

BASISPAKET FÜR CAPRI

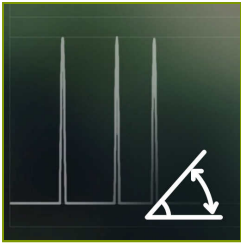
???

| | |
|---|----|
| Hardware-Anforderungen | 3 |
| Was wird benötigt? | 3 |
| Datenbank der therapeutischen Aufgaben | 4 |
| Bewegungsbereich | 4 |
| Geschwindigkeit | 6 |
| Bewegungsgenauigkeit | 7 |
| Funktionsbewegungen | 9 |
| Geteilte Aufmerksamkeit | 21 |
| Speicher | 23 |
| Probleme lösen | 25 |
| Spezialisiert | 29 |

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-CPU's.
- Minimum: 8 GB RAM (16 GB oder mehr empfohlen für optimale Leistung).

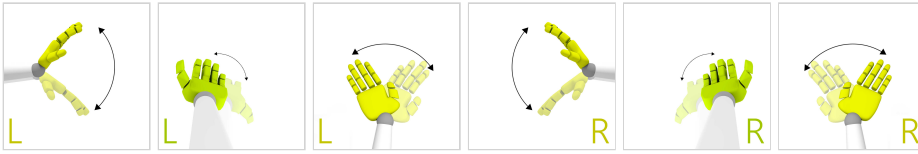


BEWEGUNGSBEREICH

WINKELBEWERTUNG

Messen und sanft motivieren, um den Bewegungsbereich der einzelnen Personen in vordefinierten Bewegungsmustern zu erhöhen.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Endzeit der Aktion

ZIELE

- Bewegungsuntersuchung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Zeit der Mini-Übung
30s

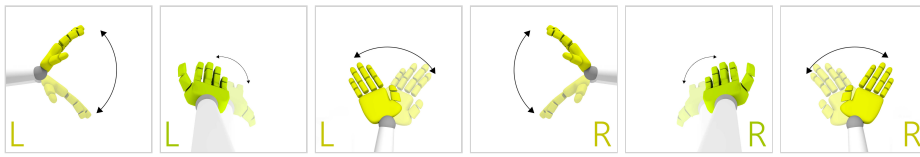


GESCHWINDIGKEIT

GESCHWINDIGKEITSTEST

Messen der Anzahl der Wiederholungen eines bestimmten Bewegungsmusters, die ein Patient innerhalb eines vordefinierten Zeitintervalls ausführen kann.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

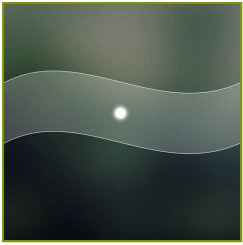
- Endzeit der Aktion

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

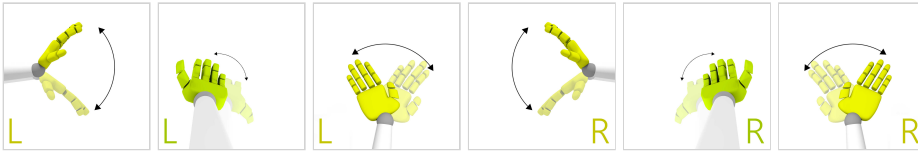
Führen Sie das angegebene Bewegungsmuster so oft wie möglich aus



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)
- Aufgabendauer

ZIELE

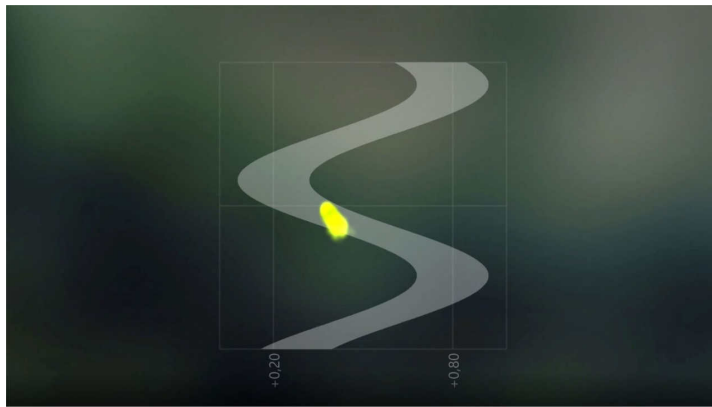
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit
3/3

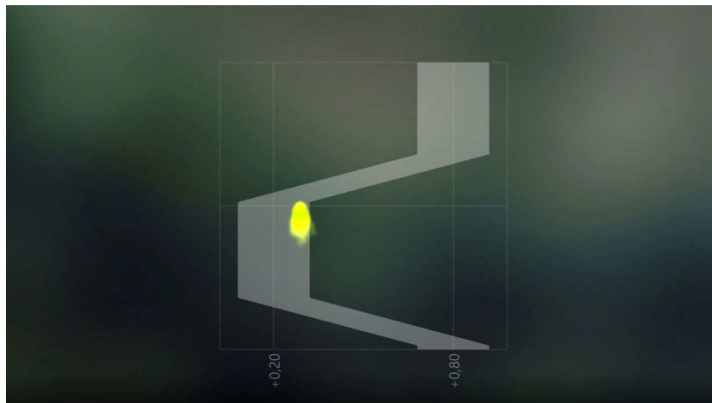
Konfiguration des Diagramms

4.0s +/- 20%

Bereich

Dauer
30s

Einstellung der Reichweite
0% ↔ 100%



Schwierigkeit
1/3

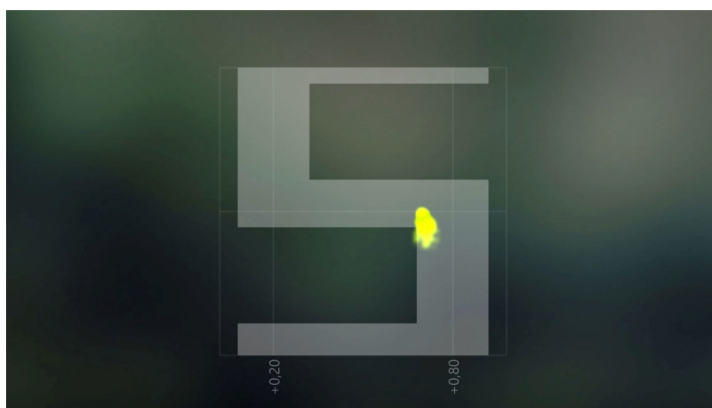
Konfiguration des Diagramms

4.0s +/- 40%

Bereich

Dauer
90s

Einstellung der Reichweite
0% ↔ 100%



Schwierigkeit
brauch

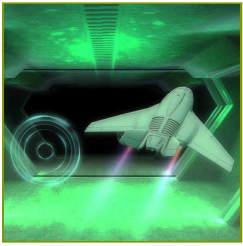
Konfiguration des Diagramms

2.0s +/- 20%

Bereich

Dauer
30s

Einstellung der Reichweite
0% ↔ 100%

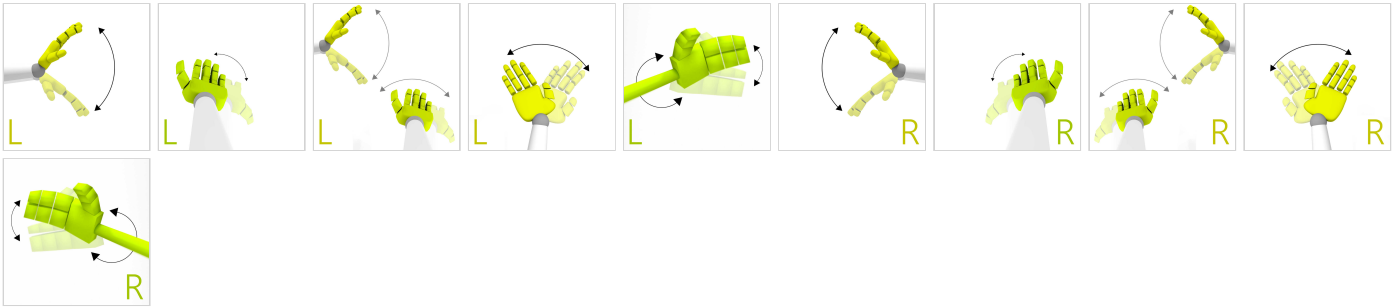


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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
- Aufgabendauer

ZIELE

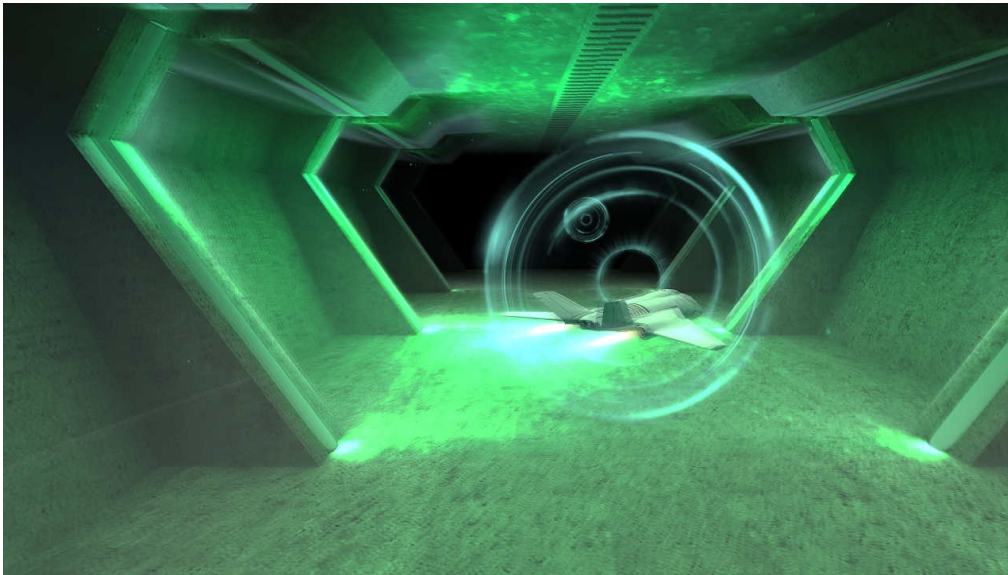
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

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

Bereich
Dauer
90s

Einstellung der Reichweite
0% ↔ 100%
? ↔ ?

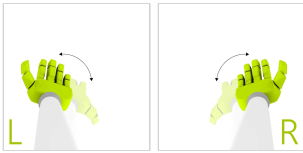


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

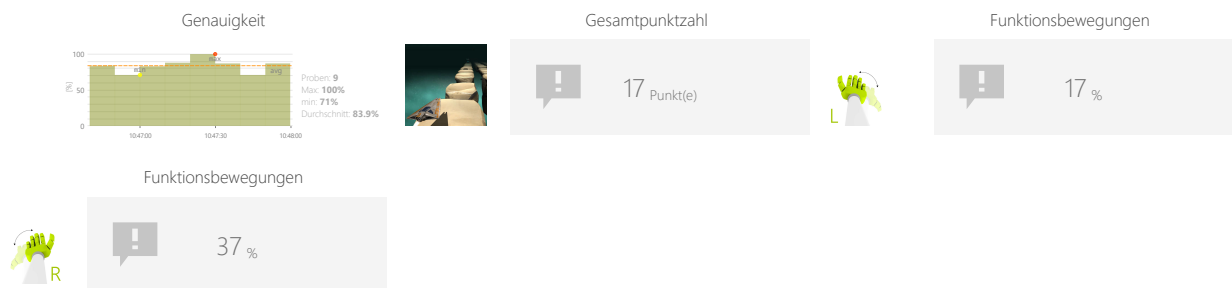
STEINE

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



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 | |
| Bereich | Dauer |
| | 90s |
| Einstellung der Reichweite | |
| 0% ↔ 100% | |
| ? ↔ ? | |

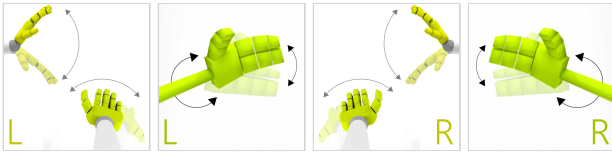


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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



ZIELE

- Planung und Strategie
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung




ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

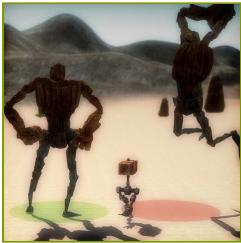
Zerschlagen Sie die brennenden Fässer so schnell Sie können.
Kehren Sie dann in die Mitte zurück



BEISPIELEINSTELLUNGEN



| | | |
|--|---|---|
|  |  | |
|  | Schwierigkeit 1/3 |  |
| Aktive Positionen  | Bereich  | |
| Dauer 90s | Einstellung der Reichweite  | |
| Reaktionszeit bearbeiten 10s | Größe des Visiers 125% | |

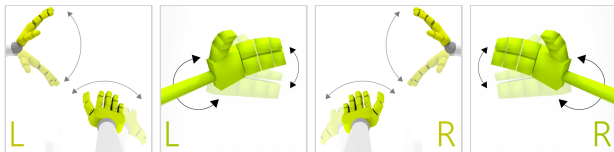


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

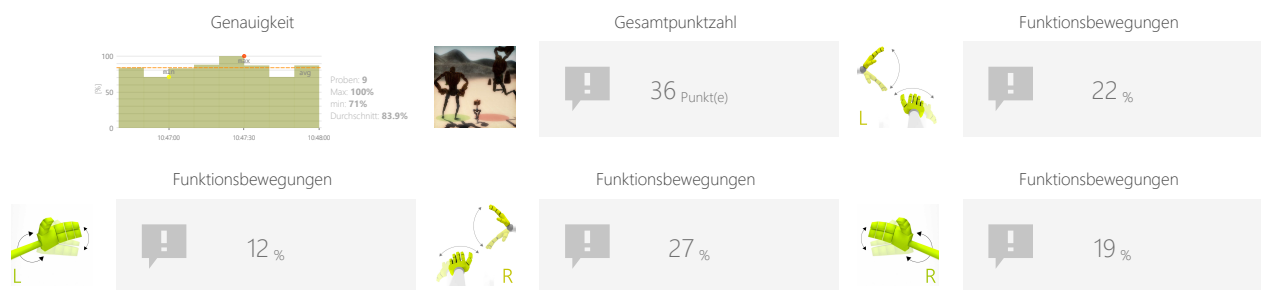
WEGRENNEN

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



ZIELE

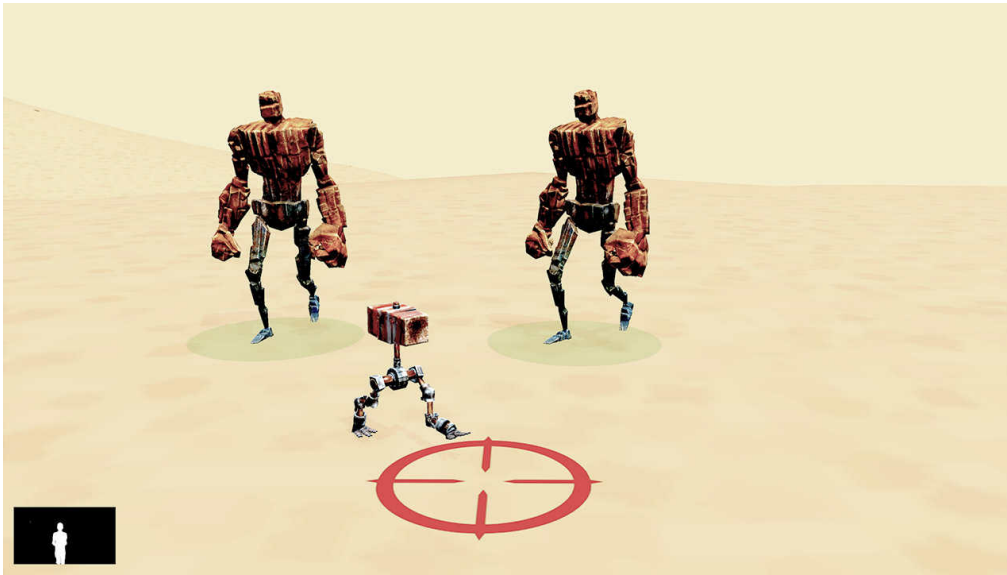
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Fokussierung
- Wahrnehmung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

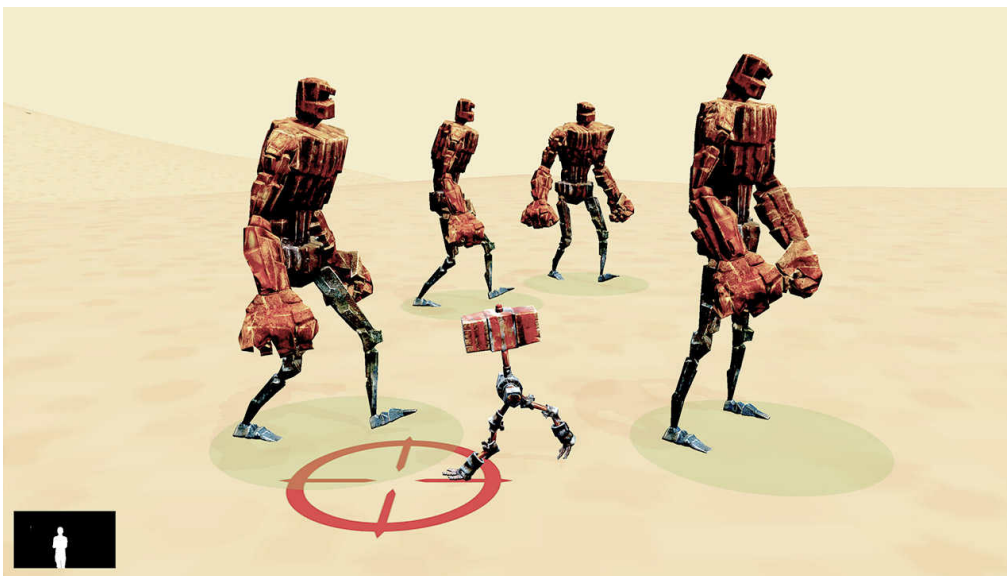
Halten Sie sich von den großen Robotern fern



BEISPIELEINSTELLUNGEN



| | |
|----------------------------|----------------------------|
| | |
| Schwierigkeit | |
| 1/3 | |
| Bereich | Dauer |
| | |
| Einstellung der Reichweite | Anzahl der Feinde |
| | |
| | Geschwindigkeit der Gegner |
| | |



| | |
|----------------------------|----------------------------|
| | |
| Schwierigkeit | |
| brauch | |
| Bereich | Dauer |
| | |
| Einstellung der Reichweite | Anzahl der Feinde |
| | |
| | Geschwindigkeit der Gegner |
| | |

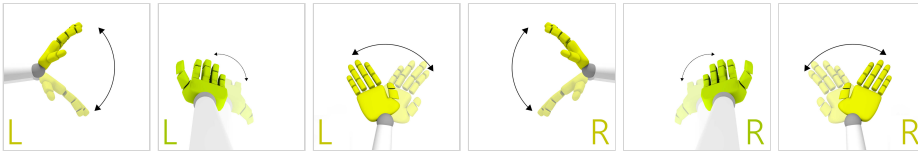


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

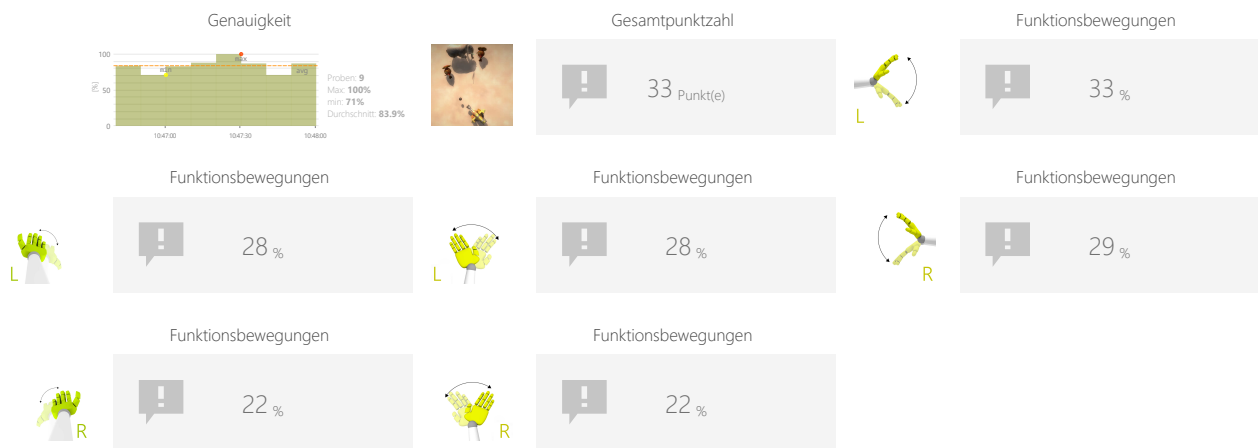
AUTOMATISCHE KANONE

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

- Aufgabendauer
- Distraktoren aktivieren
- Zeit zwischen Kanonenkugeln
- Zeit zwischen Feinden
- Geschwindigkeit der Gegner

ZIELE

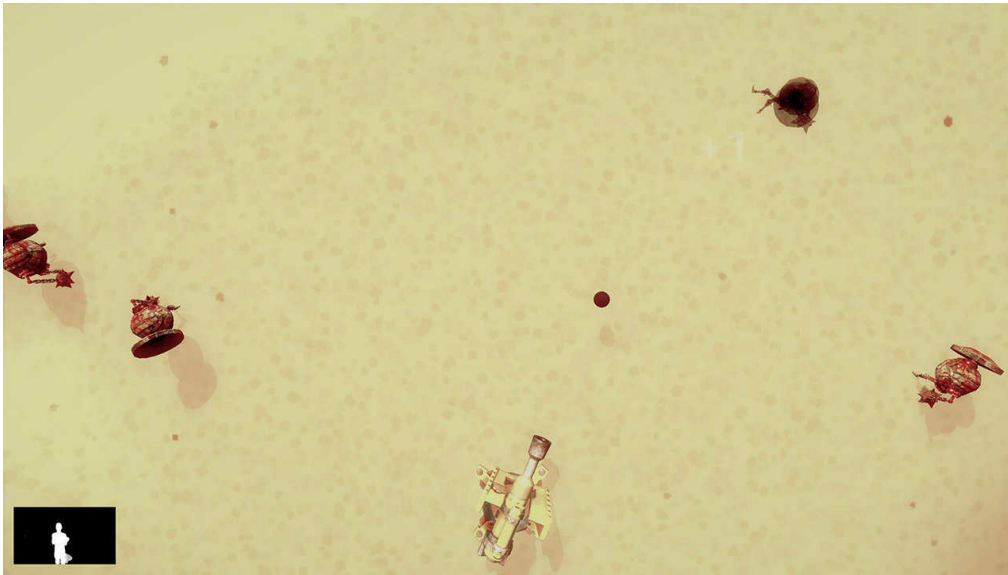
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

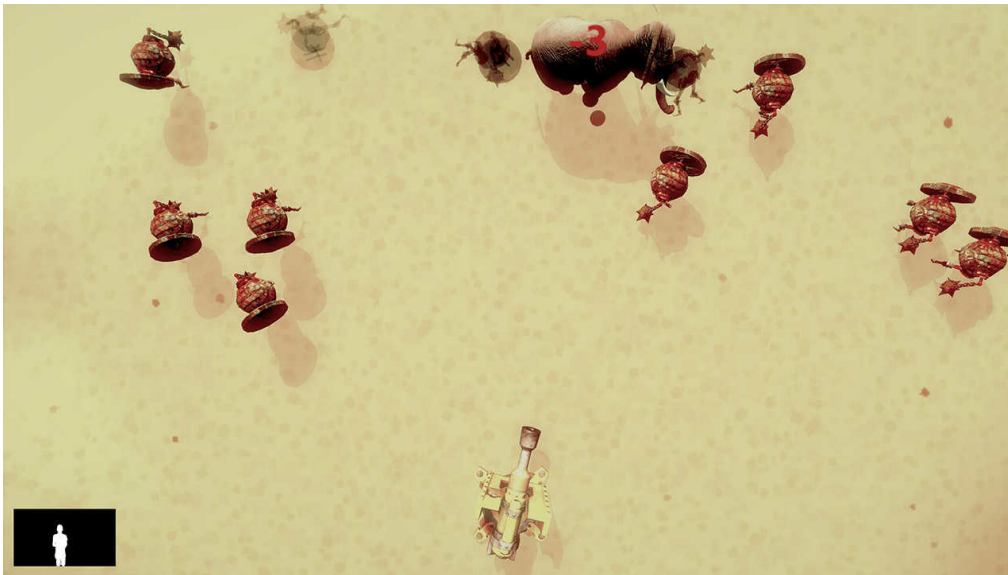
Verwenden Sie die Kanonen um die Roboter zu zerstören, aber vermeiden Sie die Elefanten zu treffen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



| | |
|--|--|
| | |
| Schwierigkeit 1/3 | |
| Bereich | Dauer 90s |
| Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ? | Distraktoren aktivieren Nein |
| | Zeit zwischen Kanonenkugeln 1s |
| Zeit zwischen Feinden 3s | Geschwindigkeit der Gegner 50% |



| | |
|--|--|
| | |
| Schwierigkeit brauch | |
| Bereich | Dauer 90s |
| Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ? | Distraktoren aktivieren Ja |
| | Zeit zwischen Kanonenkugeln 1s |
| Zeit zwischen Feinden 3s | Geschwindigkeit der Gegner 50% |

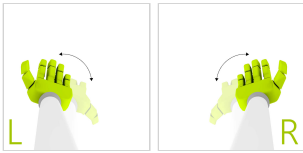


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

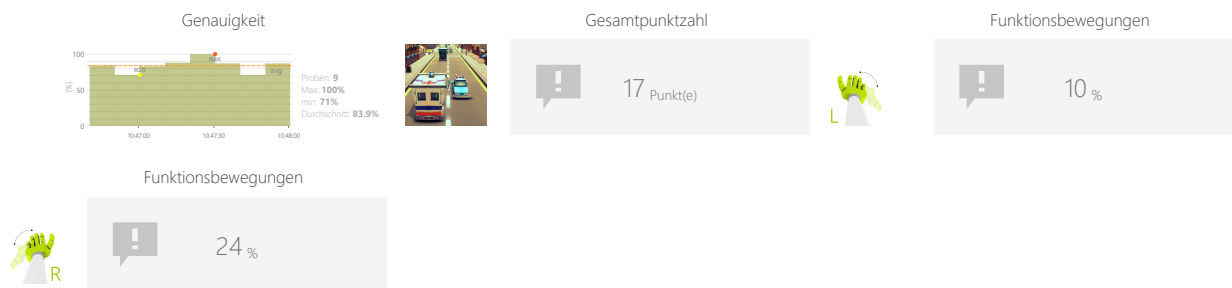
KRANKENWAGEN

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



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



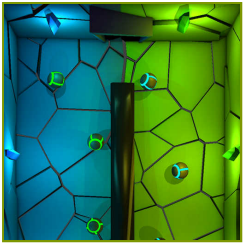
BEISPIELEINSTELLUNGEN



| | |
|---|---------------------------------------|
| | |
| Schwierigkeit 2/3 | |
| Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt | |
| Bereich | Dauer 90s |
| Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% | Abstand zwischen den Autos 50% |



| | |
|---|--|
| | |
| Schwierigkeit brauch | |
| Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt | |
| Bereich | Dauer 90s |
| Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% | Abstand zwischen den Autos 200% |

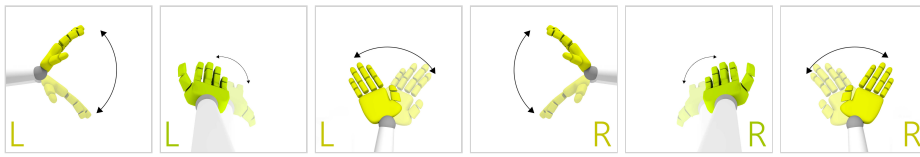


GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

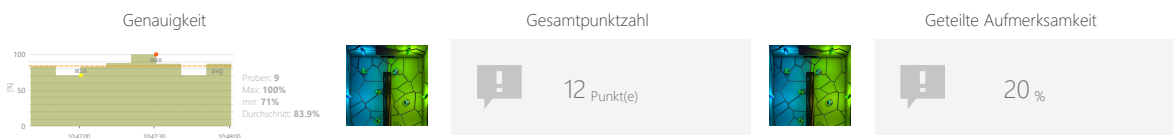
SORTIERER

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

- Aufgabendauer
- 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

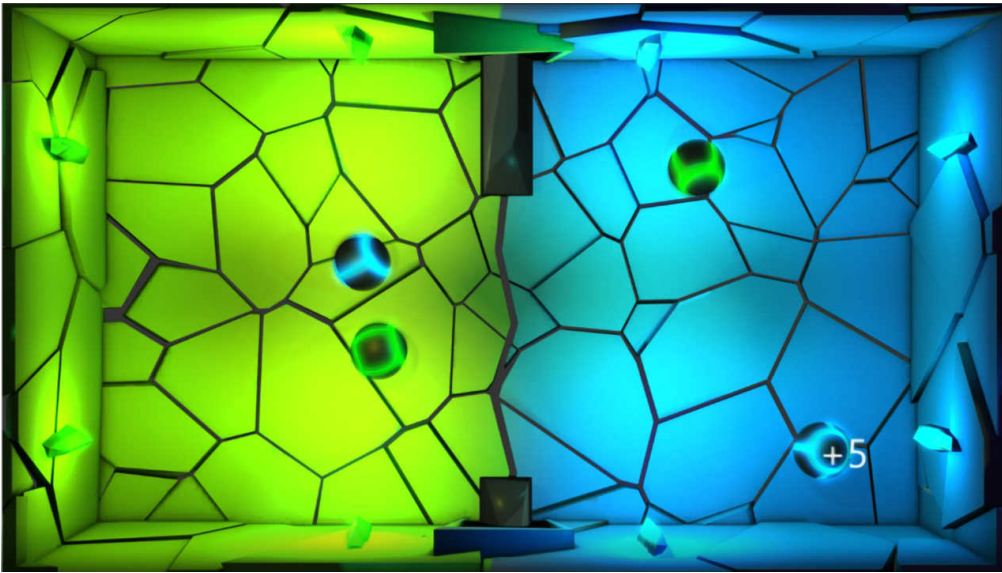
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



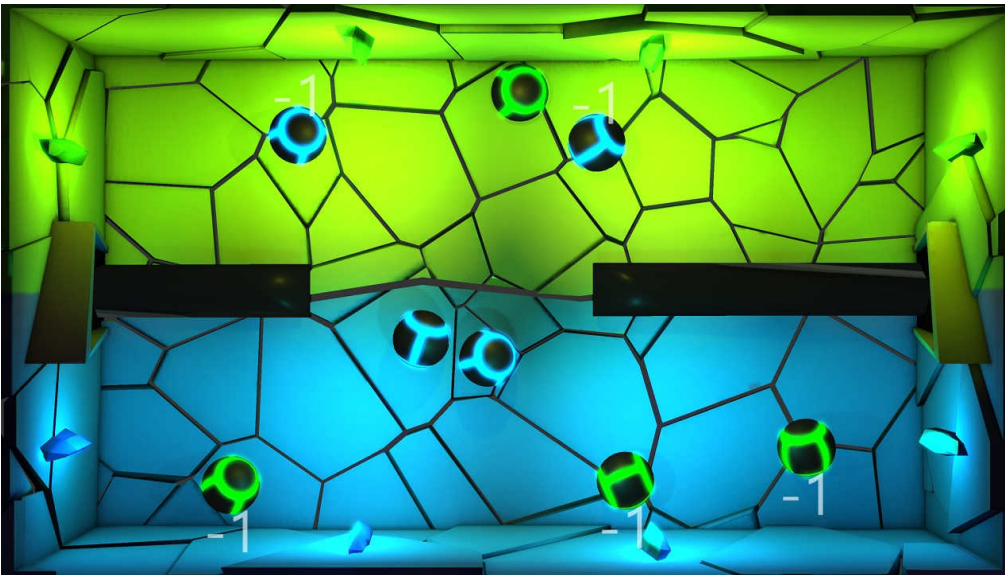
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

SORTIERER

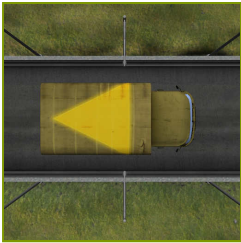
BEISPIELEINSTELLUNGEN



| | |
|---|-----------------------------|
| | |
| Schwierigkeit 1/3 | |
| Bereich | Dauer 90s |
| Einstellung der Reichweite | Anzahl der Objekte 4 |
| | Lückengröße 150% |
| Geschwindigkeit der Objekte 100% | |



| | |
|---|-----------------------------|
| | |
| Schwierigkeit brauch | |
| Bereich | Dauer 90s |
| Einstellung der Reichweite | Anzahl der Objekte 8 |
| | Lückengröße 150% |
| Geschwindigkeit der Objekte 100% | |

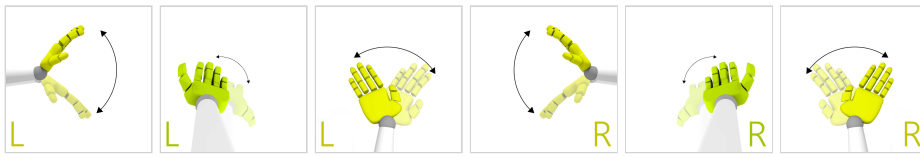


SPEICHER

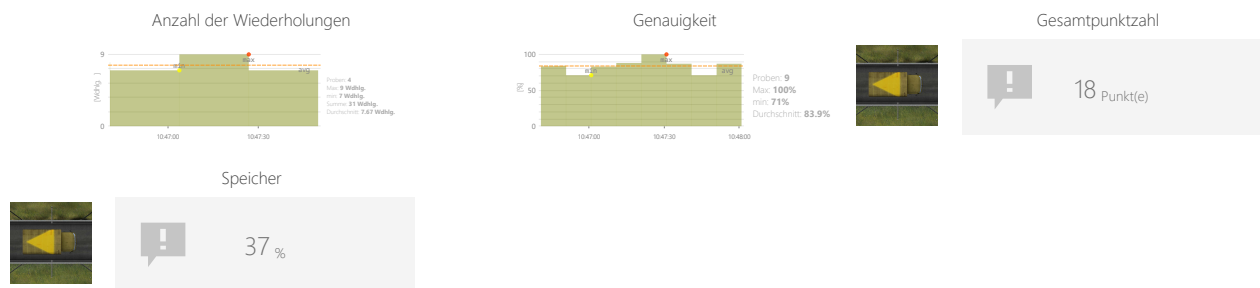
LASTWAGEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Optionen

ZIELE

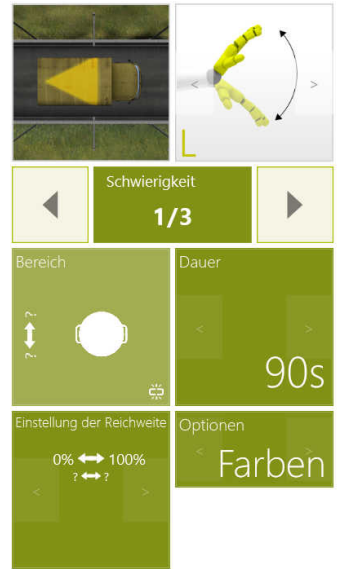
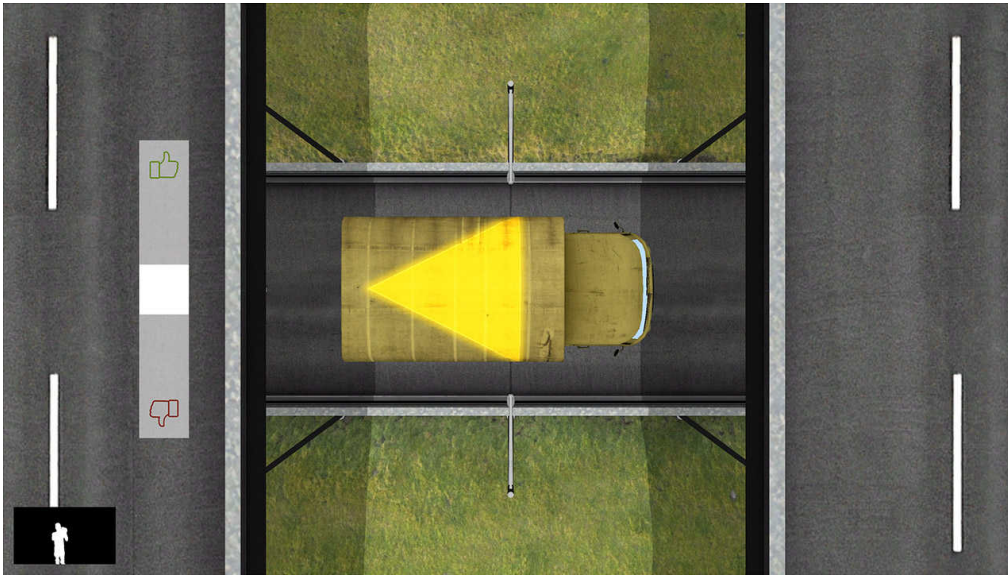
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

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



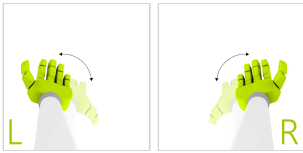


PROBLEME LÖSEN

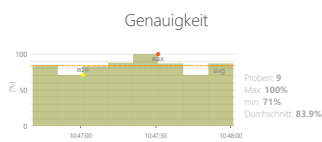
KLONEN

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.

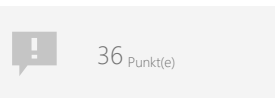
KONTROLLMODI



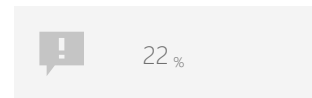
ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl



Probleme lösen



ZIELE

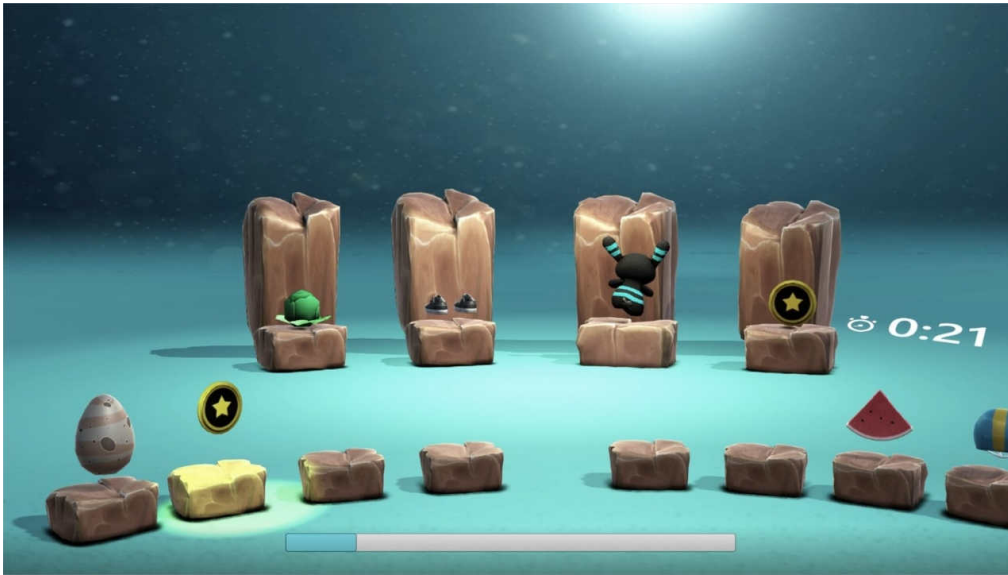
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

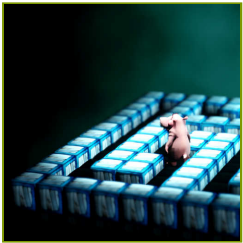
Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt



BEISPIELEINSTELLUNGEN



| | |
|---------------------|----------------------------|
| | |
| Schwierigkeit | 1/3 |
| Bereich | Dauer |
| | 90s |
| Zeit der Mini-Übung | Einstellung der Reichweite |
| 30s | 0% ↔ 100% |
| Anzahl der Paare | 4 |

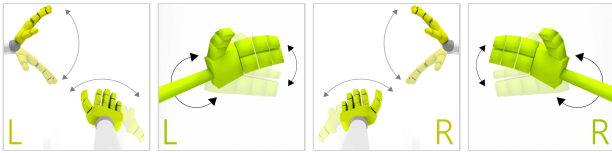


PROBLEME LÖSEN

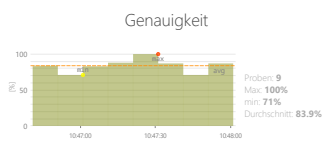
LABYRINTH

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.

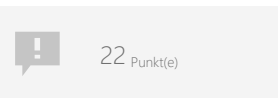
KONTROLLMODI



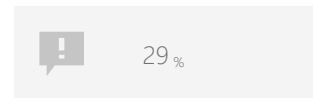
ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl



Probleme lösen



ZIELE

- Logische Aufgaben
- Geplante Bewegungen
- Planung und Strategie

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Führen Sie das Nilpferd durch das Labyrinth zu dem leuchtenden Ziel.



PROBLEME LÖSEN

LABYRINTH

BEISPIELEINSTELLUNGEN



| | |
|----------------------------|----------------------|
| | |
| Schwierigkeit | 1/4 |
| Bereich | Dauer |
| | 90s |
| Einstellung der Reichweite | Pfad anzeigen |
| | Nein |
| | Größe des Labyrinths |
| | 4 |





SPEZIALISIERT

BLUTDRUCK

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

KONTROLLMODI



ZIELE

- Überwachen externer Parameter

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein