

# BASISPAKET FÜR VECTIS

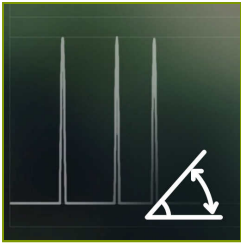
???

<b>Hardware-Anforderungen</b>	3
Was wird benötigt?	3
<b>Datenbank der therapeutischen Aufgaben</b>	4
Bewegungsbereich	4
Geschwindigkeit	5
Bewegungsgenauigkeit	7
Funktionsbewegungen	9
Stärke	17
Geteilte Aufmerksamkeit	18
Speicher	20
Probleme lösen	22
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).

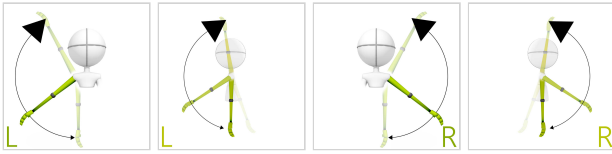


# BEWEGUNGSBEREICH

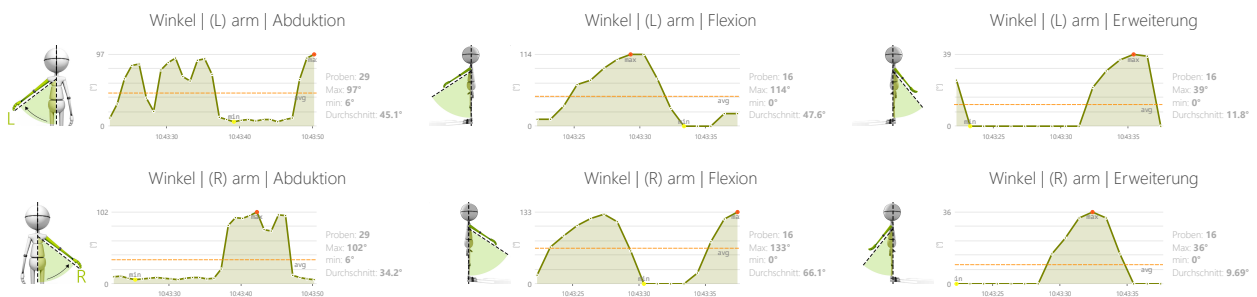
## WINKELBEWERTUNG

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

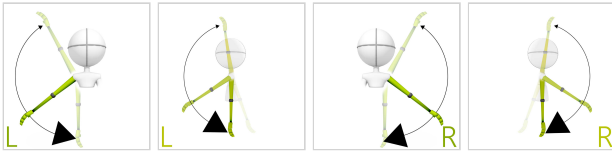


# GESCHWINDIGKEIT

## 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

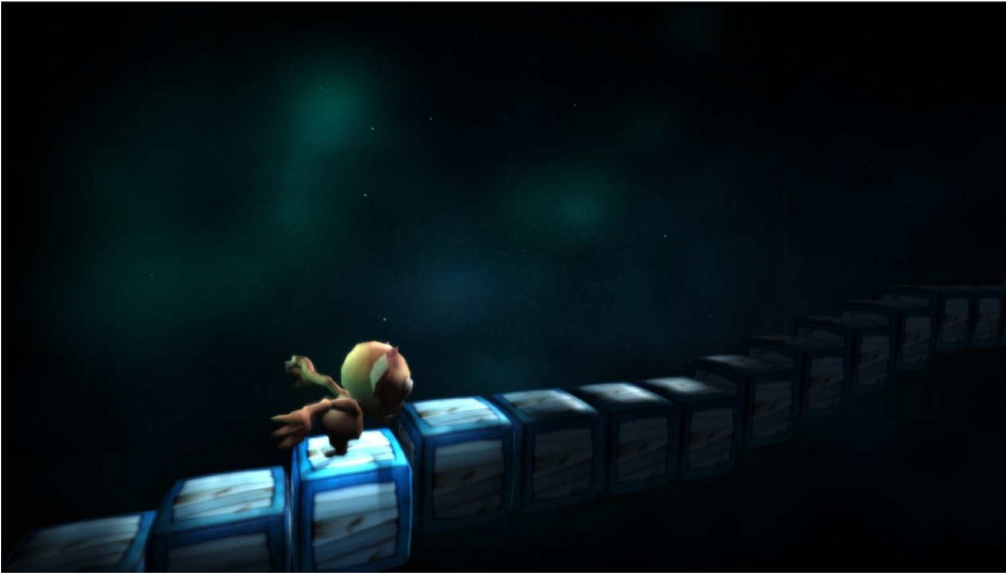
- Dynamik der geplanten Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

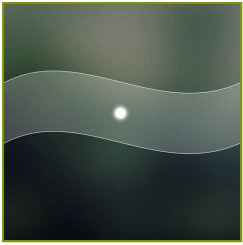
Steigen Sie die Treppe hinauf, bevor Sie verschwindet



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
brauch	
Richtung	Dauer
Adduktion	90s
Drehmomentbereich	Einstellung der Reichweite
min ? max ?	0% ↔ 100% ? ↔ ?
Winkel	Maximale Zeit pro Etage
90°	15s
Anzahl der Treppen	Länge der Pause
5	3
Armlänge	
in laufzeit einstellbar	

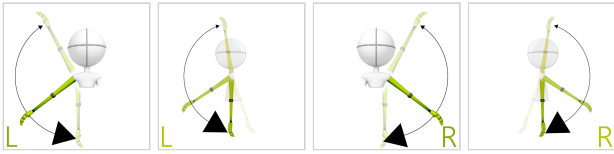


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

## 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

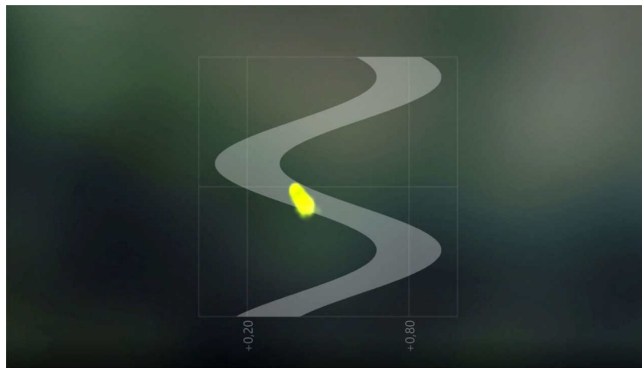
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit **3/3**

Konfiguration des Diagramms

4.0s  $\pm$  20%

Richtung: Adduktion

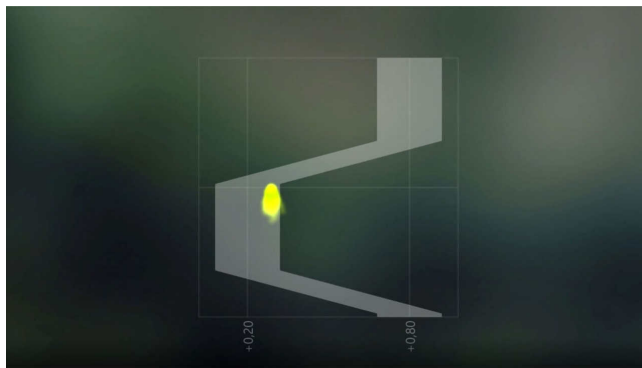
Dauer: 30s

Drehmomentbereich: min ?, max ?

Einstellung der Reichweite: 0%  $\leftrightarrow$  100%

Winkel: 90°

Armlänge: in laufzeit einstellbar



Schwierigkeit **1/3**

Konfiguration des Diagramms

4.0s  $\pm$  40%

Richtung: Adduktion

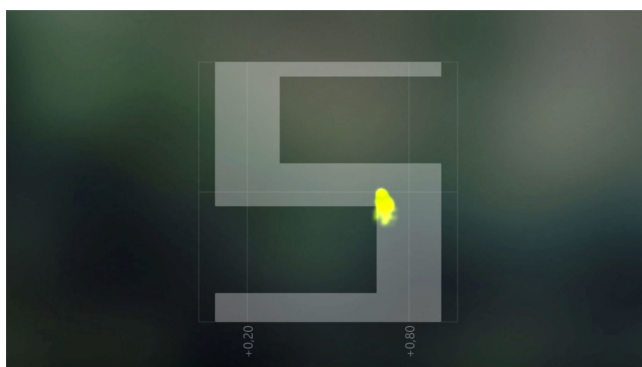
Dauer: 90s

Drehmomentbereich: min ?, max ?

Einstellung der Reichweite: 0%  $\leftrightarrow$  100%

Winkel: 90°

Armlänge: in laufzeit einstellbar



Schwierigkeit **brauch**

Konfiguration des Diagramms

20%  $\uparrow$  2.0s  $\downarrow$  2.0s  $\uparrow$  1.0s  $\downarrow$  1.0s

Richtung: Adduktion

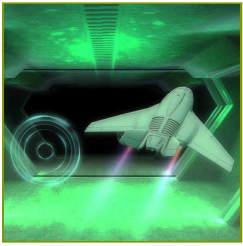
Dauer: 30s

Drehmomentbereich: min ?, max ?

Einstellung der Reichweite: 0%  $\leftrightarrow$  100%

Winkel: 90°

Armlänge: in laufzeit einstellbar

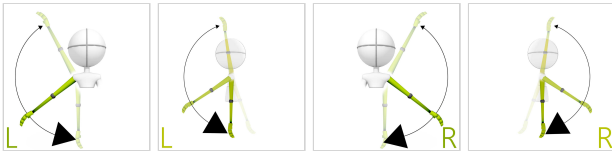


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

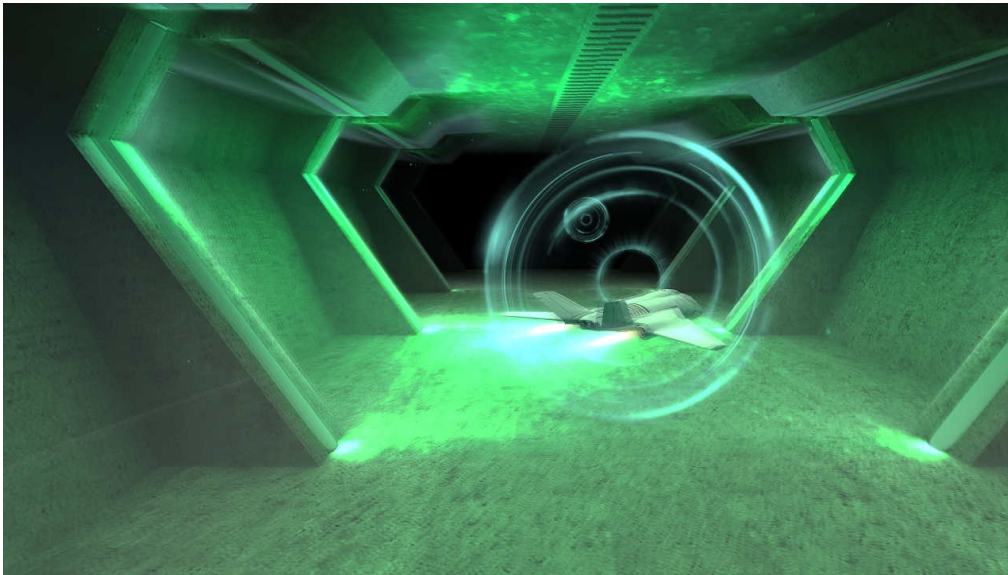
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

## 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	
Richtung	Dauer
Adduktion	90s
Drehmomentbereich	Einstellung der Reichweite
min ? max ?	0% ↔ 100% ? ↔ ?
Winkel	Armlänge
90°	in laufzeit einstellbar

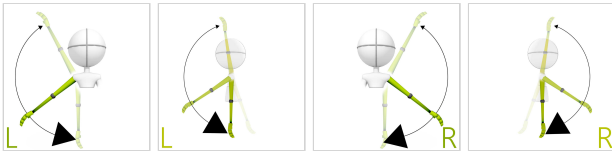


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

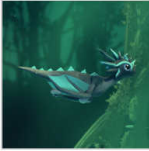



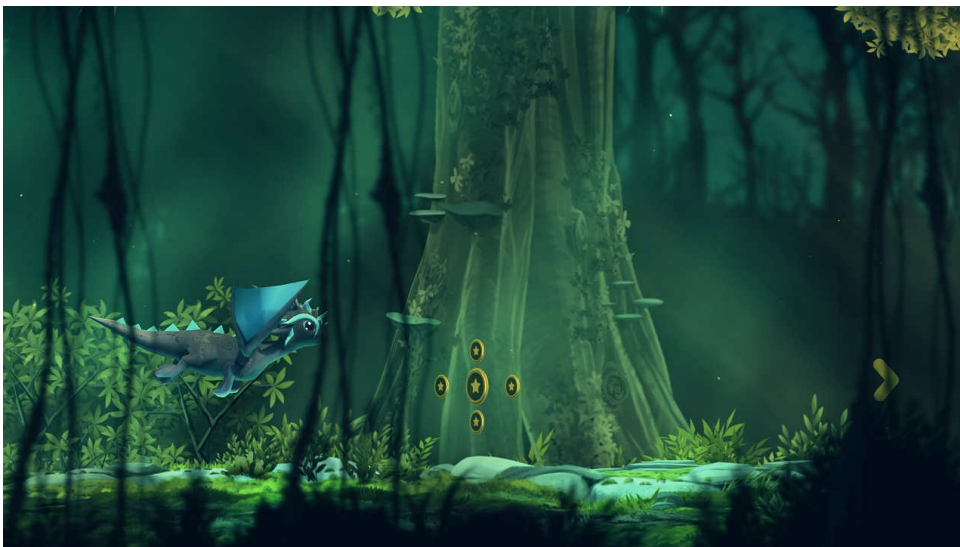
# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## DRACHE

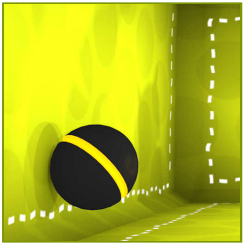
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



			
Schwierigkeit		brauch	
Richtung	Dauer		
Adduktion	90s		
Drehmomentbereich	Einstellung der Reichweite		
min ? max ?	0% ↔ 100%		
Winkel	Größe der Münzgruppe		
90°	3		
Armlänge	Abstand zwischen den Münzen		
in laufzeit einstellbar	250%		
Schwerkraft	100%		



			
Schwierigkeit		1/3	
Richtung	Dauer		
Adduktion	90s		
Drehmomentbereich	Einstellung der Reichweite		
min ? max ?	0% ↔ 100%		
Winkel	Größe der Münzgruppe		
90°	5		
Armlänge	Abstand zwischen den Münzen		
in laufzeit einstellbar	250%		
Schwerkraft	100%		

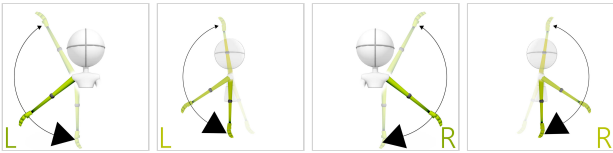


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

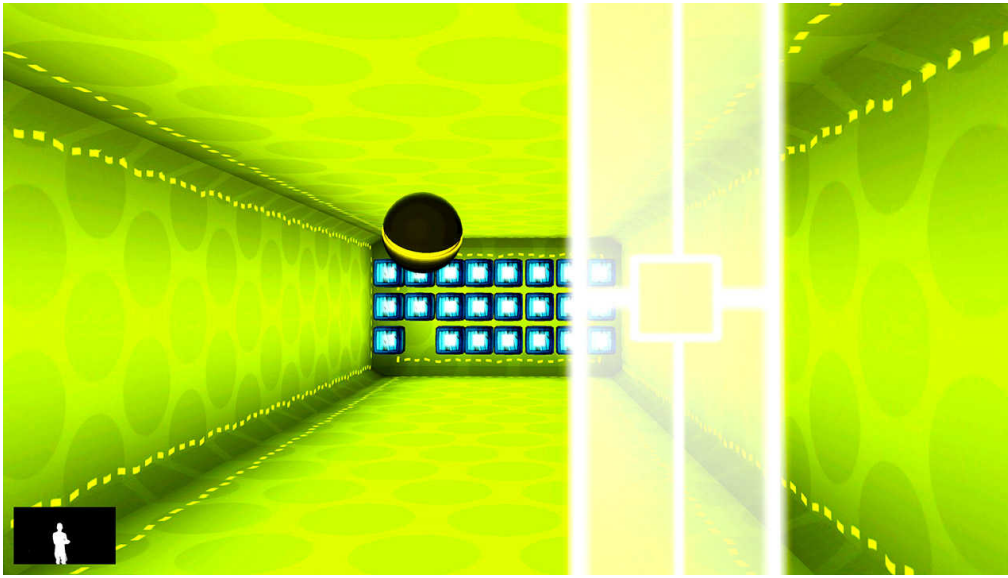
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

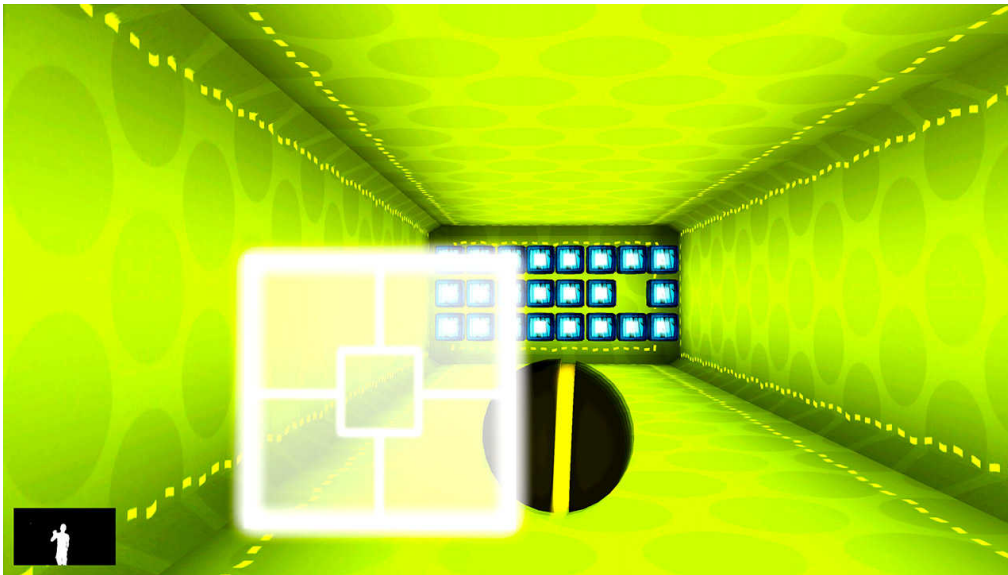
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



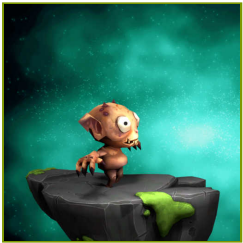
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



 	
Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Richtung Adduktion	Dauer 90s
Drehmomentbereich min ? max ?	Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?
Winkel 90°	Armlänge in laufzeit einstellbar
Größe des Visiers 100%	Geschwindigkeit der Objekte 70%



 	
Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Richtung Adduktion	Dauer 90s
Drehmomentbereich min ? max ?	Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?
Winkel 90°	Armlänge in laufzeit einstellbar
Größe des Visiers 75%	Geschwindigkeit der Objekte 70%

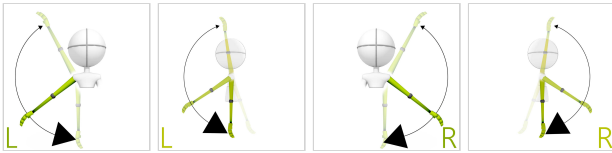


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

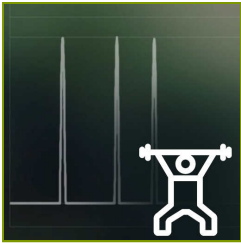
Helpen Sie der Kreatur, über ankommende Raketen zu springen und zu vermeiden, dass sie getroffen wird.



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit <b>1/3</b>	
Richtung Adduktion	Dauer 90s
Drehmomentbereich min ? max ?	Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?
Winkel 90°	Zeit zwischen Objekten 5s
Bombenformat > 1	Armlänge in laufzeit einstell.
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

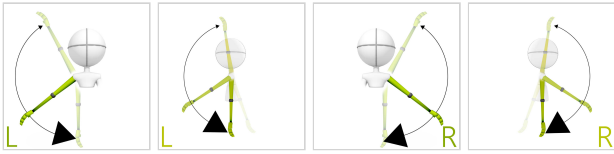


# STÄRKE

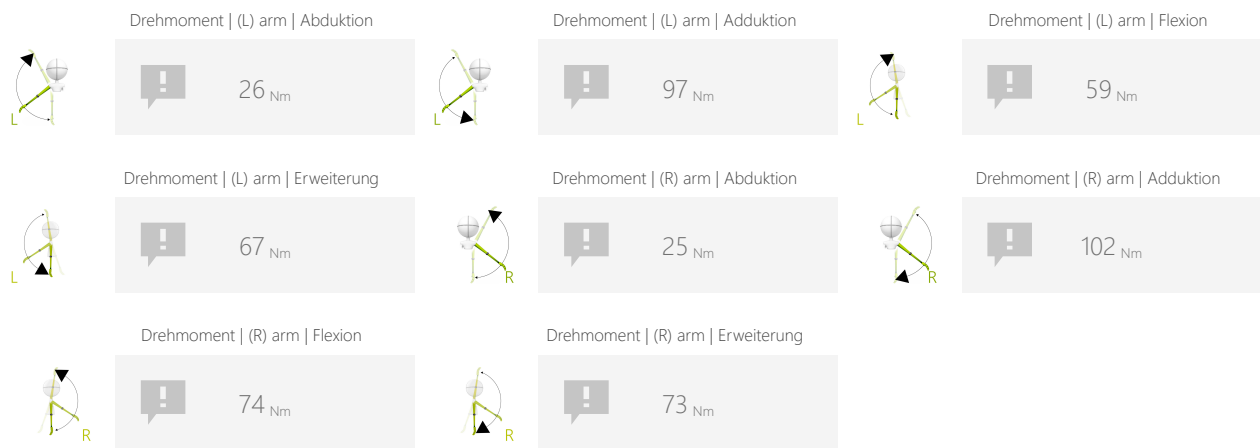
## KRAFT TESTEN

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE

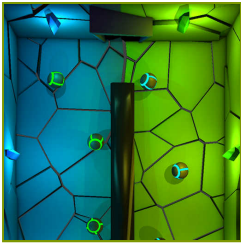


### ZIELE

- Festigkeitsprüfung
- Muskelverstärkung

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen

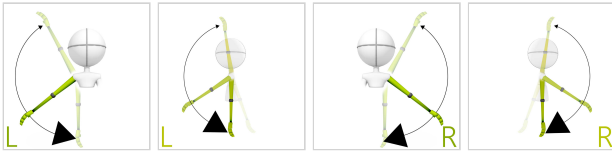


# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

## 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

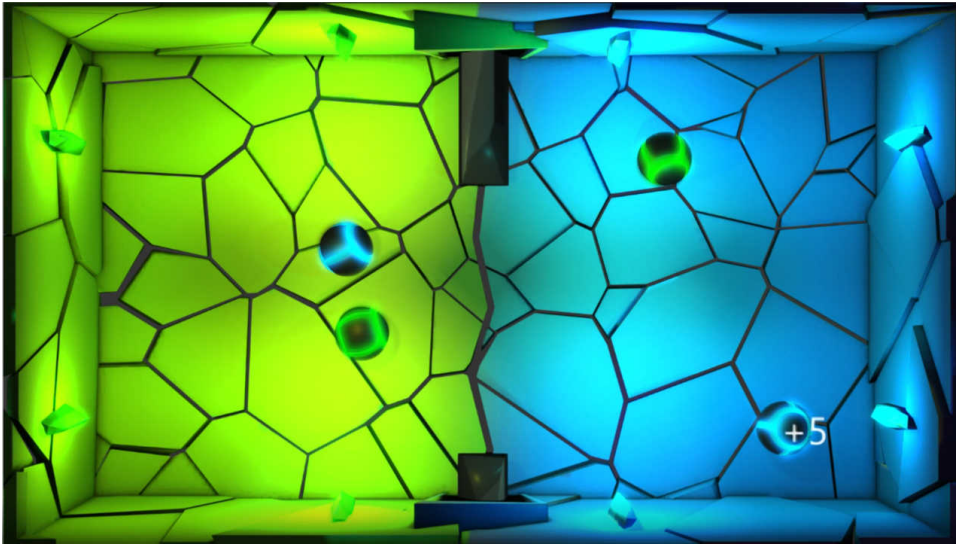
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



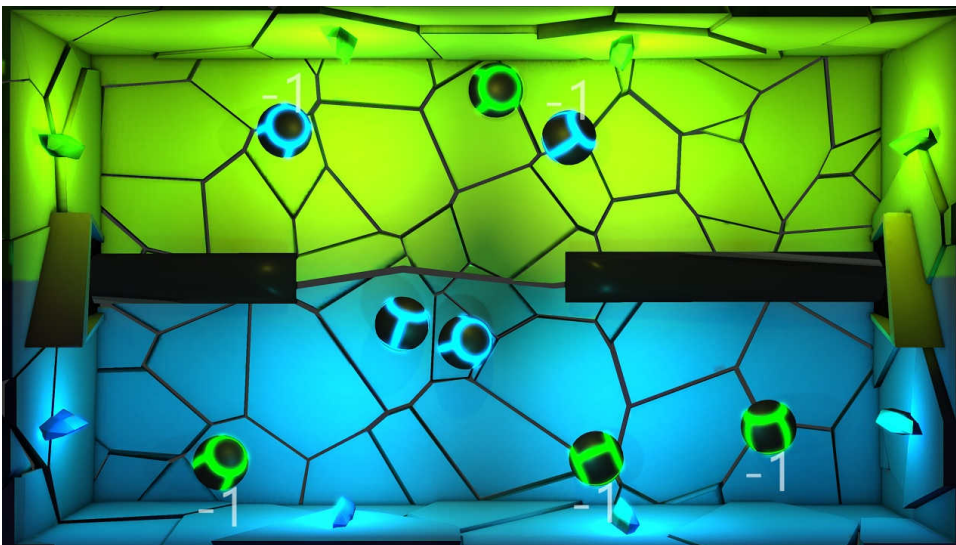
# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

## SORTIERER

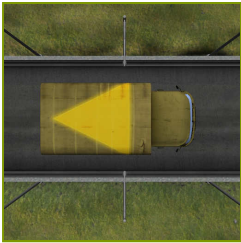
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Richtung	Dauer
Adduktion	90s
Drehmomentbereich	Einstellung der Reichweite
min ? max ?	0% ↔ 100%
Winkel	Anzahl der Objekte
90°	4
Armlänge	Lückengröße
in laufzeit einstellbar	150%
Geschwindigkeit der Objekte	
100%	



Schwierigkeit	
brauch	
Richtung	Dauer
Adduktion	90s
Drehmomentbereich	Einstellung der Reichweite
min ? max ?	0% ↔ 100%
Winkel	Anzahl der Objekte
90°	8
Armlänge	Lückengröße
in laufzeit einstellbar	150%
Geschwindigkeit der Objekte	
100%	

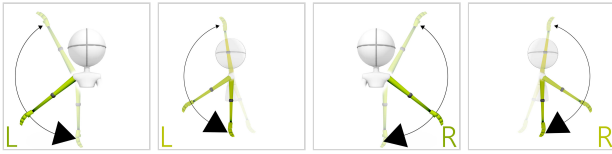


# SPEICHER

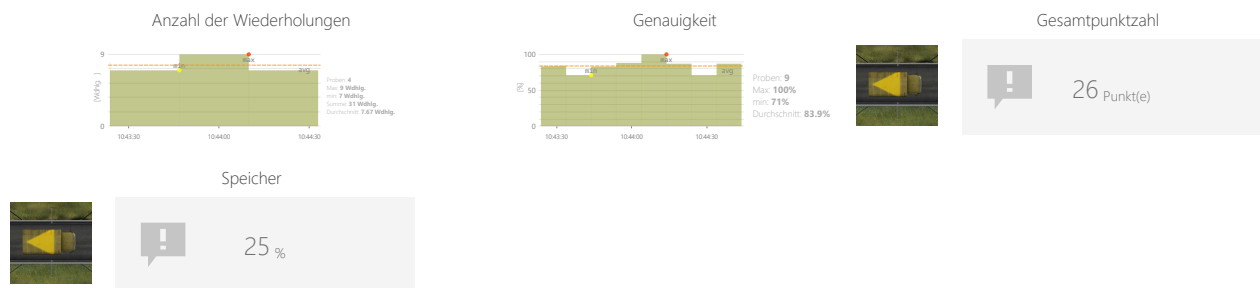
## LASTWAGEN

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Widerstand
- Optionen

### ZIELE

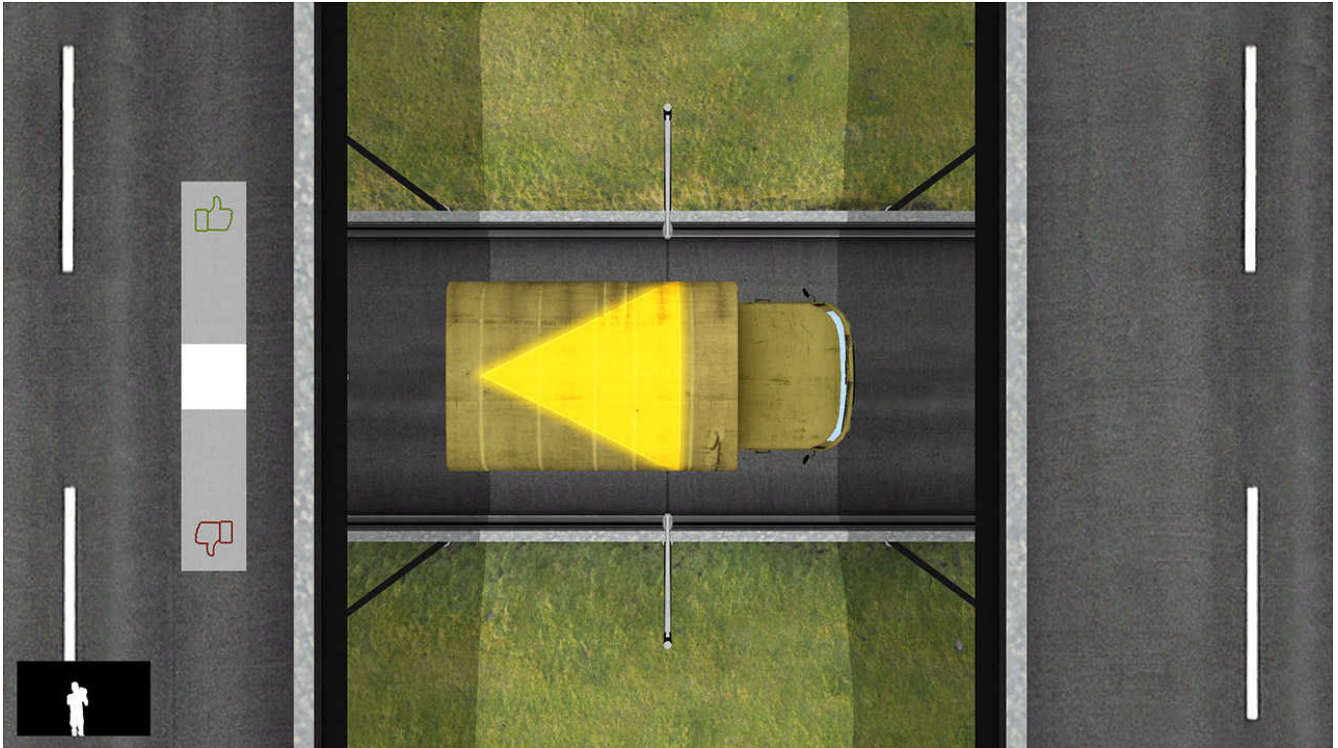
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

### 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





# 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