

BASISPAKET FÜR PULMO

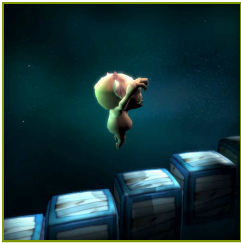
???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Geschwindigkeit	4
Bewegungsgenauigkeit	6
Funktionsbewegungen	12
Stärke	34
Geteilte Aufmerksamkeit	35
Speicher	37
Probleme lösen	39
Spezialisiert	41

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).

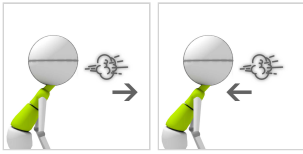


GESCHWINDIGKEIT

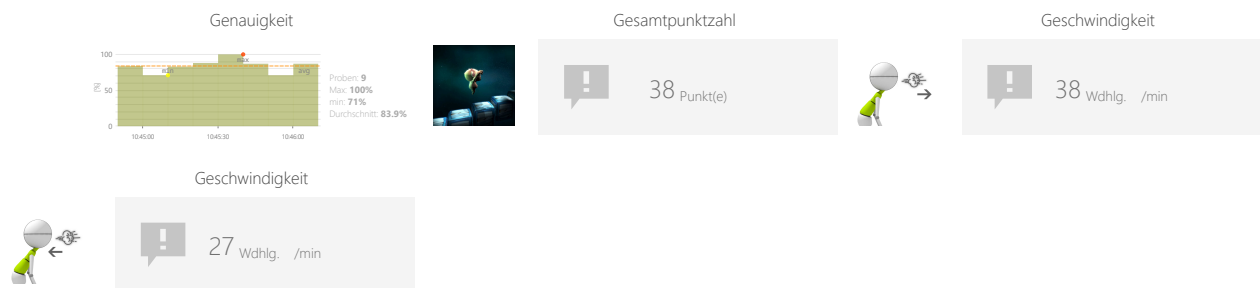
TREPPE

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	Gerätebereich ? ↔ ?
Ausatmen 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Maximale Zeit pro Etage 15s
Länge der Pause 3	Anzahl der Treppen 5
	Widerstand Max



BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

FISCHE

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bewegungsmodus
- Form der Route
- Geschwindigkeit der Objekte
- Widerstand

ZIELE

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

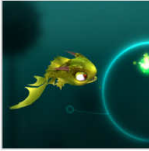



ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

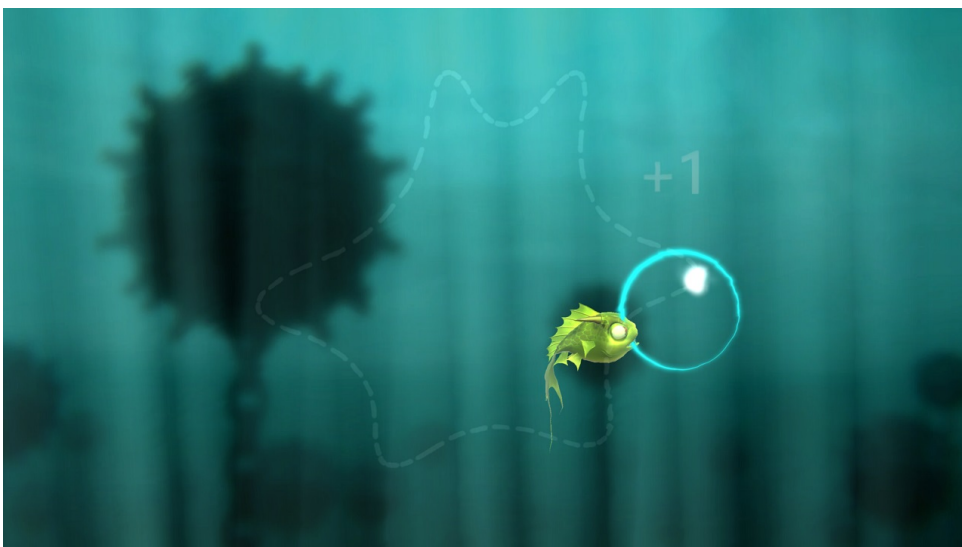
Bewegen Sie den blauen Kreis, um die Funkenquelle vor den Fischen zu schützen. Wenn sich die Funkenquelle innerhalb des Kreises befindet, ist sie sicher

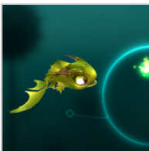





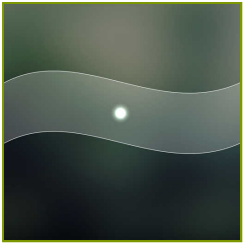
BEISPIELEINSTELLUNGEN



			
Schwierigkeit		brauch	
Dauer	Bewegungsmodus		
< 90s >	< Links >		
Gerätebereich	Form der Route		
 ? ↔ ?			
Ausatmen	Einatmen		
20% ↔ 80% ? ↔ ?	20% ↔ 80% ? ↔ ?		
Geschwindigkeit der Objekte	Widerstand		
< 100% >	Max		



			
Schwierigkeit		1/3	
Dauer	Bewegungsmodus		
< 90s >	< Links >		
Gerätebereich	Form der Route		
 ? ↔ ?			
Ausatmen	Einatmen		
20% ↔ 80% ? ↔ ?	20% ↔ 80% ? ↔ ?		
Geschwindigkeit der Objekte	Widerstand		
< 100% >	Max		



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

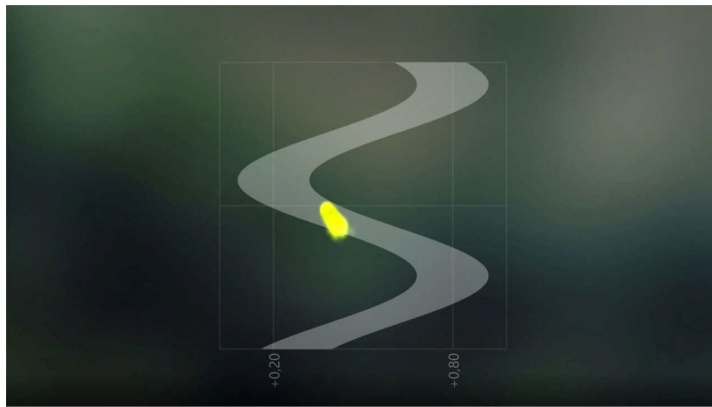
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit **3/3**

Konfiguration des Diagramms

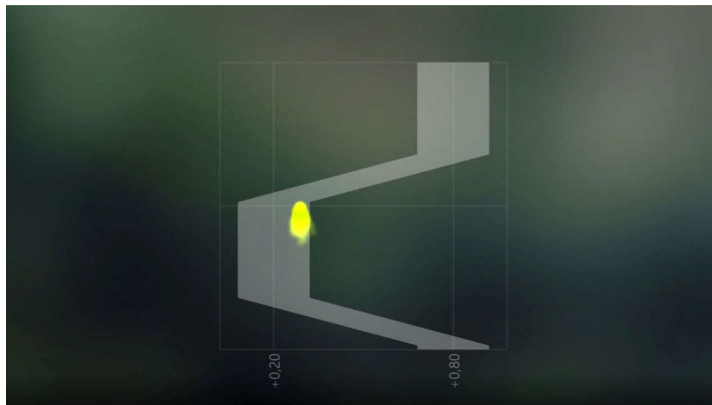
↕: 4.0s ↗: 20%

Dauer: 30s

Gerätebereich: ? ↔ ?

Ausatmen: 20% ↔ 80%

Widerstand: Max



Schwierigkeit **1/3**

Konfiguration des Diagramms

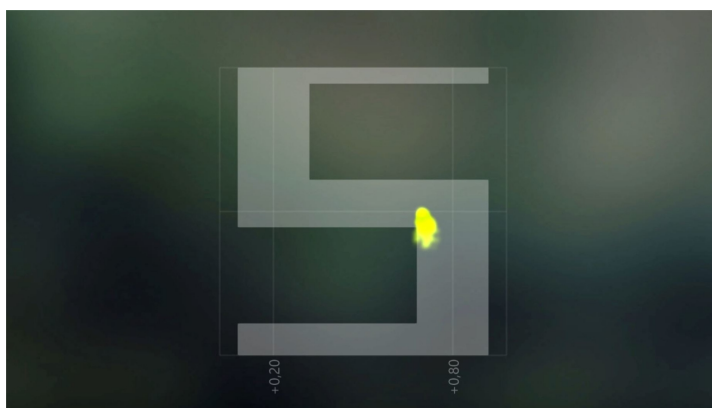
↕: 4.0s ↗: 40%

Dauer: 90s

Gerätebereich: ? ↔ ?

Ausatmen: 20% ↔ 80%

Widerstand: Max



Schwierigkeit **brauch**

Konfiguration des Diagramms

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

Dauer: 30s

Gerätebereich: ? ↔ ?

Ausatmen: 20% ↔ 80%

Widerstand: Max

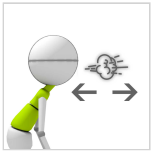


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

REGENSCHIRM

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Pfad
- Regenschirm Größe
- Widerstand

ZIELE

- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Lassen Sie das Nilpferd nicht nass werden - halten Sie den Regenschirm über ihm!



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Pfad
60s	8.0s
Gerätebereich	Ausatmen
20% ↔ 80%	20% ↔ 80%
Einatmen	Regenschirm Größe
20% ↔ 80%	150%
	Widerstand
	Max

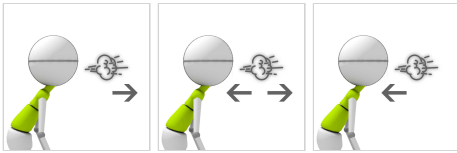


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

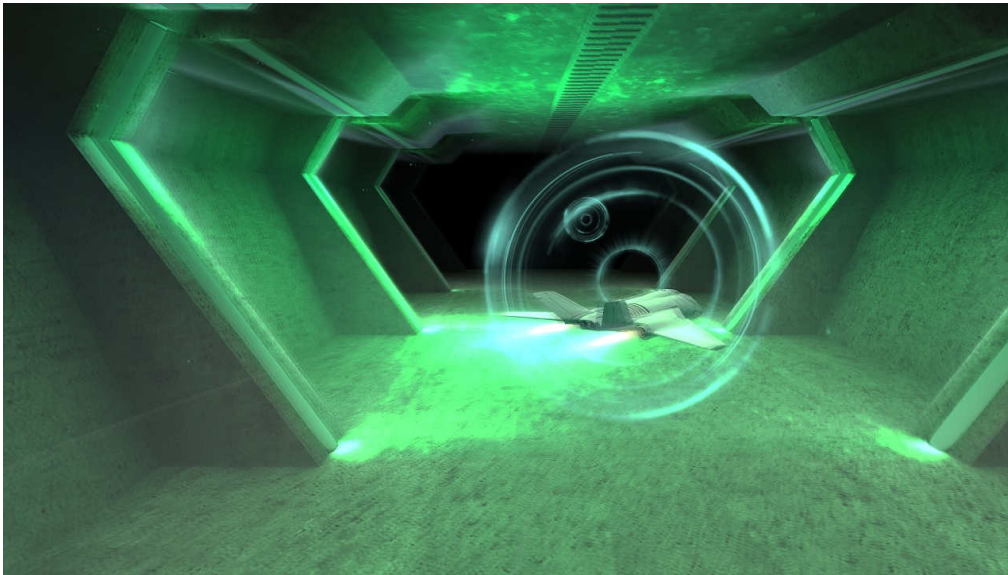
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

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

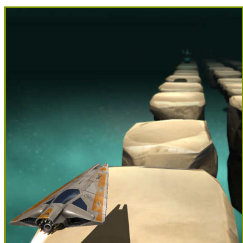
Geschwindigkeit
100%
Geschwindigkeit automatisch eingestellt

Dauer
90s

Gerätebereich

Ausatmen
20% ↔ 80%
? ↔ ?

Widerstand
Max



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
- Aufgabendauer
- Widerstand

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

Dauer 90s

Gerätebereich

Ausatmen 20% ↔ 80%
? ↔ ?

Einatmen 20% ↔ 80%
? ↔ ?

Widerstand Max

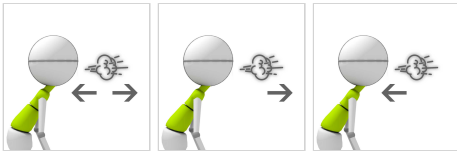


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

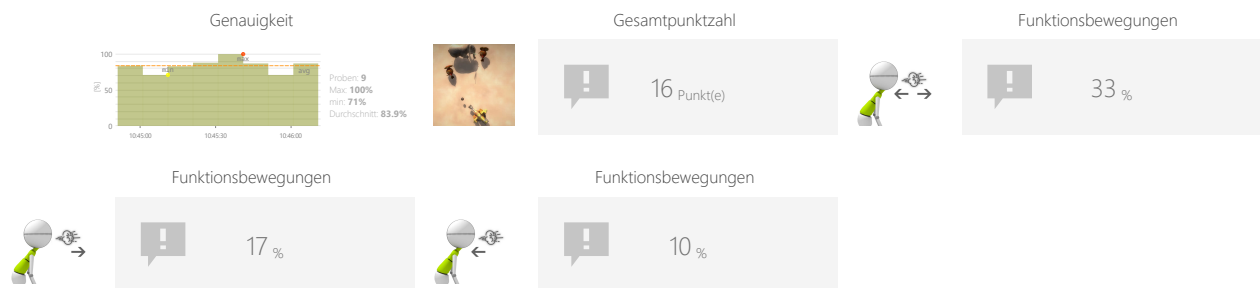
AUTOMATISCHE KANONE

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
- Widerstand

ZIELE

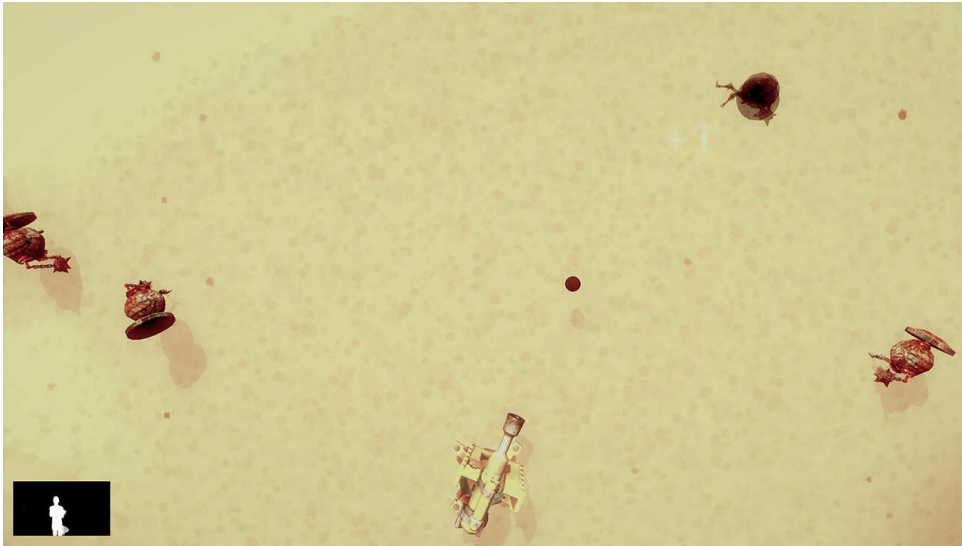
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten




ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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






BEISPIELEINSTELLUNGEN



			
Schwierigkeit		1/3	
Dauer	Gerätebereich		
90s			
Ausatmen	Einatmen		
20% ↔ 80%	20% ↔ 80%		
Distraktoren aktivieren	Zeit zwischen Kanonenkugeln		
Nein	1s		
Zeit zwischen Feinden	Geschwindigkeit der Gegner		
3s	50%		
Widerstand	Max		



			
Schwierigkeit		brauch	
Dauer	Gerätebereich		
90s			
Ausatmen	Einatmen		
20% ↔ 80%	20% ↔ 80%		
Distraktoren aktivieren	Zeit zwischen Kanonenkugeln		
Ja	1s		
Zeit zwischen Feinden	Geschwindigkeit der Gegner		
3s	50%		
Widerstand	Max		

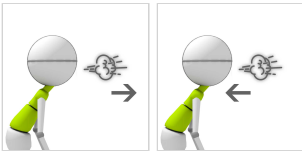


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

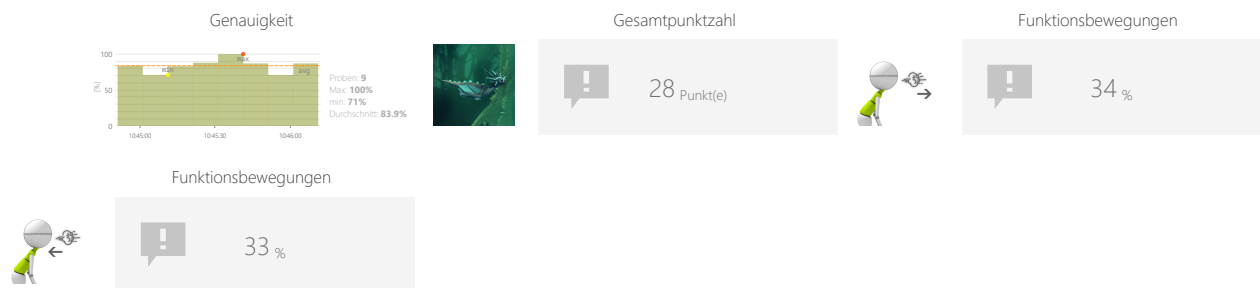
DRACHE

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 90s	Gerätebereich
Ausatmen 20% ↔ 80%	Größe der Münzgruppe 3
	Abstand zwischen den Münzen 250%
Schwerkraft 100%	Widerstand Max



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Gerätebereich
Ausatmen 20% ↔ 80%	Größe der Münzgruppe 5
	Abstand zwischen den Münzen 250%
Schwerkraft 100%	Widerstand Max

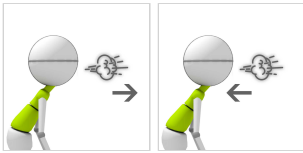


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

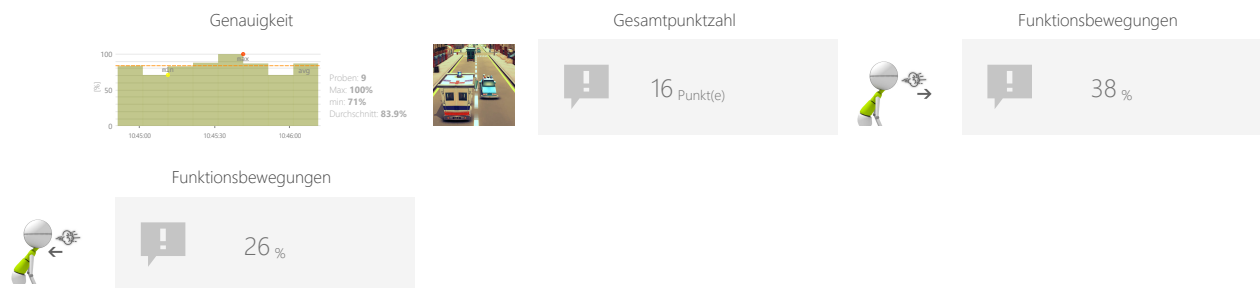
KRANKENWAGEN

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



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Abstand zwischen den Autos
- Widerstand

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



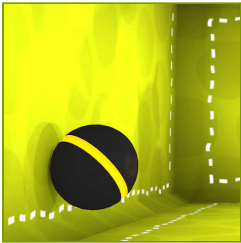
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 2/3	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Gerätebereich
Ausatmen 20% ↔ 80%	Abstand zwischen den Autos 50%
	Widerstand Max



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Gerätebereich
Ausatmen 20% ↔ 80%	Abstand zwischen den Autos 200%
	Widerstand Max

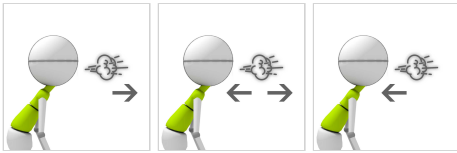


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

- Aufgabendauer
- Größe des Visiers
- Geschwindigkeit der Objekte
- Widerstand

ZIELE

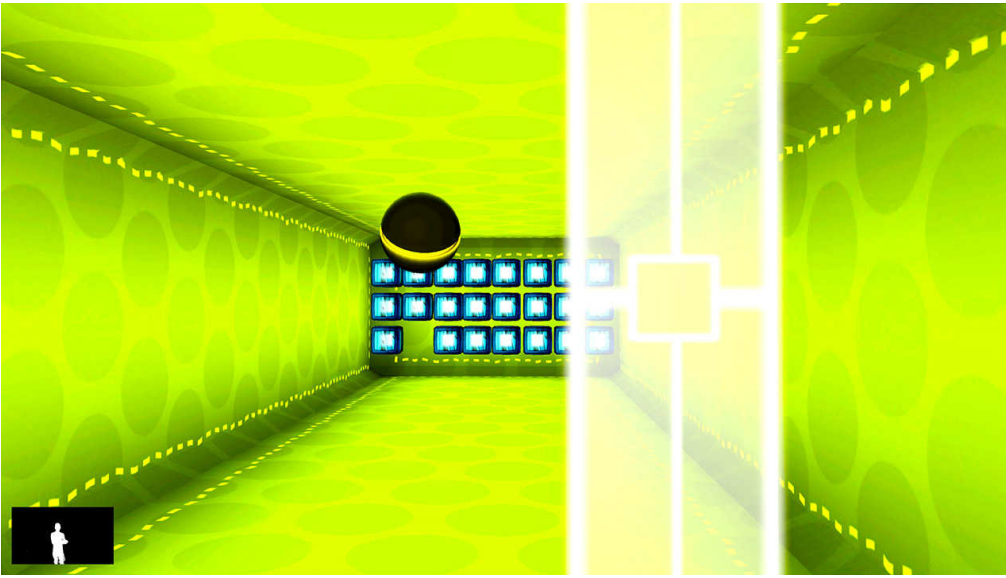
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

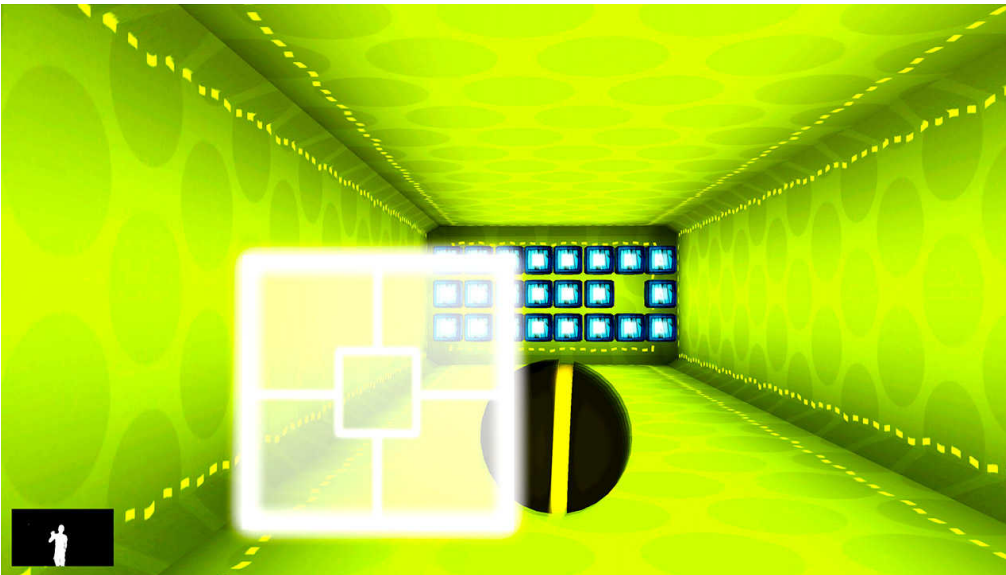
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



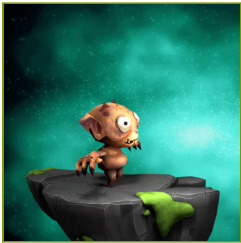
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Gerätebereich
Ausatmen 20% ↔ 80%	Große des Visiers 100%
	Geschwindigkeit der Objekte 70%
Widerstand Max	



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Gerätebereich
Ausatmen 20% ↔ 80%	Große des Visiers 75%
	Geschwindigkeit der Objekte 70%
Widerstand Max	

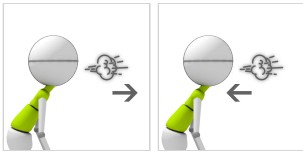


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

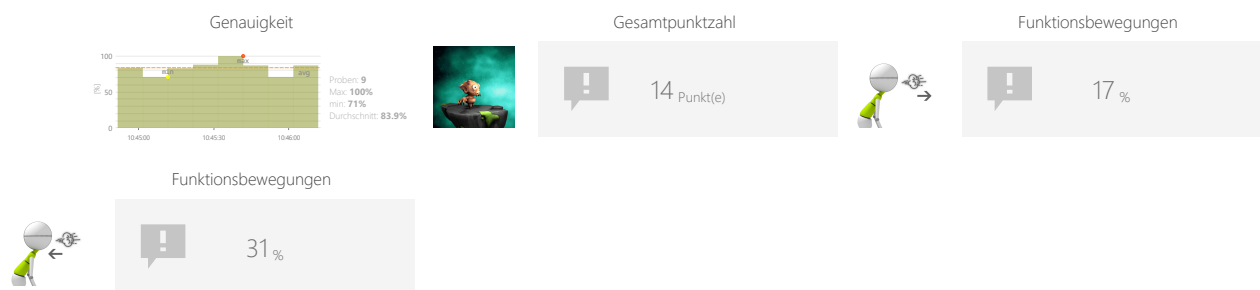
RAKETENSPRINGEN

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
- Zeit zwischen Objekten
- Bombenformat
- Geschwindigkeit der Objekte
- Widerstand

ZIELE

- Spontane Bewegungen
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Helpen Sie der Kreatur, über ankommende Raketen zu springen und zu vermeiden, dass sie getroffen wird.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Gerätebereich
Ausatmen 20% ↔ 80%	Zeit zwischen Objekten 5s
	Bombenformat 1
Geschwindigkeit der Objekte 100%	Widerstand Max

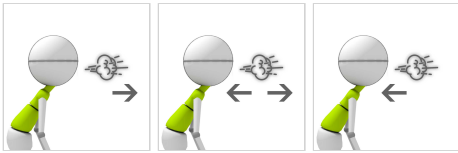


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

MOTOCROSS

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
- Widerstand
- Form der Route

ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Planung und Strategie

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

beschleunigen und bremsen, um die gesamte Strecke so schnell wie möglich durchzufahren



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Gerätebereich
90s	
Ausatmen	Widerstand
20% ↔ 80%	Max
? ↔ ?	Form der Route
	Einfach

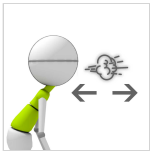


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

GEOMETRISCHER FLIEGER

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

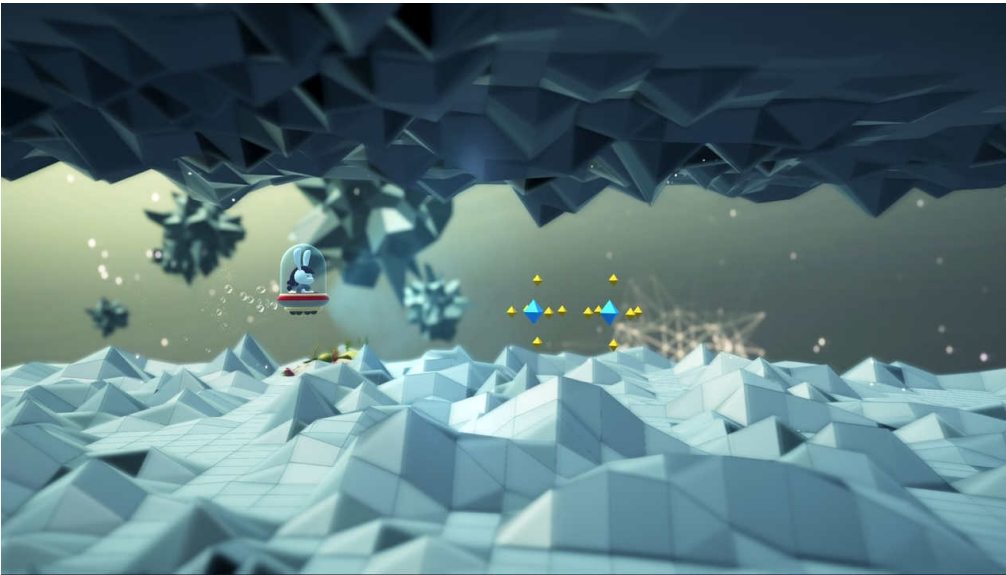
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3

Geschwindigkeit 100%
Geschwindigkeit automatisch eingestellt

Dauer 90s

Gerätebereich

Ausatmen 20% ↔ 80%
? ↔ ?

Einatmen 20% ↔ 80%
? ↔ ?

Widerstand Max

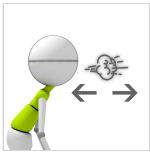


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

TÄNZER

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
- Erweiterte Punktzahl
- Track-Index
- Widerstand
- Das Tempo des Erscheinens

ZIELE

- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Spontane Bewegungen
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie die grünen Monster, wenn sie näher kommen.



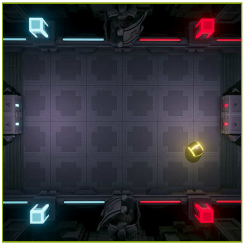
FUNKTIONSBEWEGUNGEN

TÄNZER

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/6	
Dauer 90s	Gerätebereich
Ausatmen 20% ↔ 80%	Einatmen 20% ↔ 80%
Erweiterte Punktzahl Nein	Track-Index 0
Widerstand Max	Das Tempo des Erscheinens Einfach

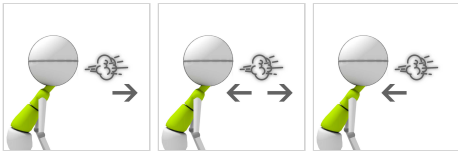


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

PONG

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
- Geschwindigkeit der Objekte
- Widerstand

ZIELE

- Geplante Bewegungen
- Fokussierung
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Benutzen Sie Ihren Schläger, um den Ball hin und her zu schlagen



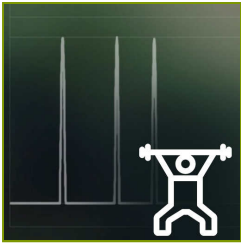
FUNKTIONSBEWEGUNGEN

PONG

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Gerätebereich ? ↔ ?
Ausatmen 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Geschwindigkeit der Objekte 100%
	Widerstand Max

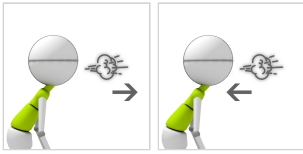


STÄRKE

KRAFT TESTEN

Messen und sanft motivieren, um die Kraft durch vordefinierte Bewegungsmuster zu erhöhen.

KONTROLLMODI



ANPASSUNGEN

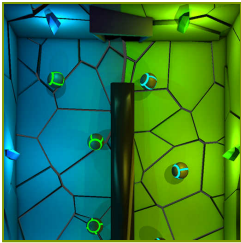
- Endzeit der Aktion
- Widerstand

ZIELE

- Festigkeitsprüfung
- Muskelverstärkung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen

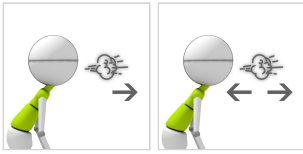


GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

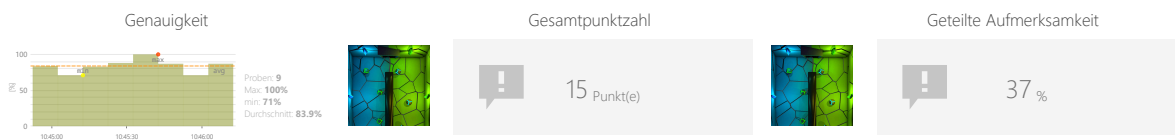
SORTIERER

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

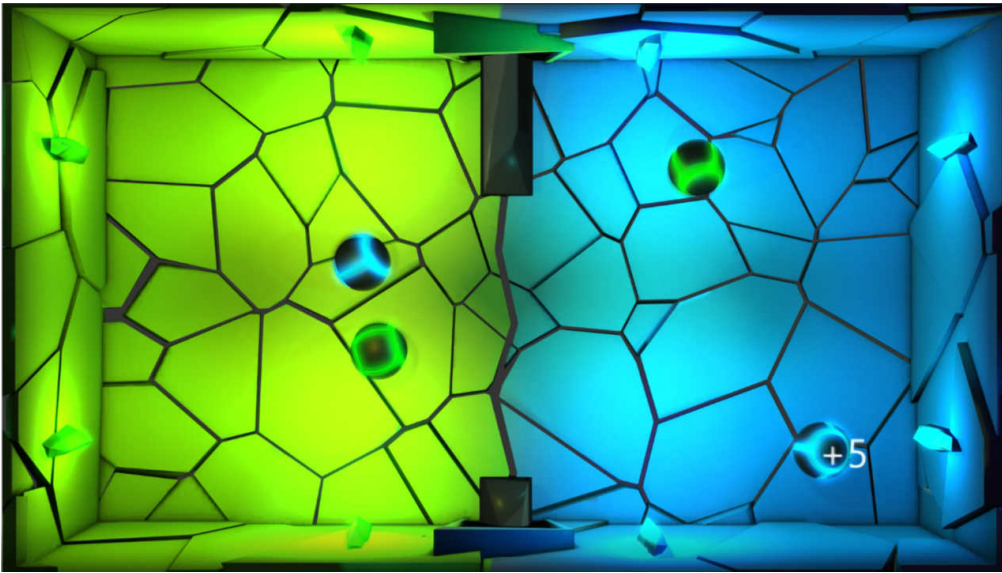
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



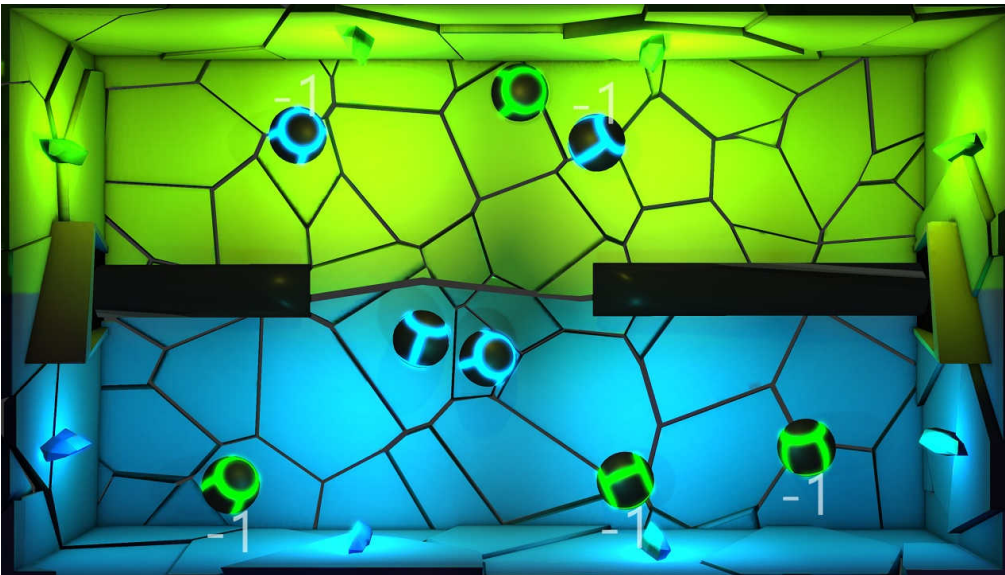
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

SORTIERER

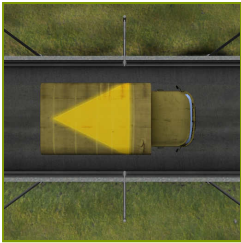
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Gerätebereich
Ausatmen 20% ↔ 80%	Anzahl der Objekte 4
	Lückengröße 150%
Geschwindigkeit der Objekte 100%	Widerstand Max



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Gerätebereich
Ausatmen 20% ↔ 80%	Anzahl der Objekte 8
	Lückengröße 150%
Geschwindigkeit der Objekte 100%	Widerstand Max

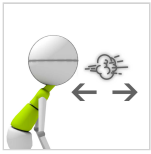


SPEICHER

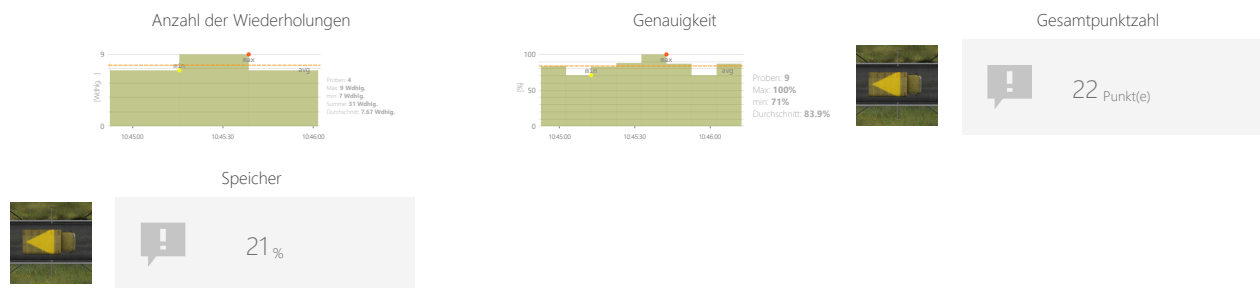
LASTWAGEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Widerstand
- Optionen

ZIELE

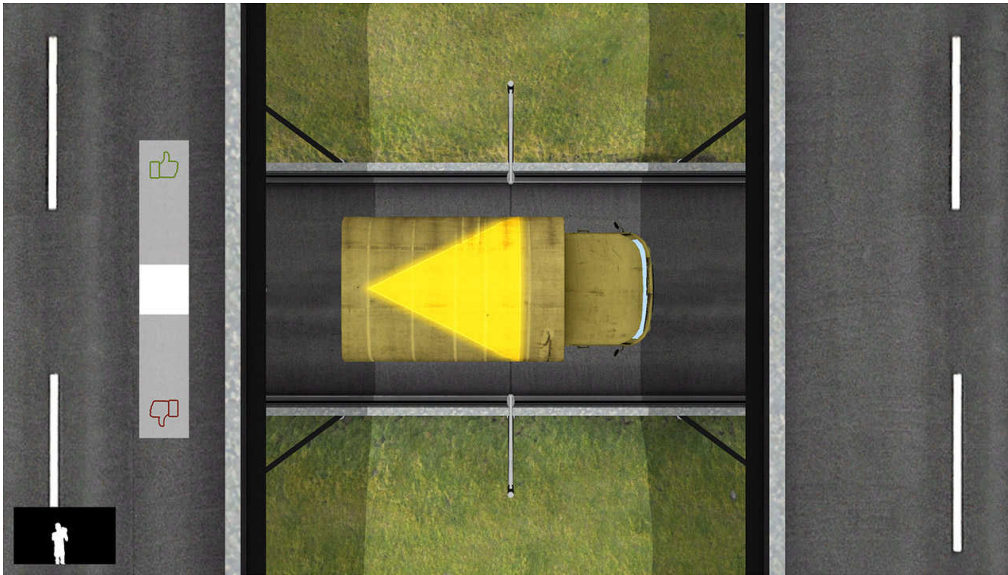
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

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



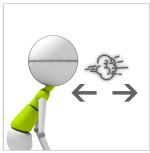


PROBLEME LÖSEN

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



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Anzahl der Paare
- Widerstand

ZIELE

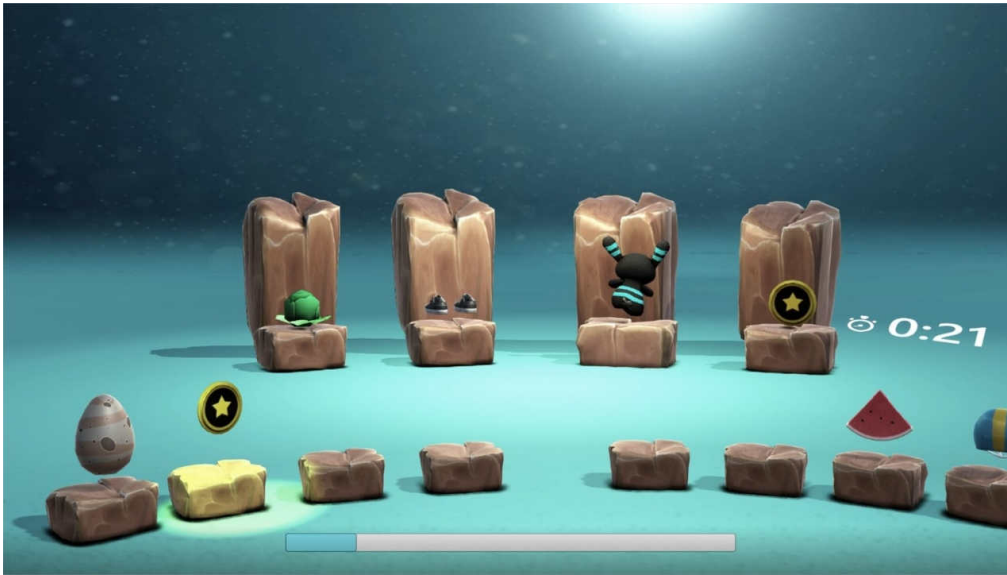
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Zeit der Mini-Übung
90s	30s
Gerätebereich	Ausatmen
	20% ↔ 80% ? ↔ ?
Einatmen	Anzahl der Paare
20% ↔ 80% ? ↔ ?	4
	Widerstand
	Max



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

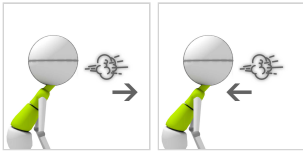
Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein



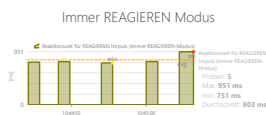
SPEZIALISIERT GONOGO-TEST

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

KONTROLLMODI

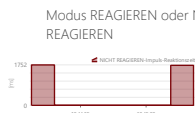


ERGEBNISSE



Anzahl der bemerkten NICHT REAGIEREN-Impulse (REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN-Modus)

4

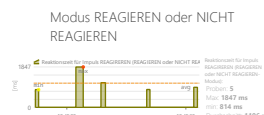
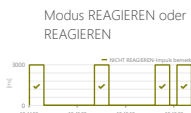


Anzahl der verpassten REAGIEREN-Impulse (immer REAGIEREN-Modus)

0

Anzahl der verpassten REAGIEREN-Impulse (REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN-Modus)

1



Zeitverzögerung durch Ablenkung

37 %

Modus REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN

3032 ms

Anzahl der getroffenen Impulse NICHT REAGIEREN (REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN-Modus)

2

Immer REAGIEREN Modus

3000 ms

ANPASSUNGEN

- Erforderliche korrekte Wiederholungen
- Auslösemechanismus (regelbasiert, visuell oder auditiv)
- Widerstand

ZIELE

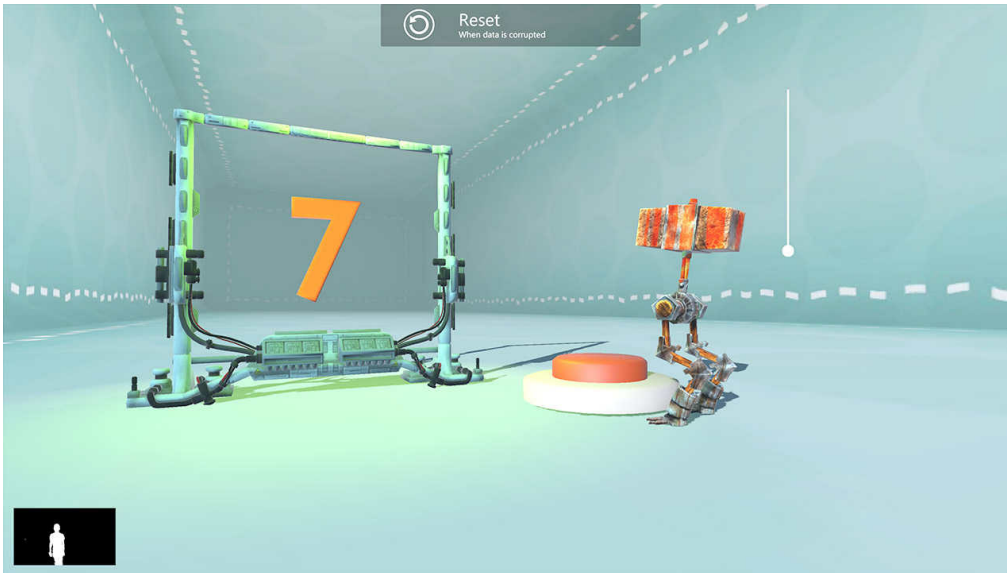
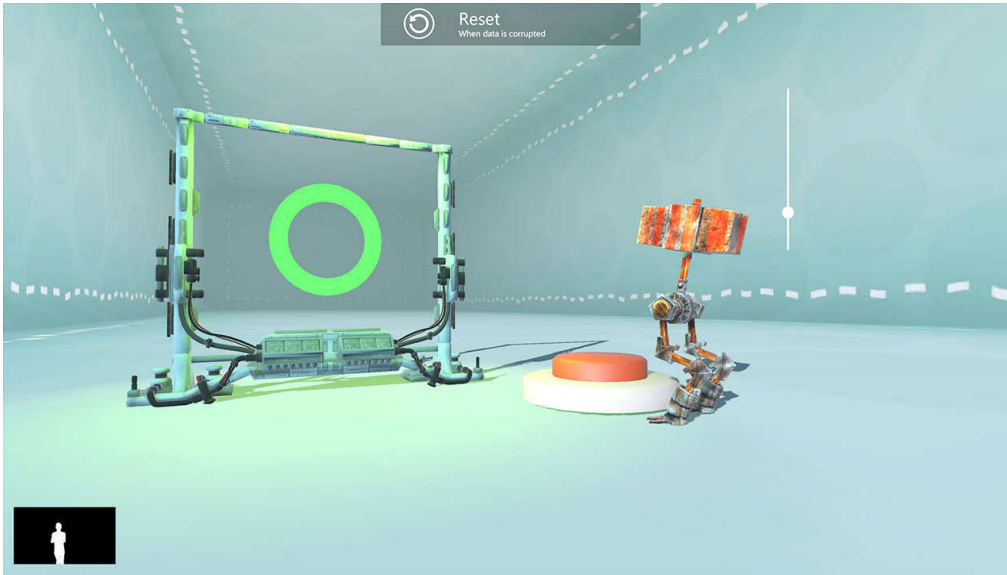
- Spontane Bewegungen
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Drücken Sie die Schaltfläche, wenn das richtige Ziel angezeigt wird



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Gerätebereich ? ↔ ?	Ausatmen 20% ↔ 80% ? ↔ ?
Erforderliche korrekte Wiederholungen < 5 >	Schlagen, wenn Farbe ist grün
Widerstand Max	