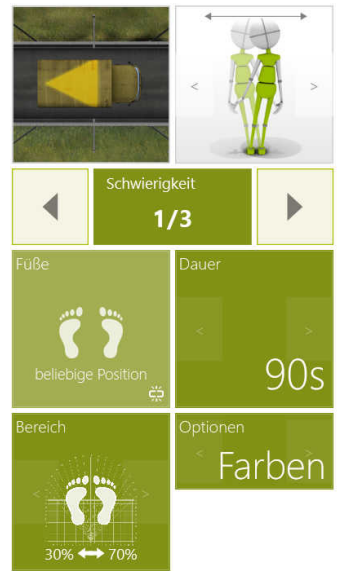
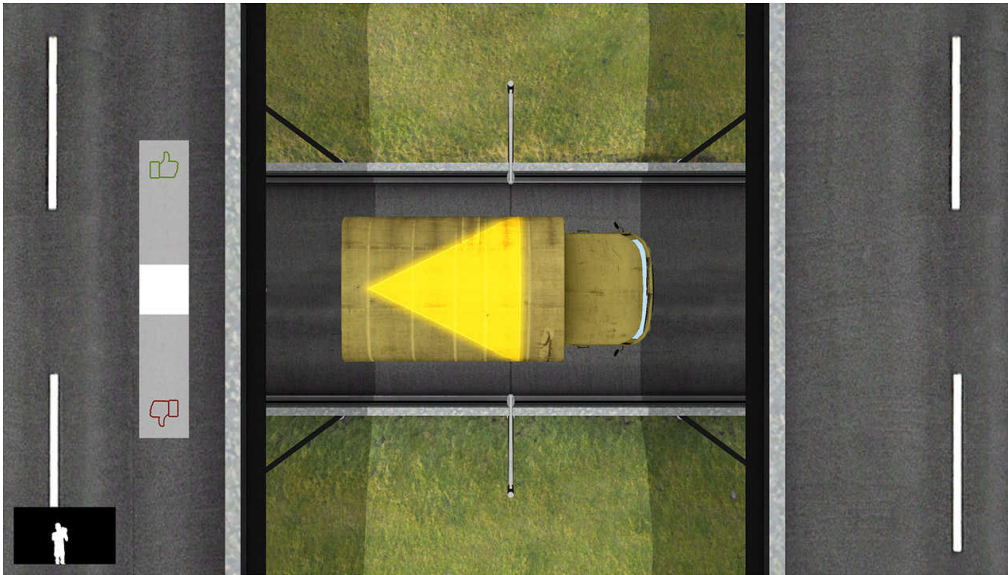
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Merken Sie sich die Form und/oder die Farbe auf dem Dach des Autos, das Sie sehen. Entscheiden Sie mit Daumen hoch oder runter, ob das nächste Auto die gleiche Form und/oder Farbe auf dem Dach hat wie das vorherige.



BEISPIELEINSTELLUNGEN





PROBLEME LÖSEN

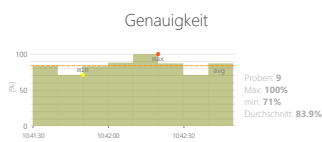
KLONEN

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um eine Lösung von spezifischen Problemen zu erreichen. Die Aufgabe kann mathematische oder logische Operationen betreffen und kann ein Kriterium für die Fähigkeit einer Person zu kritischem Denken sein.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

15 Punkt(e)



Probleme lösen

31%

ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Bereich
- Anzahl der Paare

ZIELE

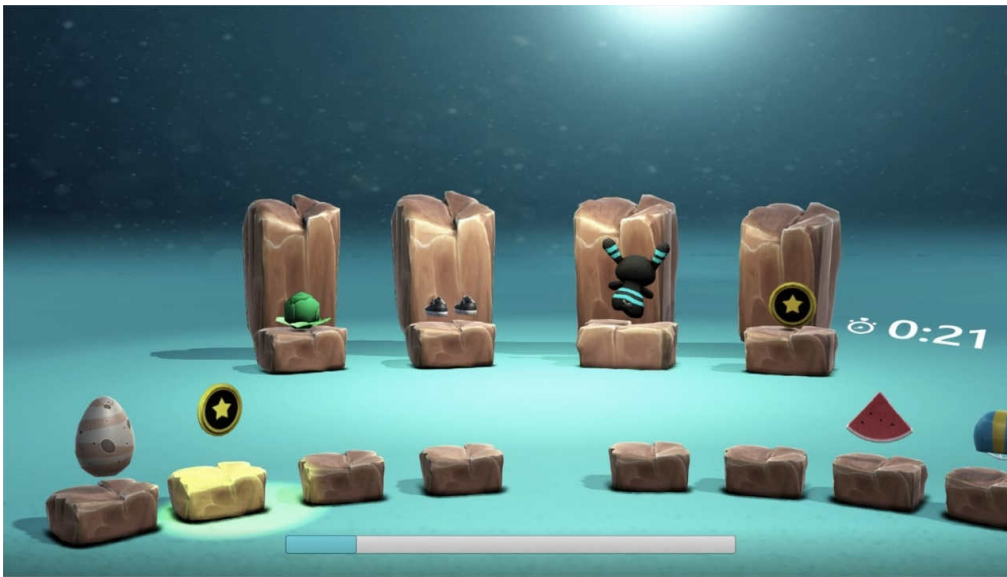
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Zeit der Mini-Übung 30s	Bereich 30% ↔ 70%
Anzahl der Paare 4	



SPEZIALISIERT

BLUTDRUCK

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ANPASSUNGEN

- Fußstellung

ZIELE

- Überwachen externer Parameter

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein



SPEZIALISIERT ROMBERG-TEST

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Endzeit der Aktion
- Feedback anzeigen

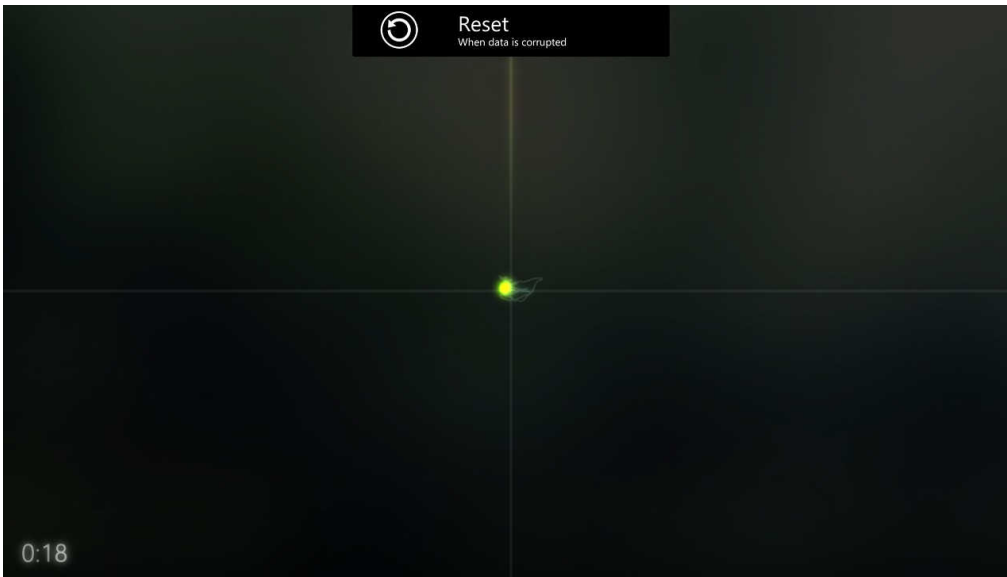
ZIELE

- Bewertet statisches Standgleichgewicht

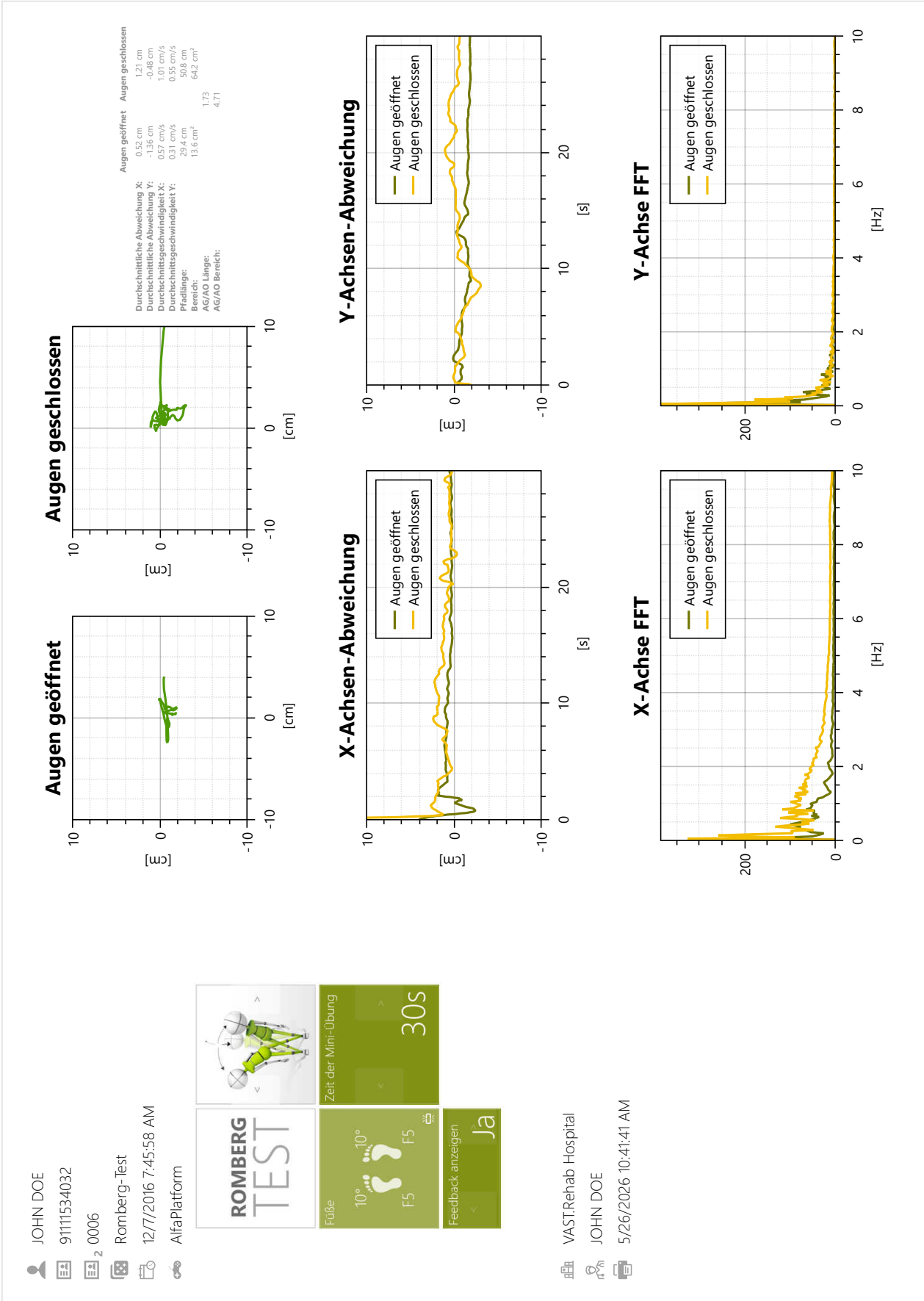
ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Romberg-Test

BEISPIELEINSTELLUNGEN



BEISPIELBERICHTE

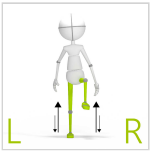


UNTERBERGER TEST

SPEZIALISIERT UNTERBERGERS TEST

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE

Durchschnittliche Winkelabweichung pro Schritt

7.88°

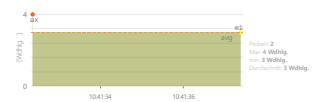
Winkelabweichung

13.6°

Ist zusätzlicher Test erforderlich

Ja

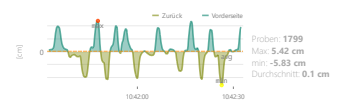
Anzahl der Schritte



X-Achsen-Abweichung



Y-Achsen-Abweichung



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Endzeit der Aktion
- Feedback anzeigen

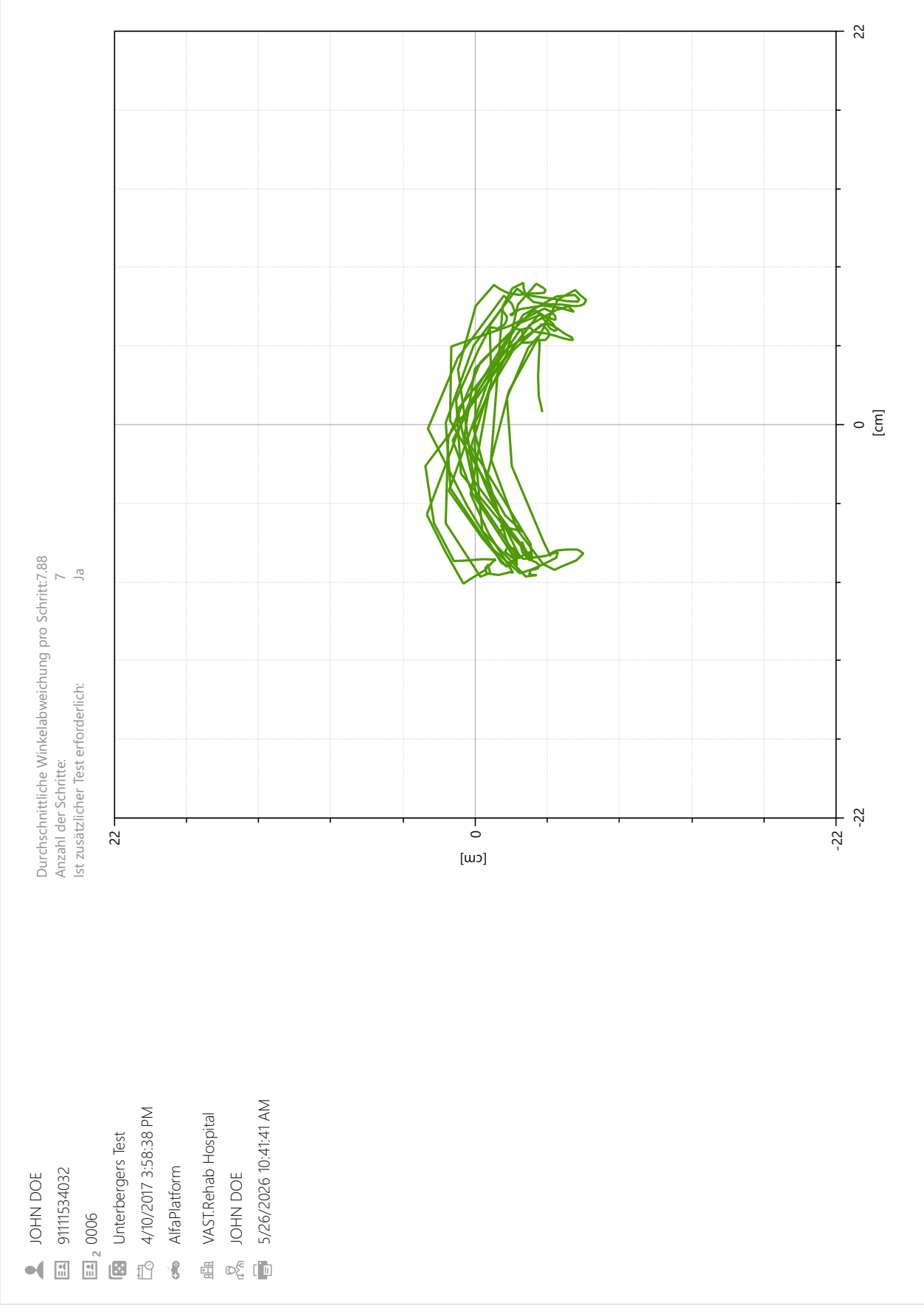
ZIELE

- Vestibuläre Störungsdiagnose

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Marschieren an einen Ort mit geschlossenen Augen

BEISPIELBERICHTE





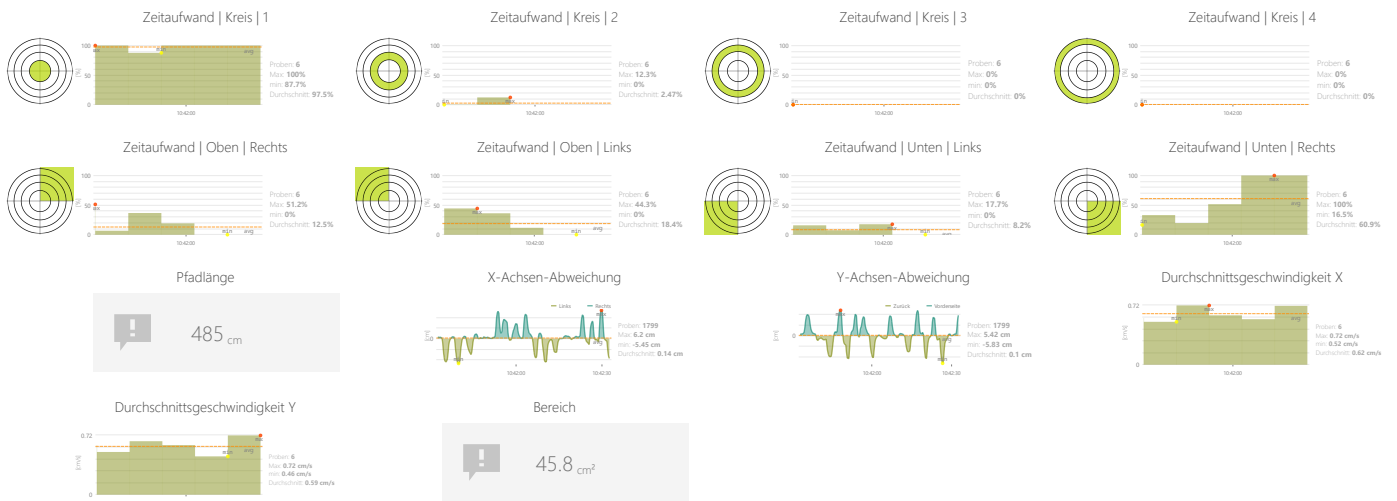
SPEZIALISIERT STABILITÄTSTEST

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Endzeit der Aktion
- Feedback anzeigen
- Radius

ZIELE

- Entspannung
- Haltungsverstärkung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Halten Sie Ihren Körper im Gleichgewicht