

# BASISPAKET FÜR VECTIS MINI

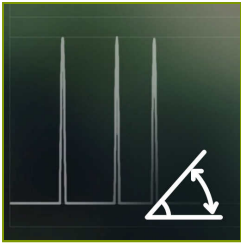
???

|   |    |
|---|----|
| <b>Hardware-Anforderungen</b>                 | 3  |
| Was wird benötigt?                            | 3  |
| <b>Datenbank der therapeutischen Aufgaben</b> | 4  |
| Bewegungsbereich                              | 4  |
| Geschwindigkeit                               | 6  |
| Bewegungsgenauigkeit                          | 8  |
| Funktionsbewegungen                           | 10 |
| Stärke  | 18 |
| Geteilte Aufmerksamkeit                       | 19 |
| Speicher                                      | 21 |
| Probleme lösen                                | 23 |
| Spezialisiert                                 | 25 |

# 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).

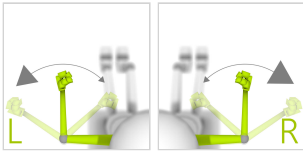


# BEWEGUNGSBEREICH

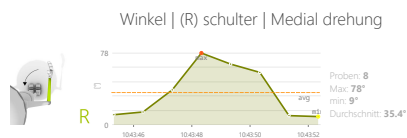
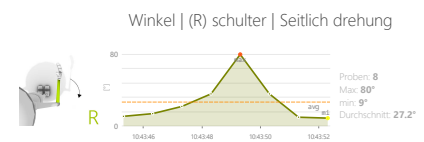
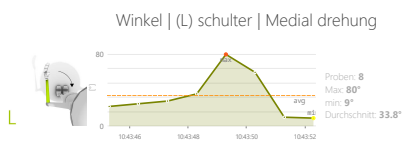
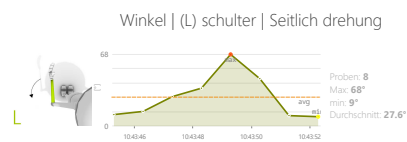
## WINKELBEWERTUNG

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ZIELE

- Bewegungsuntersuchung

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen



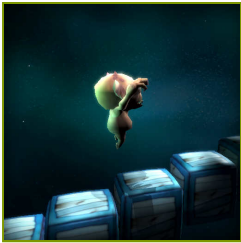
## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Winkelbereich  
start 0° ende 80°

Zeit der Mini-Übung  
30s

Widerstandsgummi  
1

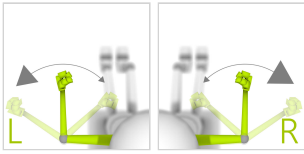


# GESCHWINDIGKEIT

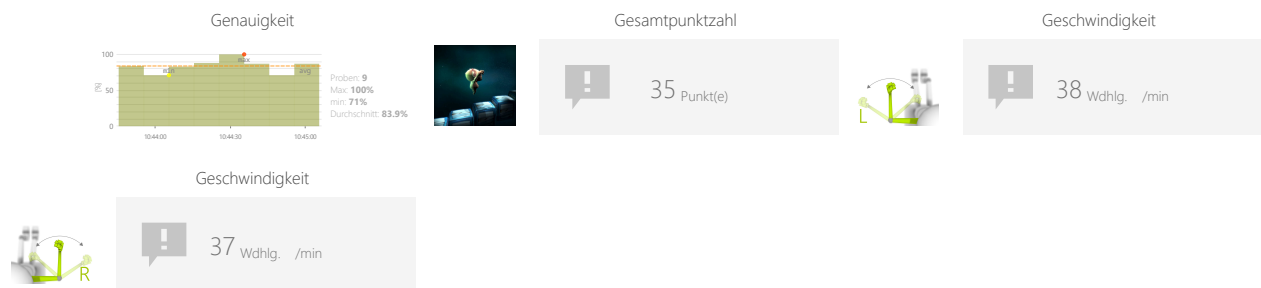
## TREPPE

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Richtung
- Aufgabendauer
- Startwinkel
- Schulterwinkel
- Maximale Zeit pro Etage
- Anzahl der Treppen
- Länge der Pause

### ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

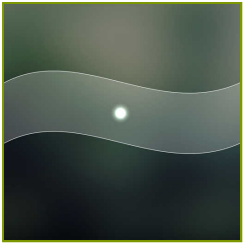
Steigen Sie die Treppe hinauf, bevor Sie verschwindet



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

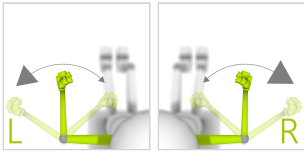


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

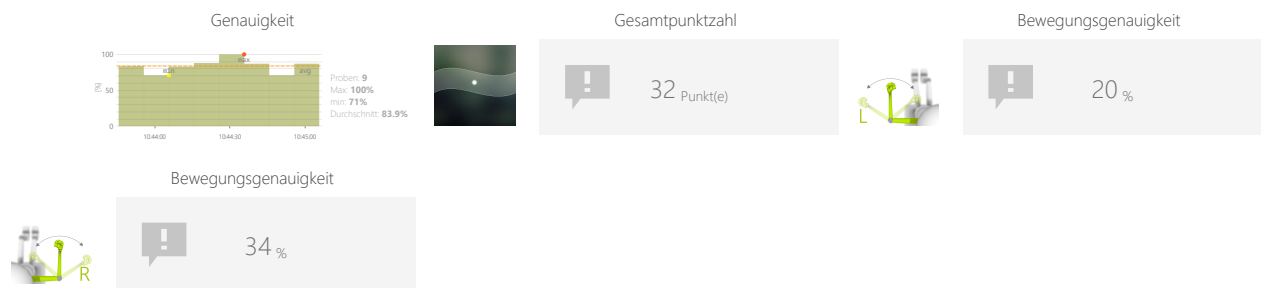
## DIAGRAMM

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)
- Richtung
- Aufgabendauer
- Startwinkel
- Schulterwinkel

### ZIELE

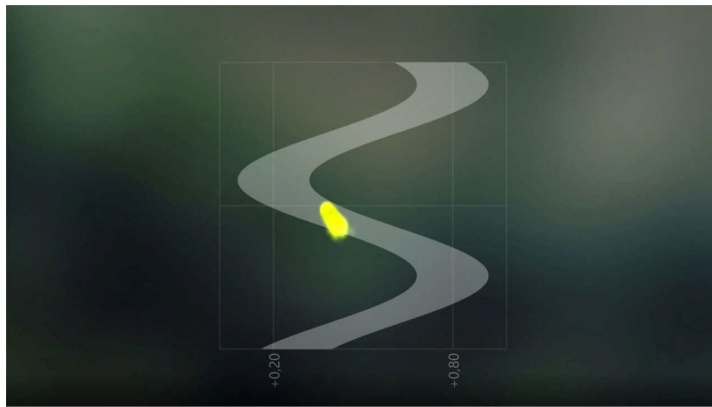
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit  
**3/3**

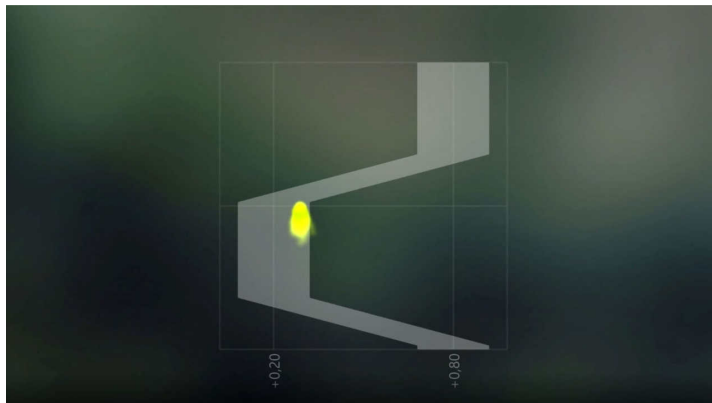
Konfiguration des Diagramms  
↺: 4.0s ↻: ± 20%

Dauer  
**30s**

Winkelbereich  
start ? ende ?

Einstellung der Reichweite  
0% ↔ 100%

Widerstandsgummi  
**1**



Schwierigkeit  
**1/3**

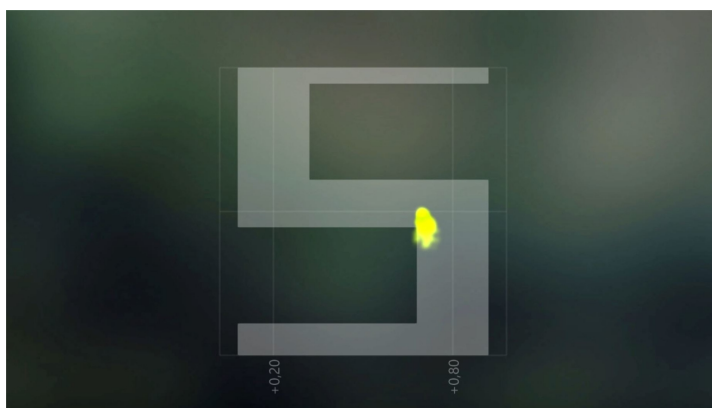
Konfiguration des Diagramms  
↺: 4.0s ↻: ± 40%

Dauer  
**90s**

Winkelbereich  
start ? ende ?

Einstellung der Reichweite  
0% ↔ 100%

Widerstandsgummi  
**1**



Schwierigkeit  
**brauch**

Konfiguration des Diagramms  
↻: ± 20% ↑: 2.0s ↓: 2.0s ↗: 1.0s ↘: 1.0s

Dauer  
**30s**

Winkelbereich  
start ? ende ?

Einstellung der Reichweite  
0% ↔ 100%

Widerstandsgummi  
**1**

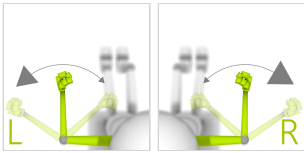


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

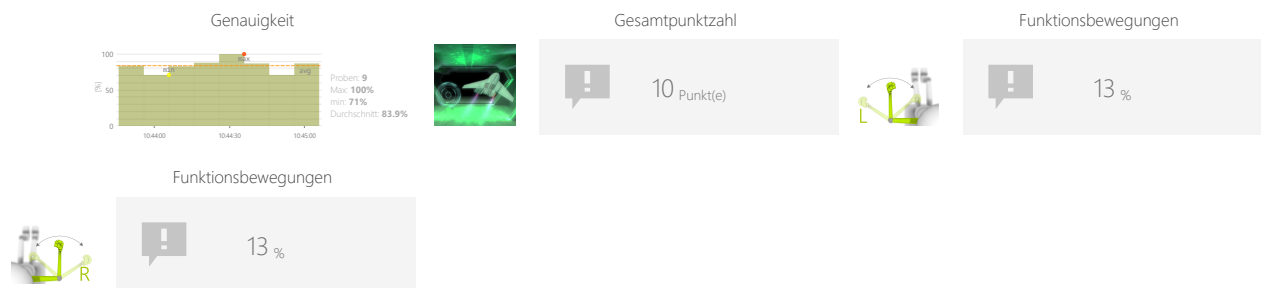
## FLUGZEUG

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
- Richtung
- Aufgabendauer
- Startwinkel
- Schulterwinkel

## ZIELE

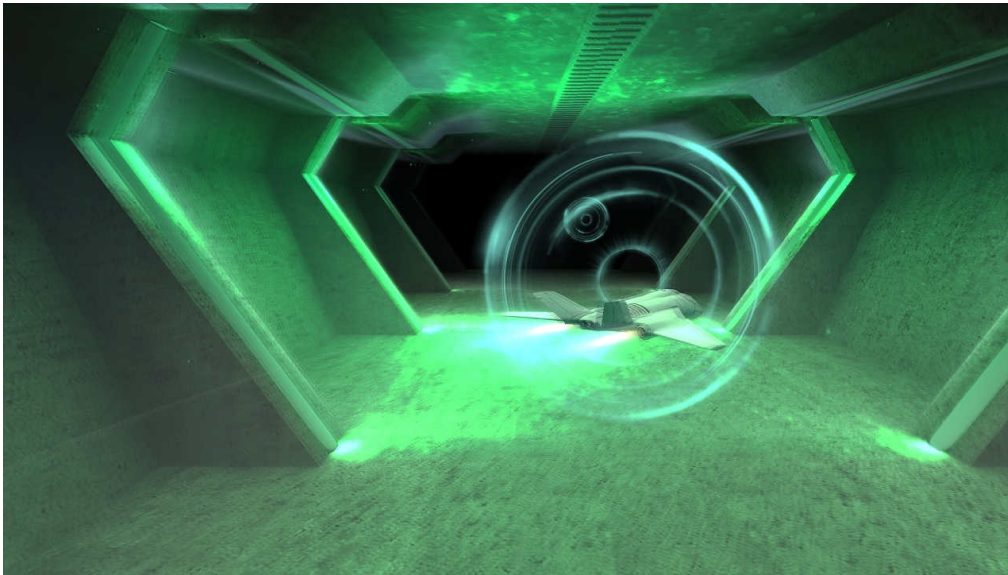
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

## 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%<br>? ↔ ?                      | 1                |

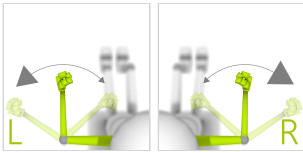


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

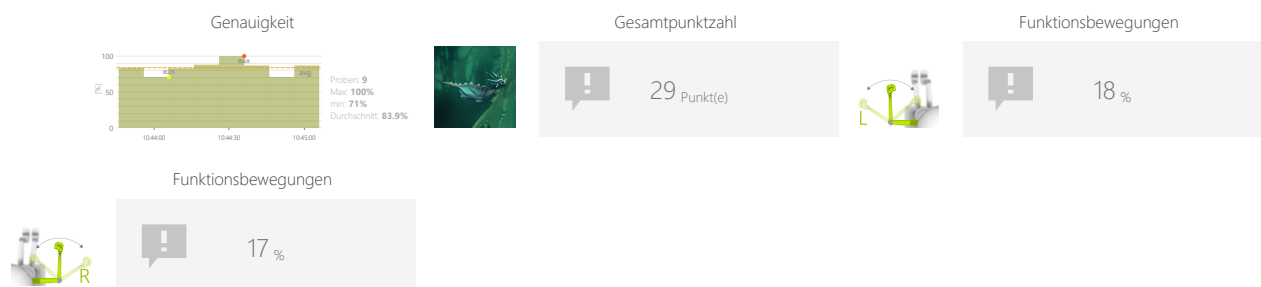
## DRACHE

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

- Richtung
- Aufgabendauer
- Startwinkel
- Schulterwinkel
- Größe der Münzgruppe
- Abstand zwischen den Münzen
- Schwerkraft

## 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 <b>brauch</b>             |                                     |
| Dauer<br>90s                            | Winkelbereich<br>start ? ende ?     |
| Einstellung der Reichweite<br>0% ↔ 100% | Größe der Münzgruppe<br>3           |
|   | Abstand zwischen den Münzen<br>250% |
| Schwerkraft<br>100%                     | Widerstandsgummi<br>1               |



|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
|   |                                     |
| Schwierigkeit <b>1/3</b>                |                                     |
| Dauer<br>90s                            | Winkelbereich<br>start ? ende ?     |
| Einstellung der Reichweite<br>0% ↔ 100% | Größe der Münzgruppe<br>5           |
|   | Abstand zwischen den Münzen<br>250% |
| Schwerkraft<br>100%                     | Widerstandsgummi<br>1               |

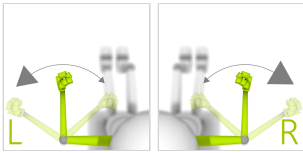


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

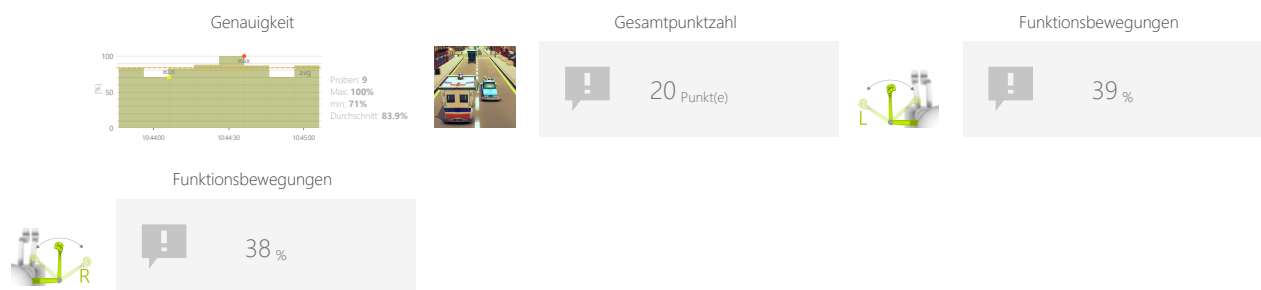
## KRANKENWAGEN

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



## ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Richtung
- Aufgabendauer
- Startwinkel
- Schulterwinkel
- 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



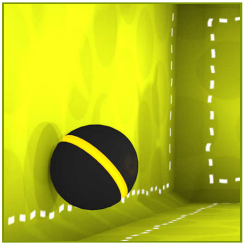
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



|   |  |
|---|--|
|   |  |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>   |  |
| Geschwindigkeit <b>50%</b><br>Geschwindigkeit automatisch eingestellt |  |
| Dauer <b>90s</b>  | Winkelbereich                          |
| Einstellung der Reichweite <b>0% ↔ 100%</b>                           | Abstand zwischen den Autos <b>200%</b> |
|   | Widerstandsgummi <b>1</b>              |

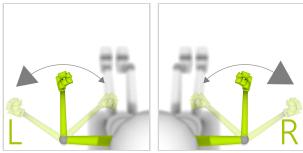


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

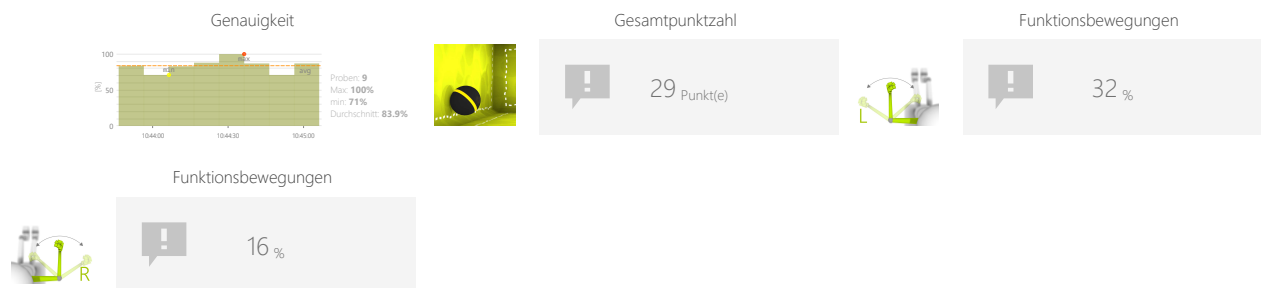
## ARKANOID

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

- Richtung
- Aufgabendauer
- Startwinkel
- Schulterwinkel
- Größe des Visiers
- Geschwindigkeit der Objekte

## ZIELE

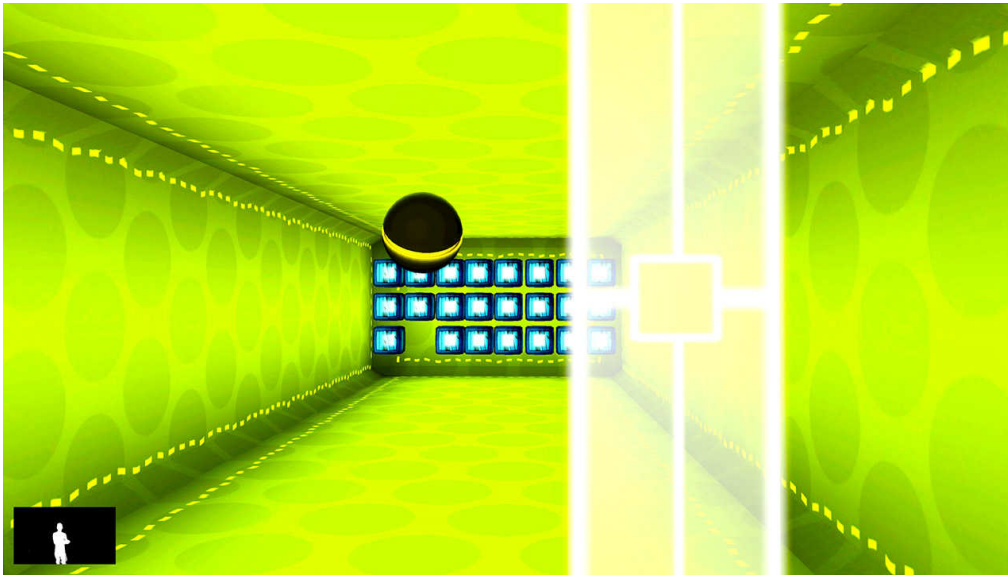
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

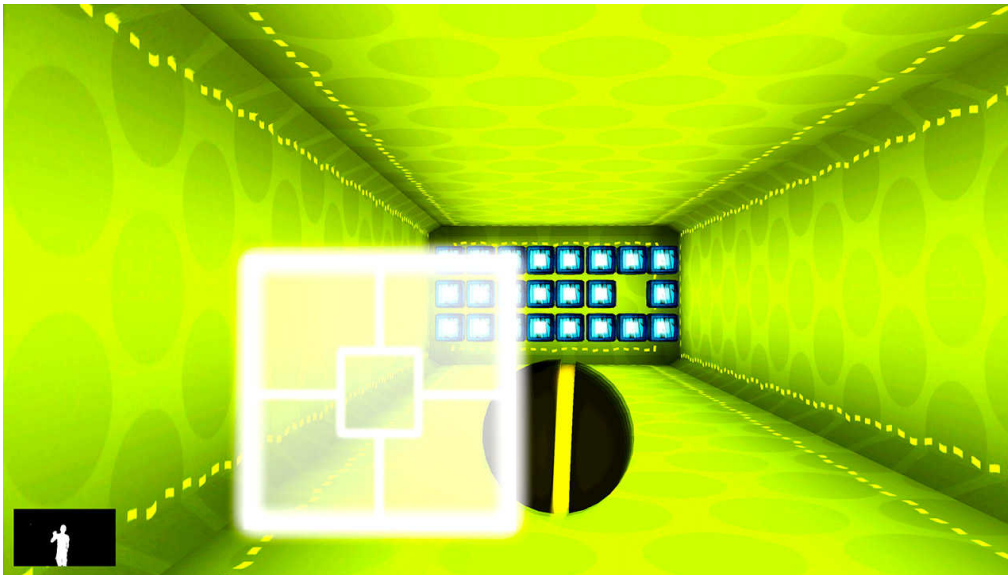
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



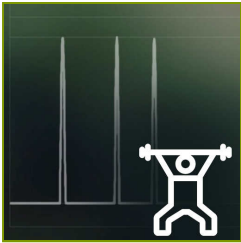
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



|  |                                    |
|--|------------------------------------|
|  |                                    |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>                      |                                    |
| Dauer<br>90s                                     | Winkelbereich<br>start ? ende ?    |
| Einstellung der Reichweite<br>0% ↔ 100%<br>? ↔ ? | Große des Visiers<br>100%          |
|  | Geschwindigkeit der Objekte<br>70% |
| Widerstandsgummi<br>1                            |                                    |



|  |                                    |
|--|------------------------------------|
|  |                                    |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>                      |                                    |
| Dauer<br>90s                                     | Winkelbereich<br>start ? ende ?    |
| Einstellung der Reichweite<br>0% ↔ 100%<br>? ↔ ? | Große des Visiers<br>75%           |
|  | Geschwindigkeit der Objekte<br>70% |
| Widerstandsgummi<br>1                            |                                    |

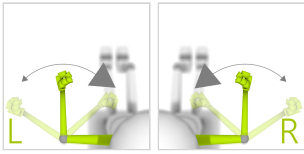


# STÄRKE

## KRAFT TESTEN

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

### KONTROLLMODI



### ANPASSUNGEN

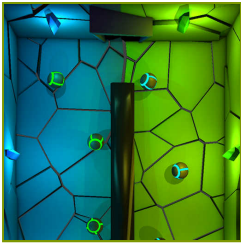
- Richtung
- Endzeit der Aktion
- Startwinkel
- Schulterwinkel

### ZIELE

- Festigkeitsprüfung
- Muskelverstärkung

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen

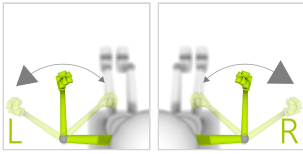


# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

## 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

- Richtung
- Aufgabendauer
- Startwinkel
- Schulterwinkel
- 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

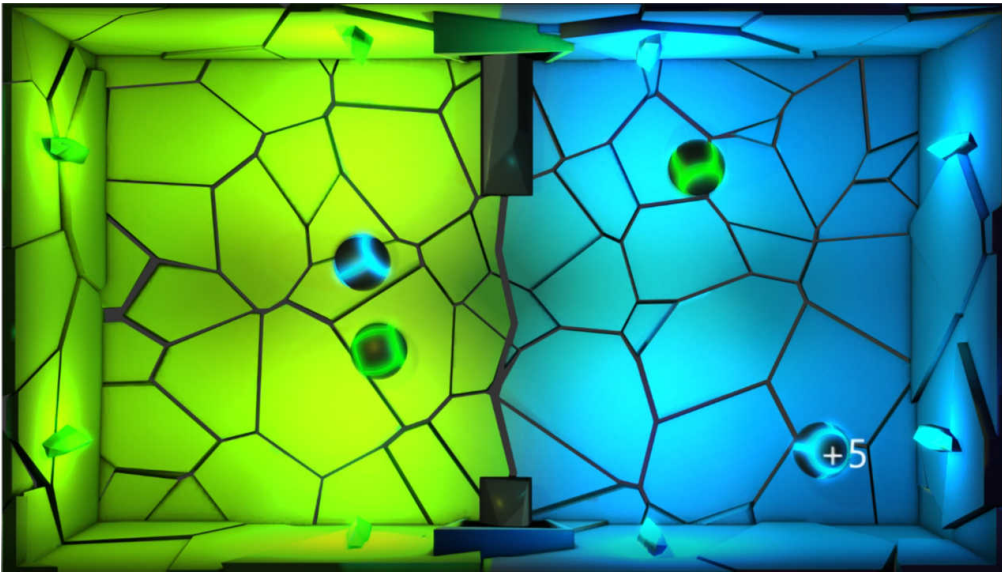
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



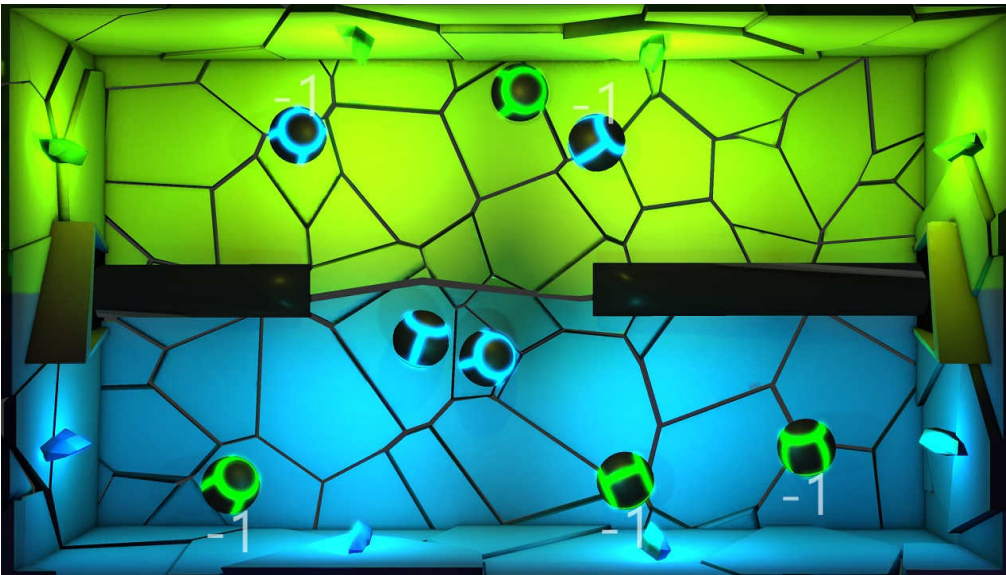
# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

## SORTIERER

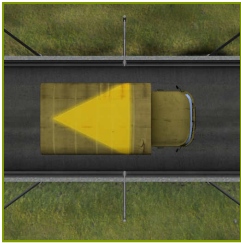
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



|   |                             |
|---|-----------------------------|
|   |                             |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>                 |                             |
| Dauer <b>90s</b>                            | Winkelbereich               |
| Einstellung der Reichweite <b>0% ↔ 100%</b> | Anzahl der Objekte <b>8</b> |
|   | Lückengröße <b>150%</b>     |
| Geschwindigkeit der Objekte <b>100%</b>     | Widerstandsgummi <b>1</b>   |

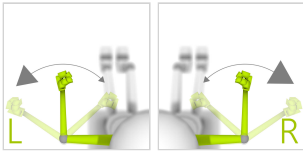


# SPEICHER

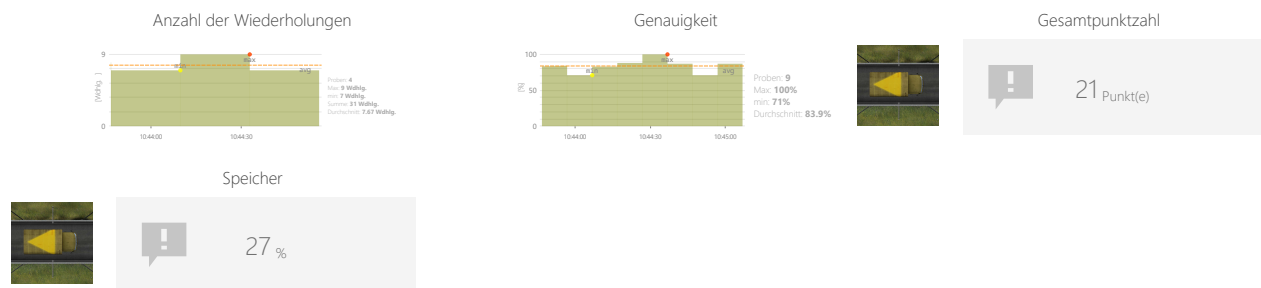
## LASTWAGEN

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Richtung
- Aufgabendauer
- Startwinkel
- Schulterwinkel
- Optionen

### ZIELE

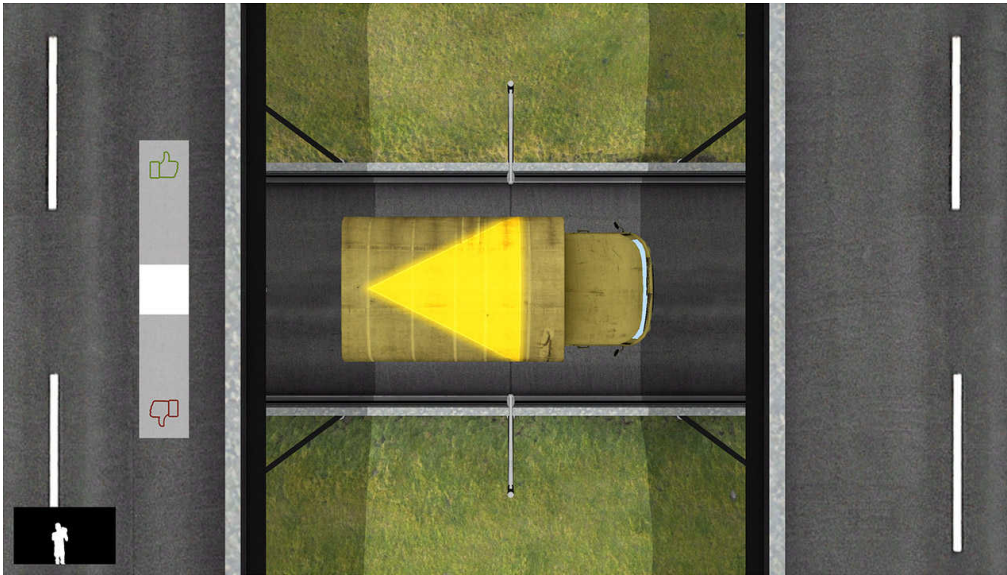
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

### 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



Schwierigkeit  
1/3

Dauer  
90s

Winkelbereich  
start: ? ende: ?

Einstellung der Reichweite  
0% ↔ 100%  
? ↔ ?

Widerstandsgummi  
1

Optionen  
Farben

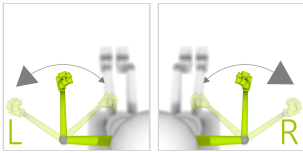


# PROBLEME LÖSEN

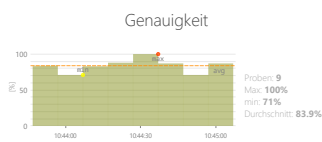
## KLONEN

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

16 Punkt(e)



Probleme lösen

24 %

## ANPASSUNGEN

- Richtung
- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Startwinkel
- Schulterwinkel
- Anzahl der Paare

## ZIELE

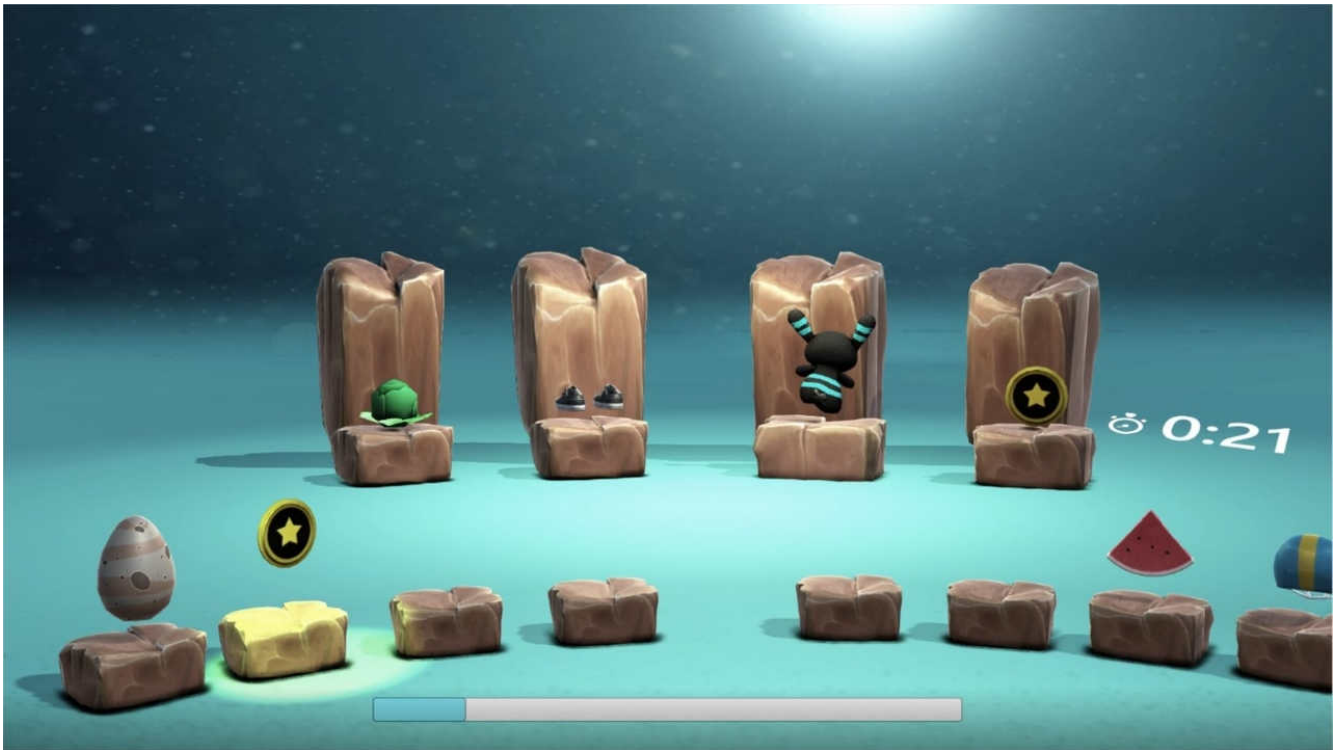
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

## 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

- Richtung
- Startwinkel
- Schulterwinkel

### ZIELE

- Überwachen externer Parameter

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein