

BASISPAKET FÜR CUBITO

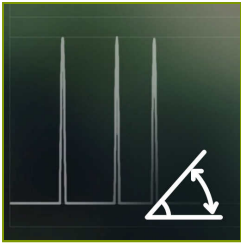
???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Bewegungsbereich	4
Geschwindigkeit	6
Bewegungsgenauigkeit	8
Funktionsbewegungen	10
Stärke	16
Geteilte Aufmerksamkeit	16
Speicher	18
Probleme lösen	20
Spezialisiert	22

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).

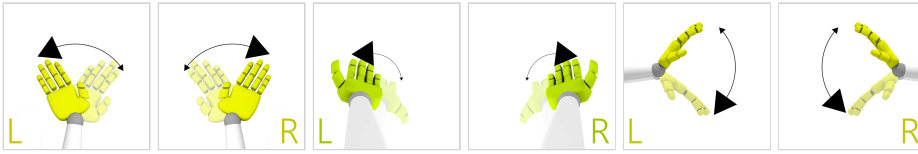


BEWEGUNGSBEREICH

WINKELBEWERTUNG

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Endzeit der Aktion
- Widerstand

ZIELE

- Bewegungsuntersuchung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen



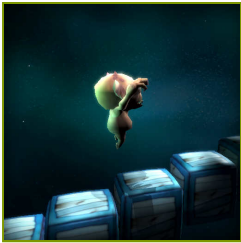
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Winkelbereich
start 0° ende -30°

Zeit der Mini-Übung
30s

Widerstandsgummi
1

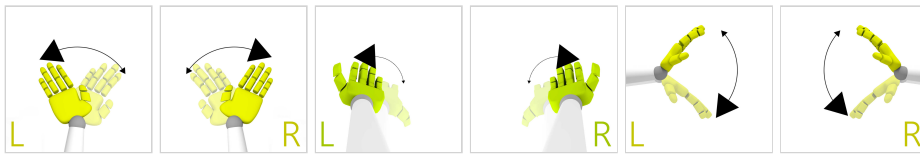


GESCHWINDIGKEIT

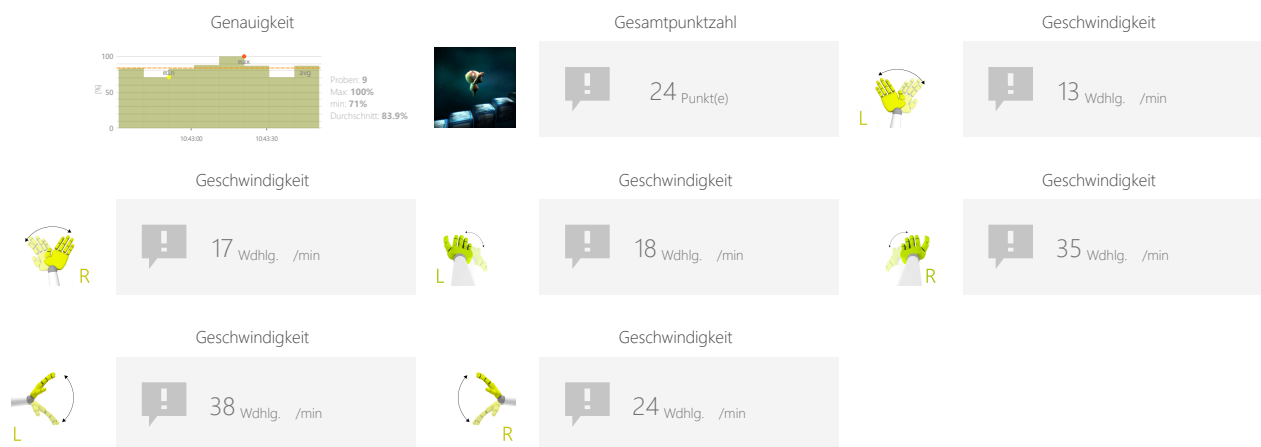
TREPPE

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Maximale Zeit pro Etage
- Anzahl der Treppen
- Länge der Pause
- Widerstand

ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

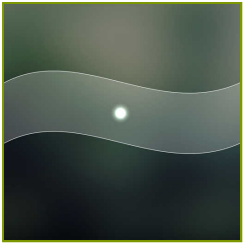
Steigen Sie die Treppe hinauf, bevor Sie verschwindet



BEISPIELEINSTELLUNGEN



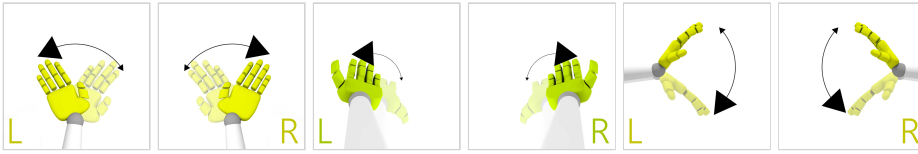
Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Winkelbereich start ? ende ?
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Maximale Zeit pro Etage 15s
Länge der Pause 3	Anzahl der Treppen 5
	Widerstandsgummi 1



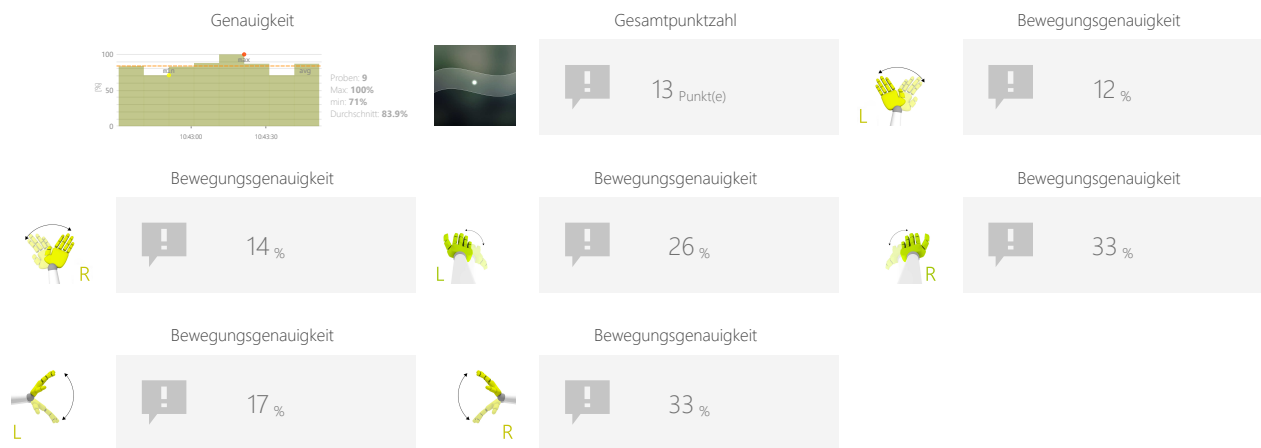
BEWEGUNGSGENAUIGKEIT DIAGRAMM

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
- Widerstand

ZIELE

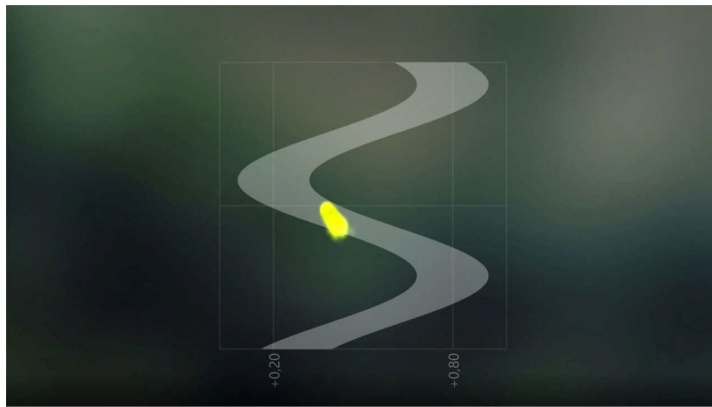
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

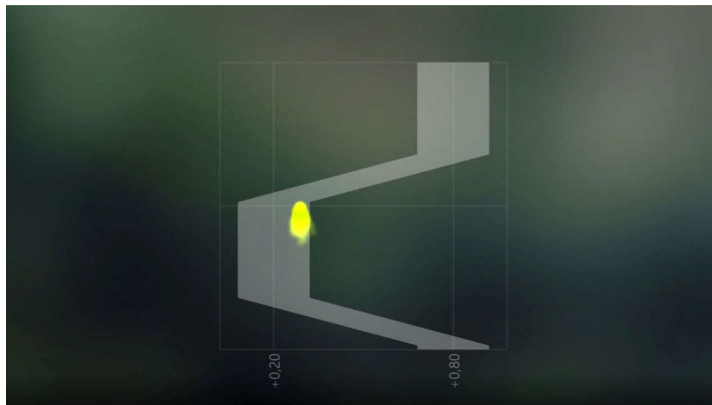
Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



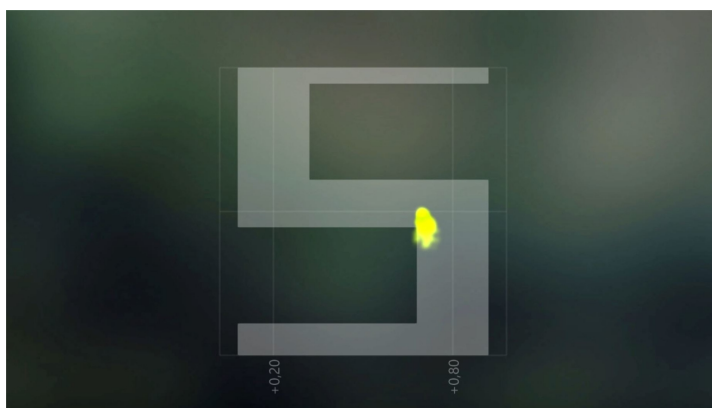
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Control panel for the wavy path diagram. It includes a difficulty level of 3/3, a duration of 30s, and a resistance level of 1. The diagram configuration shows a wavy path with a duration of 4.0s and a range of +/- 20%.



Control panel for the zigzag path diagram. It includes a difficulty level of 1/3, a duration of 90s, and a resistance level of 1. The diagram configuration shows a zigzag path with a duration of 4.0s and a range of +/- 40%.



Control panel for the square path diagram. It includes a difficulty level of **brauch**, a duration of 30s, and a resistance level of 1. The diagram configuration shows a square path with a duration of 2.0s, a range of +/- 20%, and a range of +/- 1.0s.

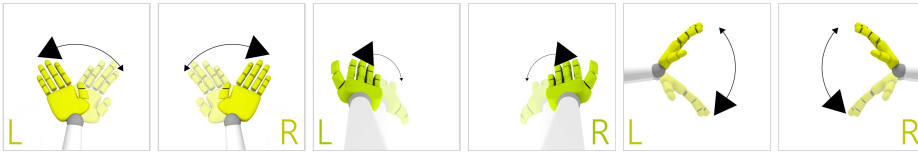


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

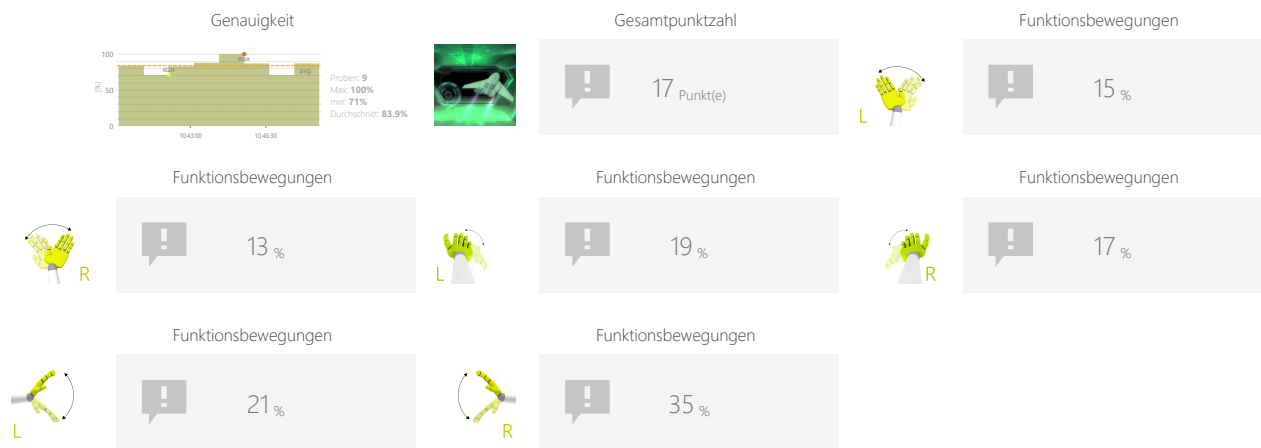
FLUGZEUG

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
- Widerstand

ZIELE

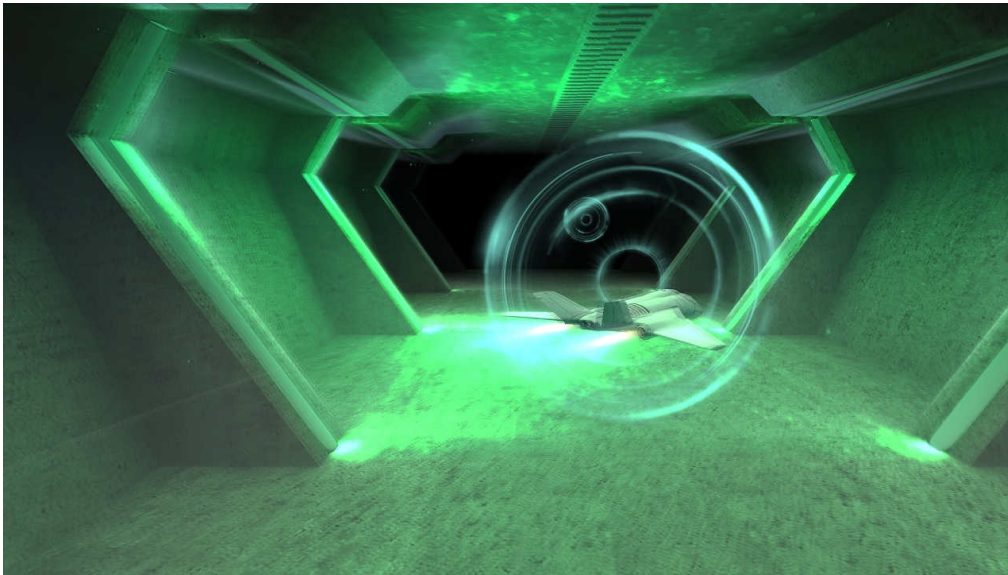
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

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	
Dauer	Winkelbereich
90s	
	start: ? ende: ?
Einstellung der Reichweite	Widerstandsgummi
0% ↔ 100%	1
? ↔ ?	

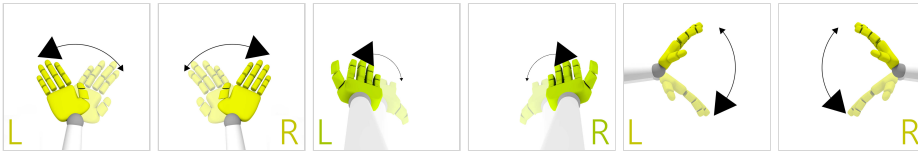


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

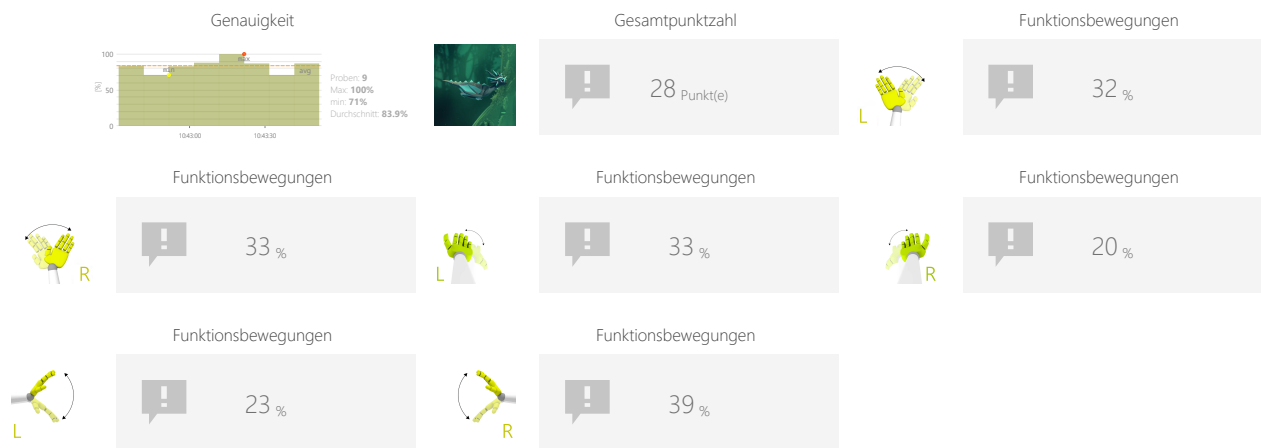
DRACHE

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
- Größe der Münzgruppe
- Abstand zwischen den Münzen
- Schwerkraft
- Widerstand

ZIELE

- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Visuelle motorische Koordination
- Muskelverstärkung
- Planung und Strategie

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fliegen Sie und sammeln Sie die Münzen ein



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

DRACHE

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	brauch
Dauer	Winkelbereich
90s	
Einstellung der Reichweite	Größe der Münzgruppe
0% ↔ 100%	3
?	Abstand zwischen den Münzen
	250%
Schwerkraft	Widerstandsgummi
100%	1



Schwierigkeit	1/3
Dauer	Winkelbereich
90s	
Einstellung der Reichweite	Größe der Münzgruppe
0% ↔ 100%	5
?	Abstand zwischen den Münzen
	250%
Schwerkraft	Widerstandsgummi
100%	1

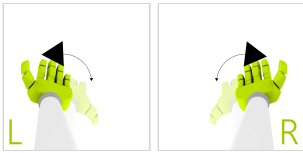


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

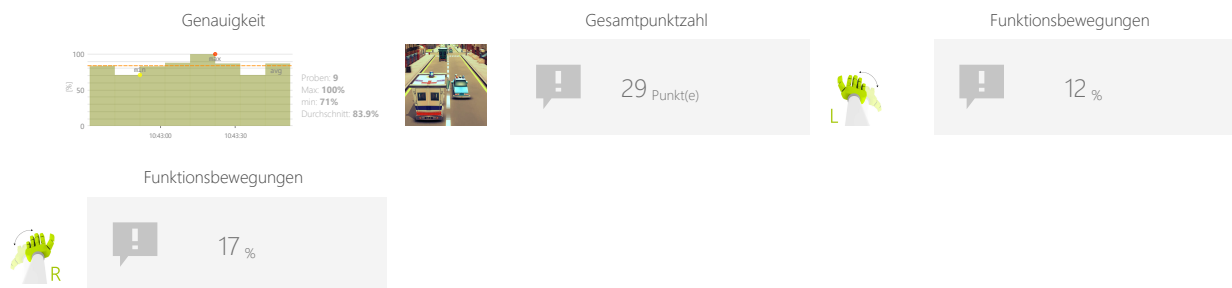
KRANKENWAGEN

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



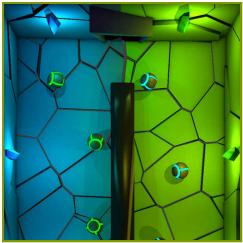
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 2/3	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Winkelbereich
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100%	Abstand zwischen den Autos 50%
	Widerstandsgummi 1



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Winkelbereich
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100%	Abstand zwischen den Autos 200%
	Widerstandsgummi 1

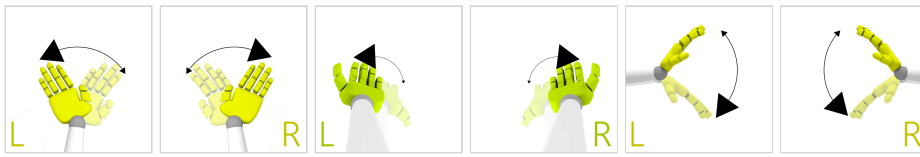


GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

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
- Widerstand

ZIELE

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

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

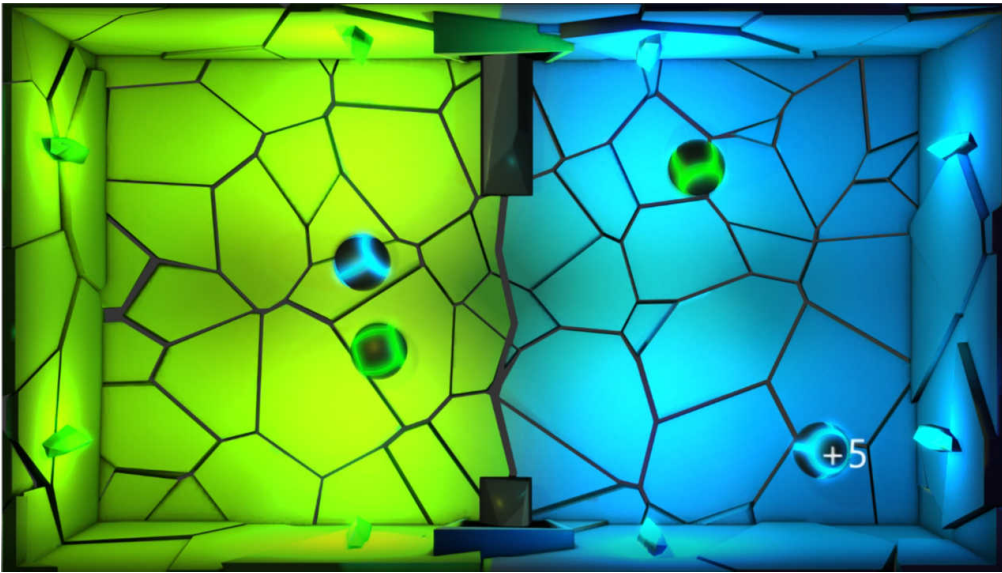
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



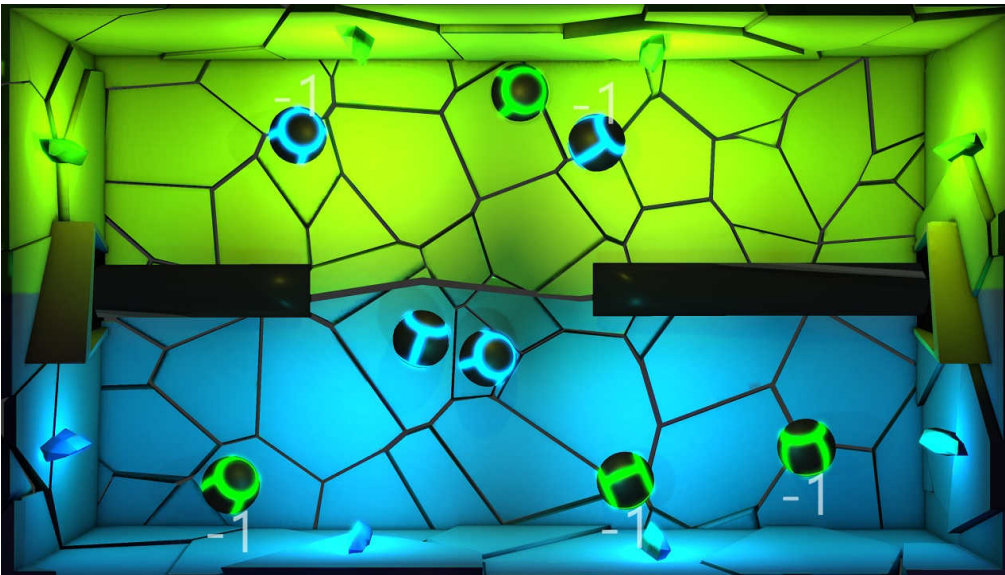
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

SORTIERER

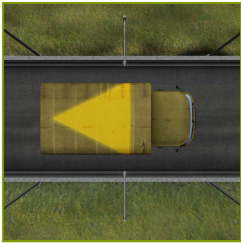
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Winkelbereich
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100%	Anzahl der Objekte 4
	Lückengröße 150%
Geschwindigkeit der Objekte 100%	Widerstandsgummi 1



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Winkelbereich
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100%	Anzahl der Objekte 8
	Lückengröße 150%
Geschwindigkeit der Objekte 100%	Widerstandsgummi 1

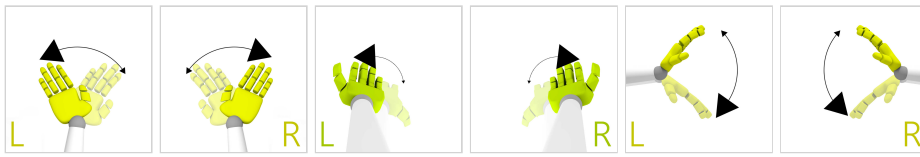


SPEICHER

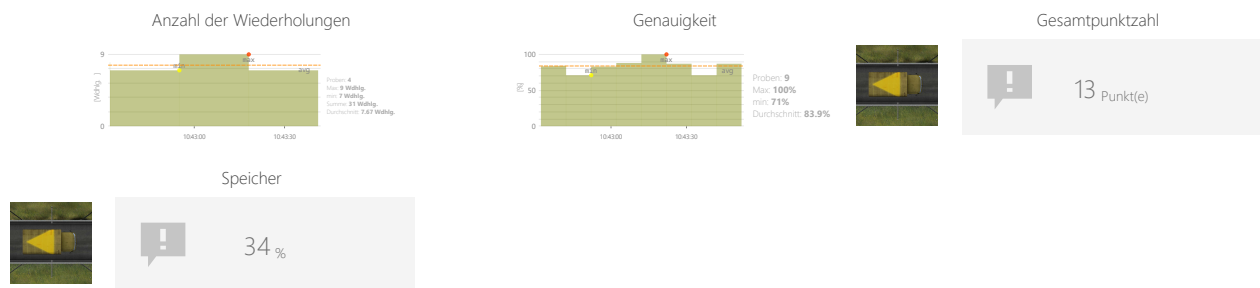
LASTWAGEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Widerstand
- Optionen

ZIELE

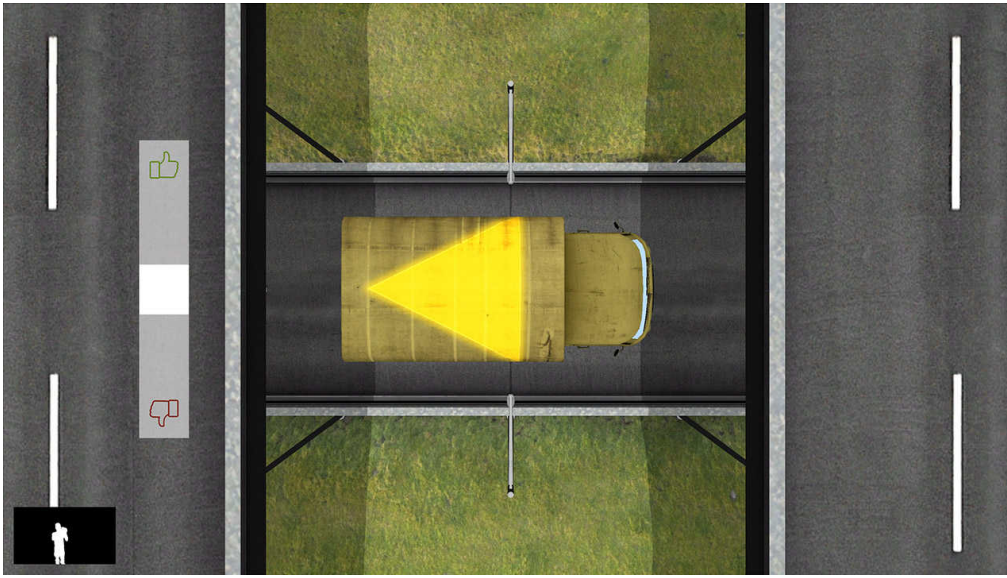
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

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



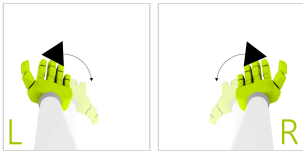


PROBLEME LÖSEN

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



ZIELE

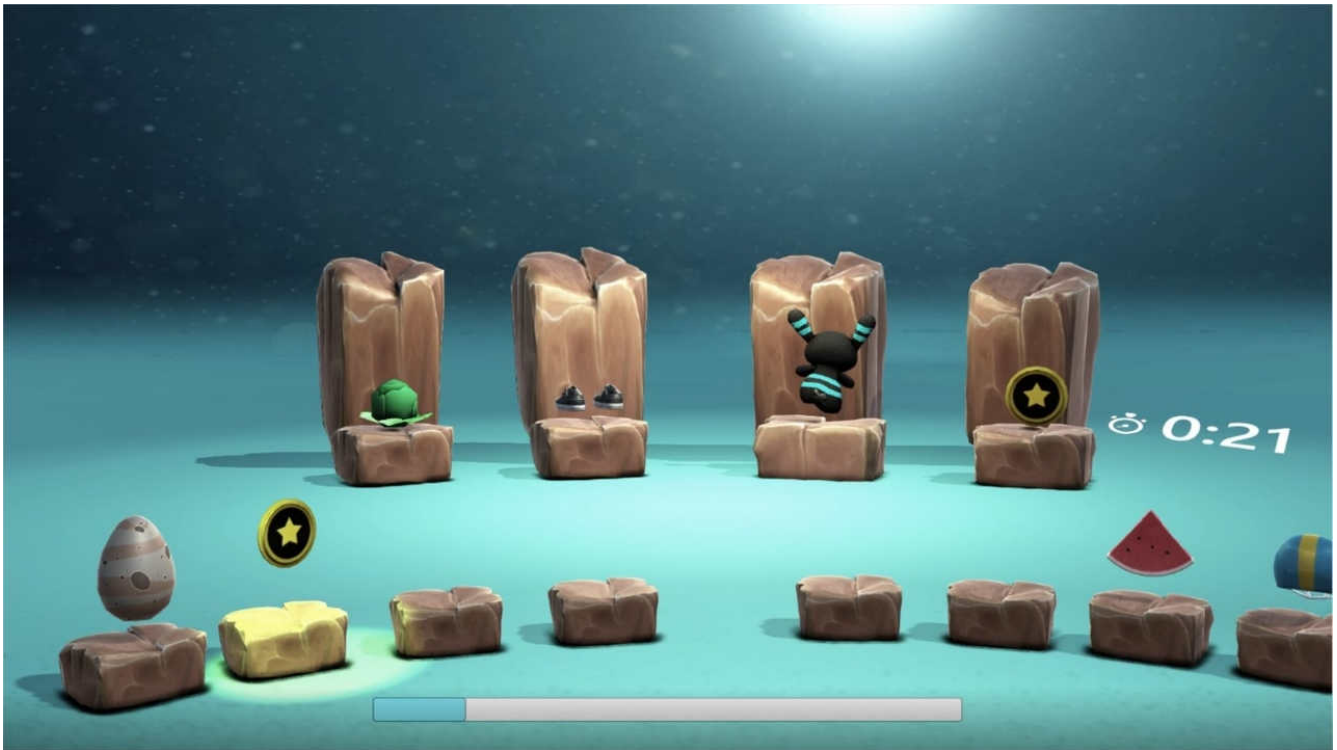
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt



BEISPIELEINSTELLUNGEN





SPEZIALISIERT

BLUTDRUCK

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

KONTROLLMODI



ANPASSUNGEN

- Widerstand

ZIELE

- Überwachen externer Parameter

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein