

BASISPAKET FÜR X-COGNI

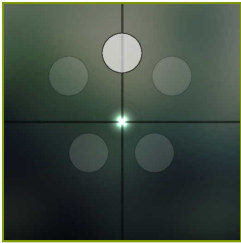
???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Bewegungszeit	4
Geschwindigkeit	6
Bewegungsgenauigkeit	8
Funktionsbewegungen	14
Geteilte Aufmerksamkeit	28
Speicher	30
Probleme lösen	32
Spezialisiert	36

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).

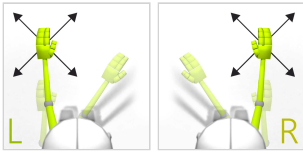


BEWEGUNGSZEIT

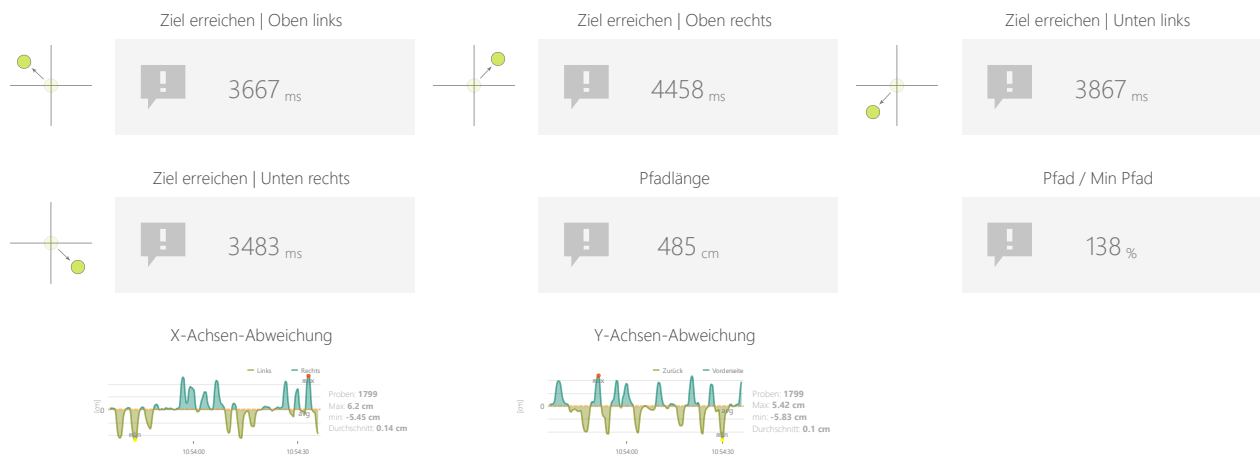
DYNAMISCHER TEST

Messen Sie die Zeit, die benötigt wird, um eine Bewegung einer Gliedmaße oder eines anderen Körperteils auszuführen. Sie wird von der Ruhe- bis zur Zielposition gemessen.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Zubehörteil
- Pfad anzeigen
- Wiederholungen

ZIELE

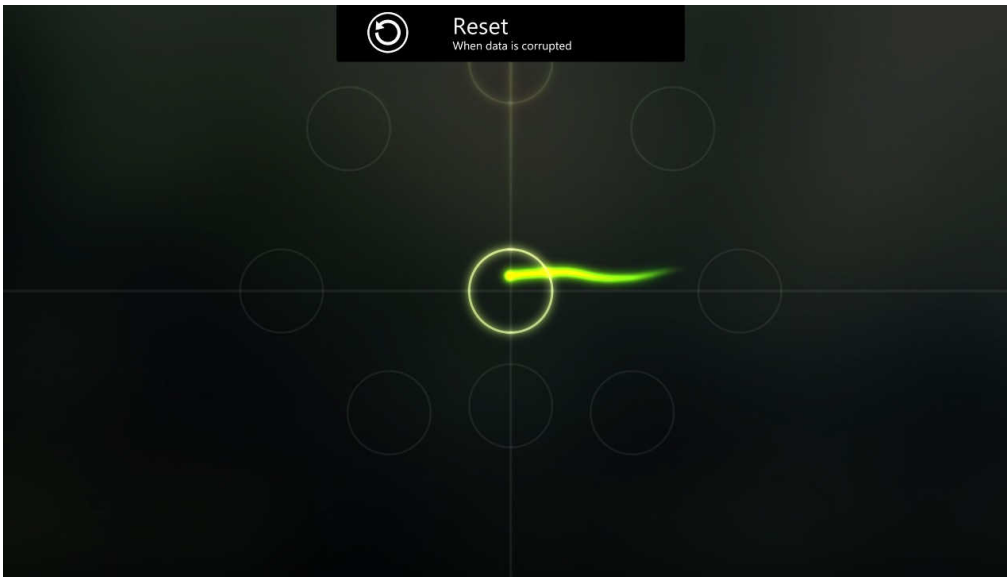
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit
- Dynamik der geplanten Bewegungen

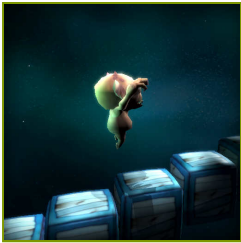
ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Bewegen Sie den Punkt auf das markierte Ziel und halten Sie ihn einen Moment lang. Das nächste Ziel wird hervorgehoben.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



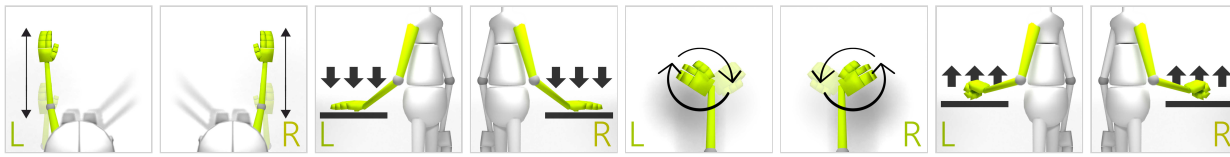


GESCHWINDIGKEIT

TREPPE

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand
- Maximale Zeit pro Etage
- Anzahl der Treppen
- Länge der Pause

ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

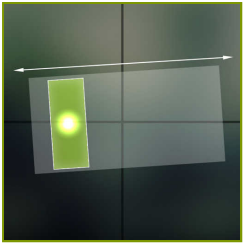
Steigen Sie die Treppe hinauf, bevor Sie verschwindet



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Zubehörtell Keine	Dauer 90s
Bereich 20% - 80%	Abstand vom Rand ← 20%
Maximale Zeit pro Etage 15s	Anzahl der Treppen 5
Länge der Pause 3	

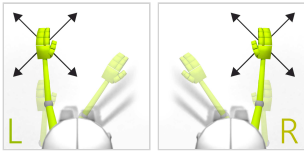


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

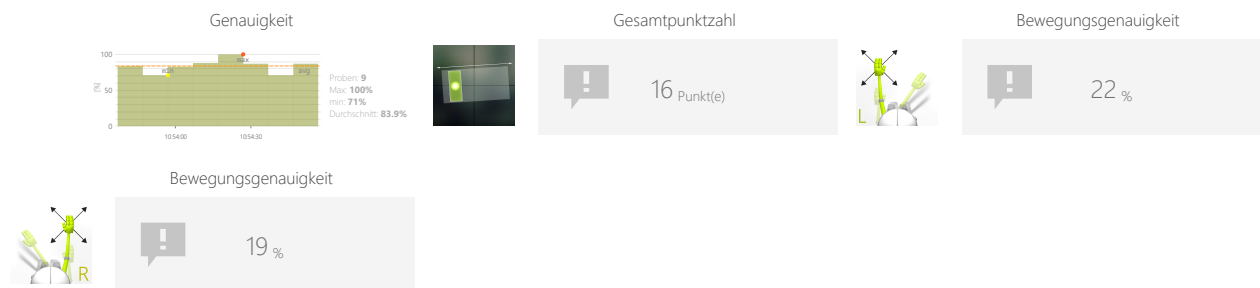
PENDEL

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Pfad anzeigen
- Periode
- Drehung
- Höhe des Pendels
- Breite des Pendels

ZIELE

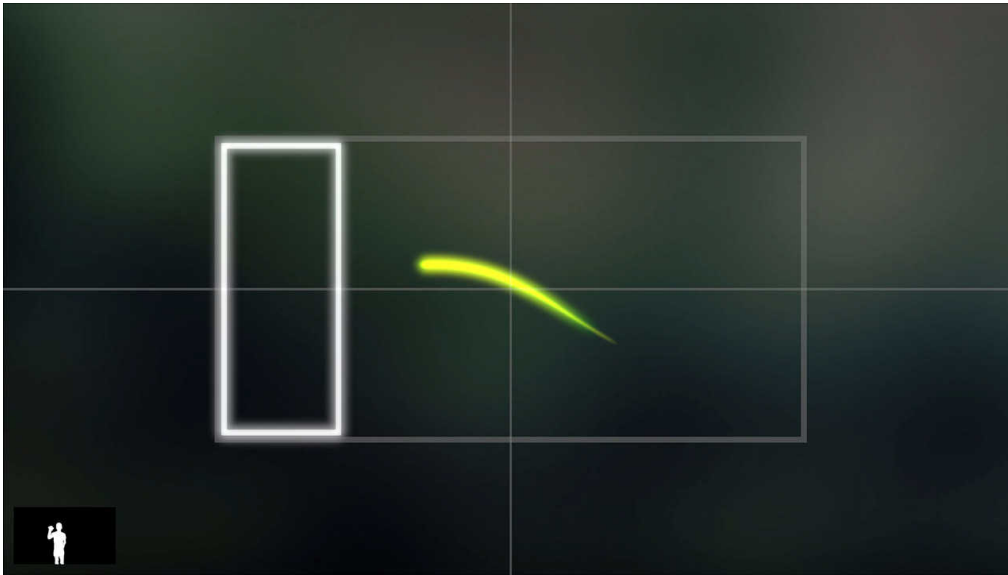
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Rhythmizität
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Bewegungsgenauigkeit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

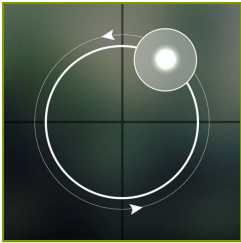
Versuchen Sie, sich mit den Bewegungen des Rechtecks zu synchronisieren. Versuchen Sie, innerhalb der Grenzen des Rechtecks zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/2	
Zubehörteil Keine	Dauer
< >	< >
90s	
Pfad anzeigen	Periode
< Nein >	< 5s >
Drehung	Höhe des Pendels
< 0 >	< 50% >
Breite des Pendels	
< 100% >	

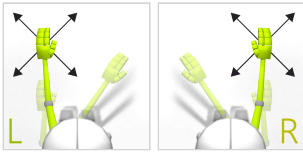


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

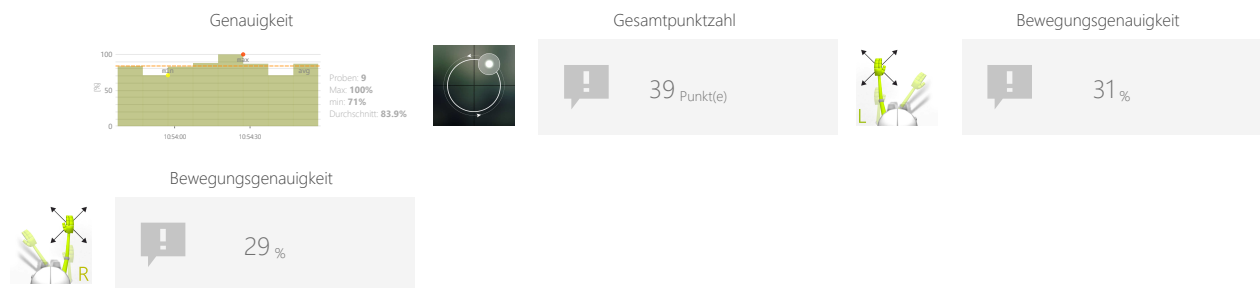
VERFOLGUNG

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Umgekehrte Richtung
- Pfad anzeigen
- Periode
- Radius
- Radius des Ziels

ZIELE

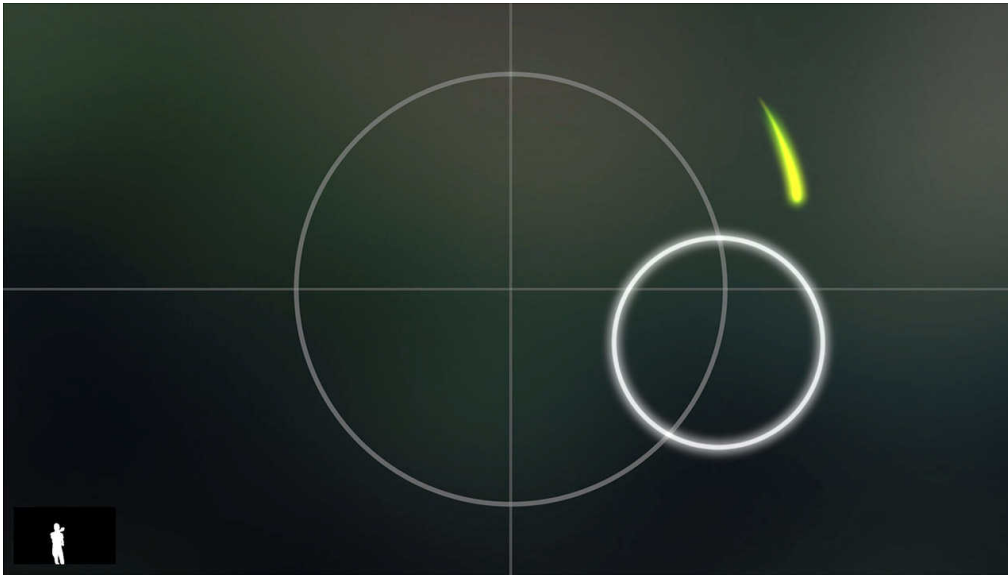
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

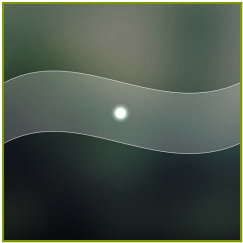
Versuchen Sie, sich mit den Kreisbewegungen zu synchronisieren. Geben Sie Ihr Bestes, um innerhalb des Kreises zu bleiben.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Zubehörtell Keine	Dauer
< >	< > 90s
Umgekehrte Richtung	Pfad anzeigen
< Nein >	< Nein >
Periode	Radius
< 10s >	< 75% >
Radius des Ziels	< 75% >

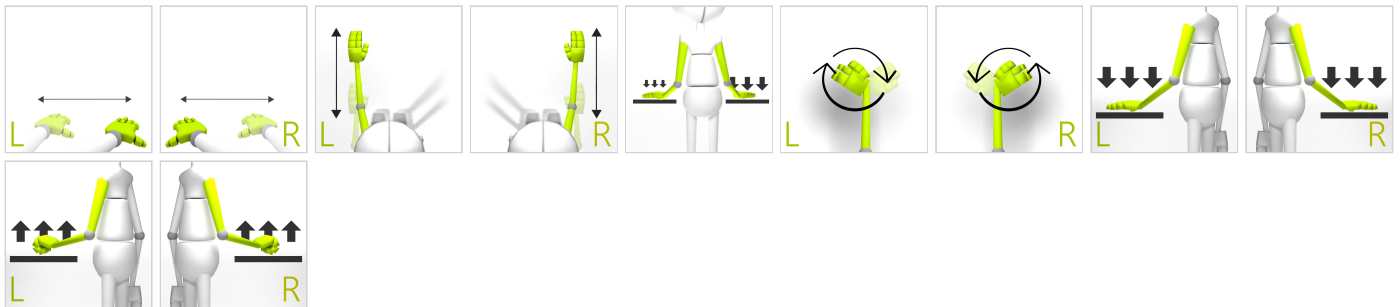


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

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)
- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand

ZIELE

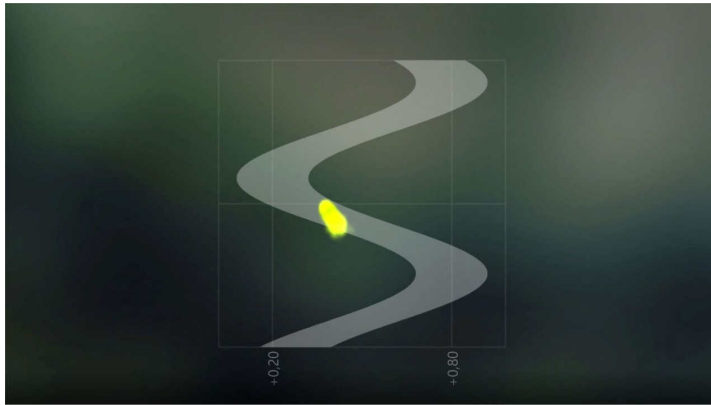
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit **3/3**

Konfiguration des Diagramms

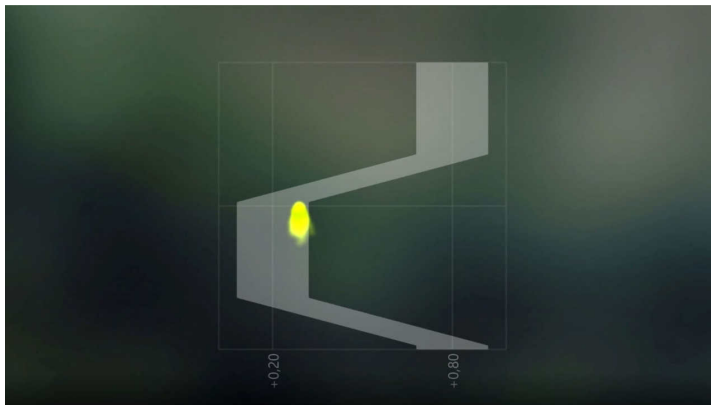
4.0s 20%

Zubehorteil | Keine

Dauer **30s**

Bereich 20% 80%

Abstand vom Rand 20%



Schwierigkeit **1/3**

Konfiguration des Diagramms

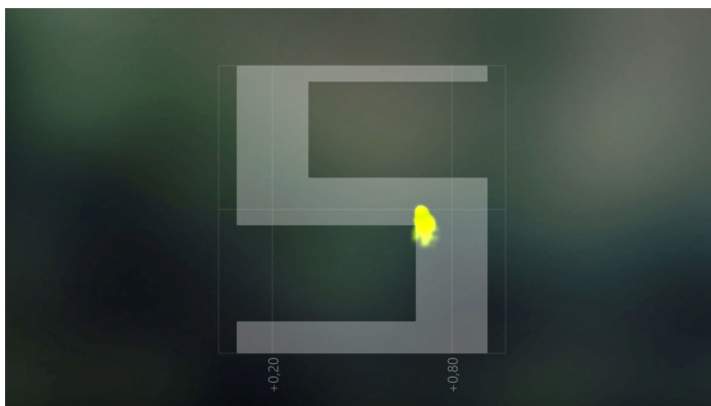
4.0s 40%

Zubehorteil | Keine

Dauer **90s**

Bereich 20% 80%

Abstand vom Rand 20%



Schwierigkeit **brauch**

Konfiguration des Diagramms

20% 2.0s 2.0s 1.0s 1.0s

Zubehorteil | Keine

Dauer **30s**

Bereich 20% 80%

Abstand vom Rand 20%

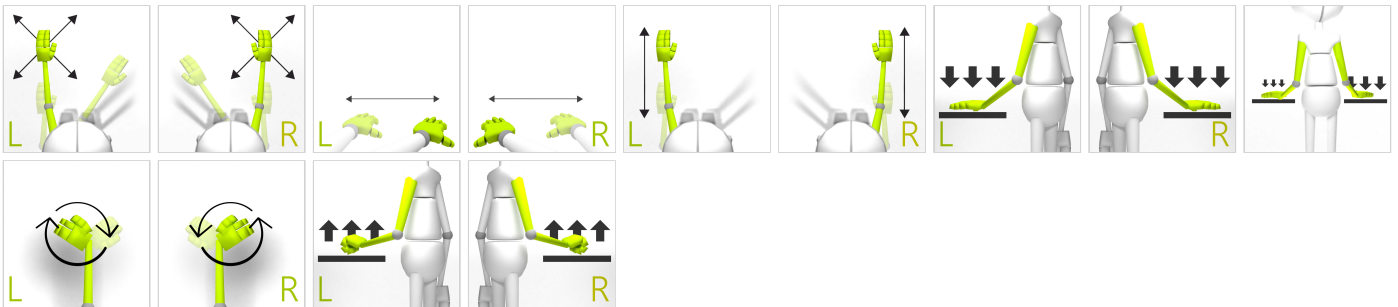


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

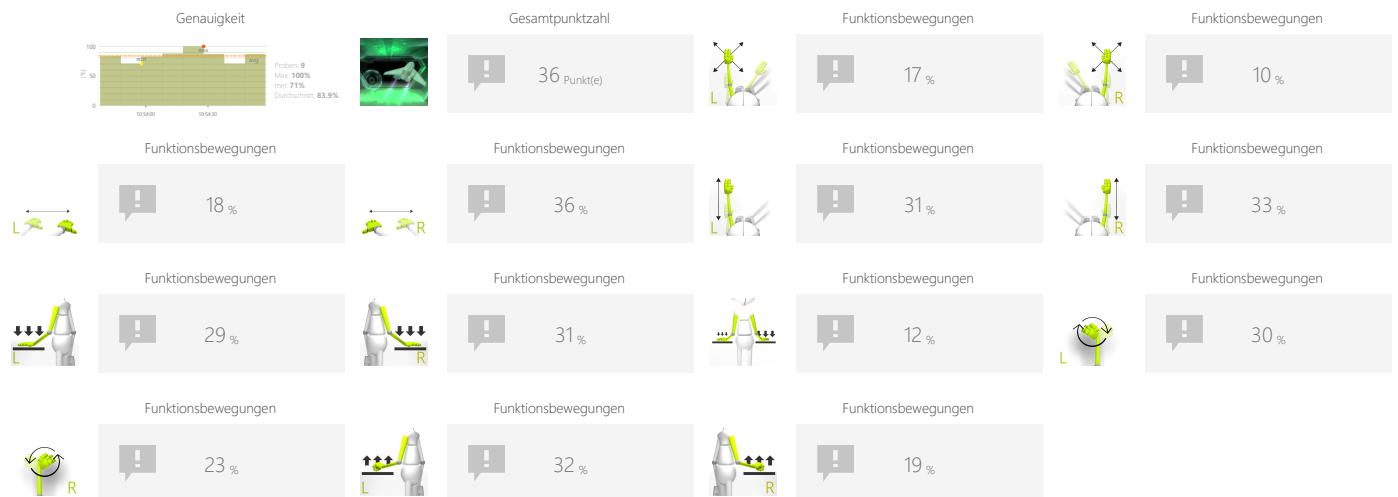
FLUGZEUG

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
- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

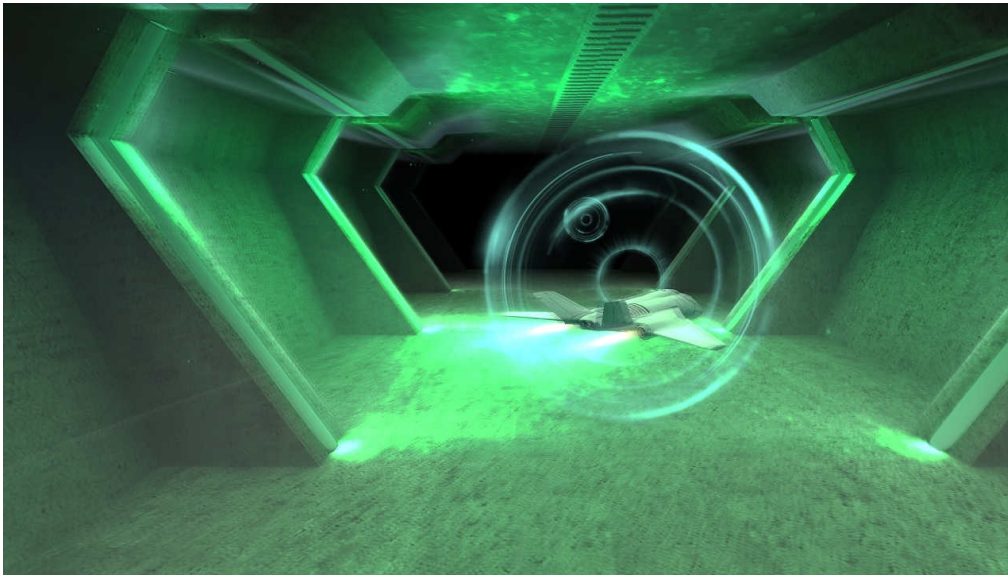
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Lassen Sie das Flugzeug durch die Kreise fliegen. Je näher es zur Mitte fliegt, desto mehr Punkte erhalten Sie



BEISPIELEINSTELLUNGEN

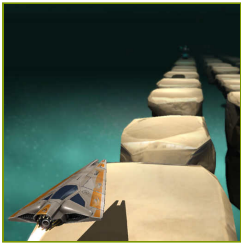


Schwierigkeit
2/4

Geschwindigkeit
100%
Geschwindigkeit automatisch eingestellt

Zubehörteil | Keine Dauer
90s

Bereich
20% ↔ 80%
20% ↔ 80%

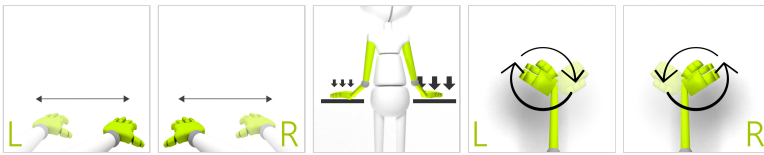


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

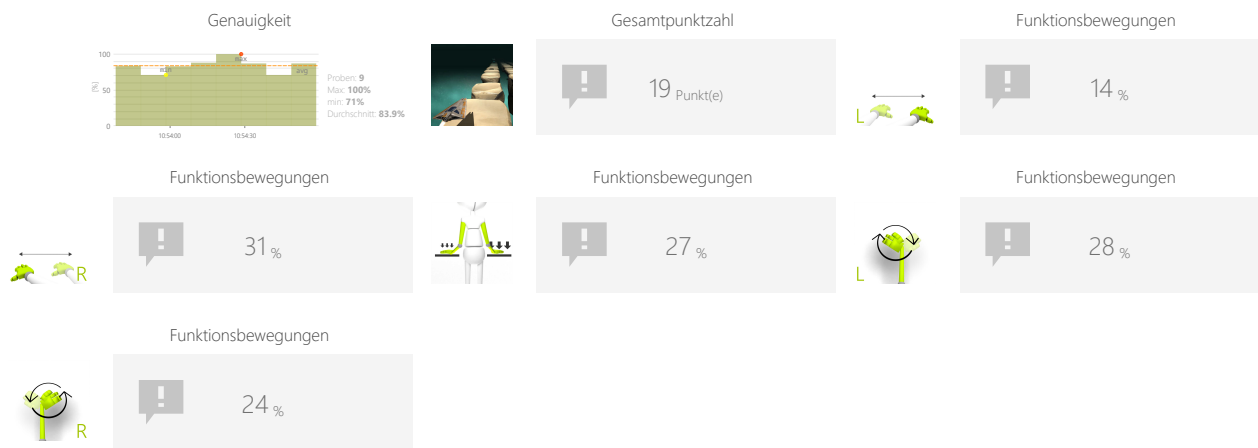
STEINE

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
- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand

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	
Zubehörteil Keine	Dauer
90s	
Bereich	Abstand vom Rand

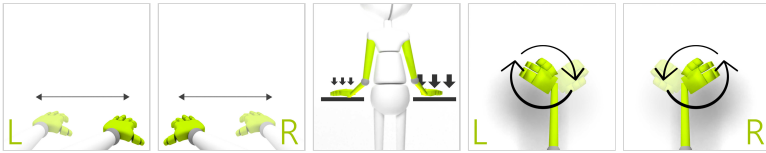


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

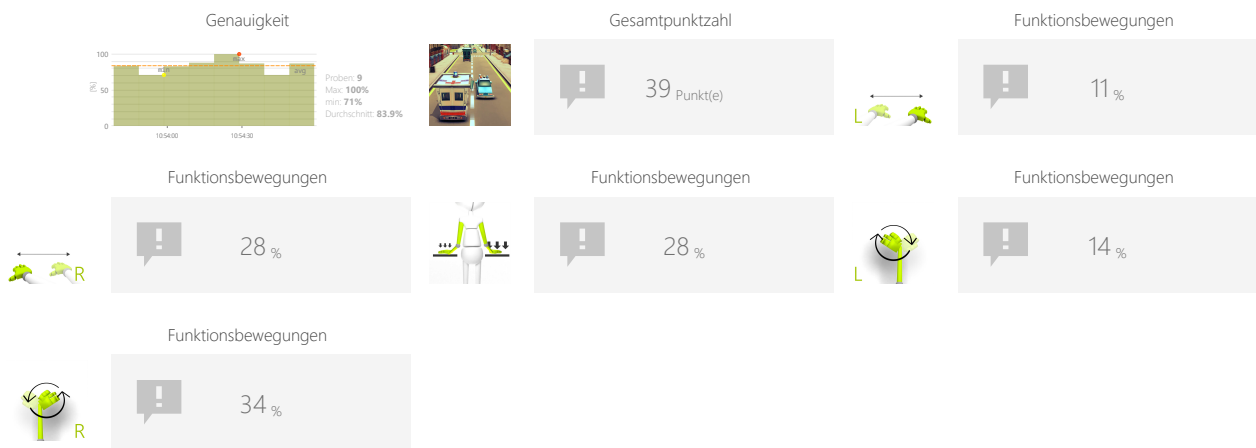
KRANKENWAGEN

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
- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand
- 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



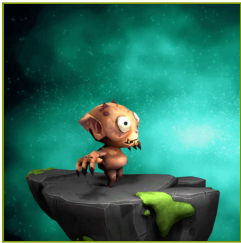
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 2/3	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Zubehörteil Keine	Dauer 90s
Bereich 20% ↔ 80%	Abstand vom Rand 20%
Abstand zwischen den Autos 50%	



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Zubehörteil Keine	Dauer 90s
Bereich 20% ↔ 80%	Abstand vom Rand 20%
Abstand zwischen den Autos 200%	

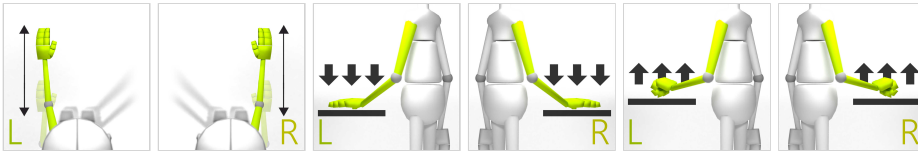


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

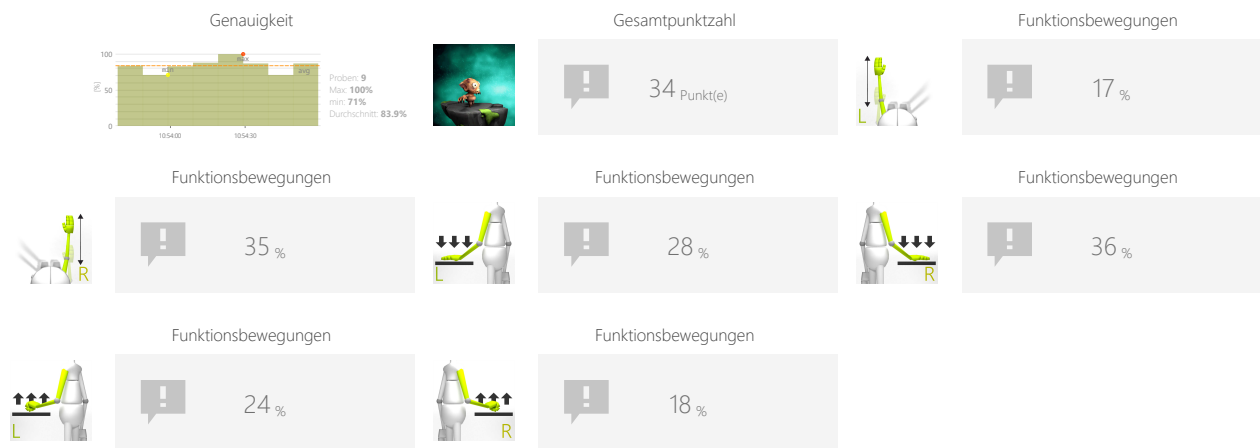
RAKETENSPRINGEN

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

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand
- Zeit zwischen Objekten
- Bombenformat
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

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

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Zubehörteil Keine	Dauer 90s
Bereich	Abstand vom Rand
Zeit zwischen Objekten 5s	Bombenformat 1
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

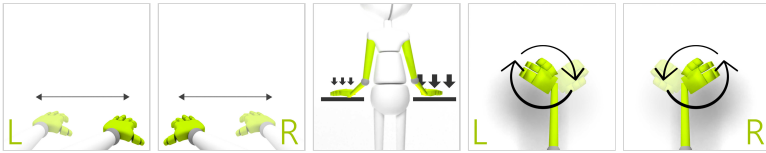


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

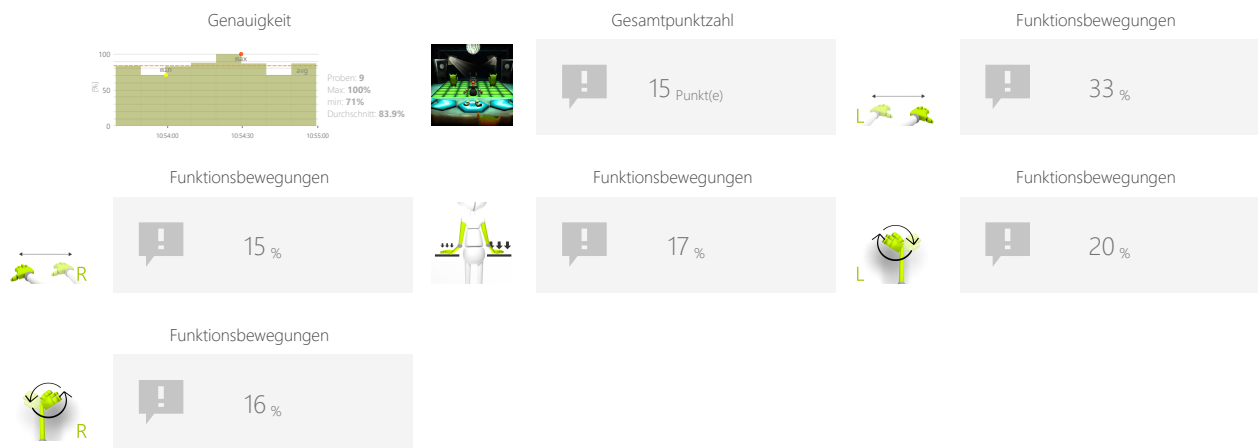
TÄNZER

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

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand
- Erweiterte Punktzahl
- Track-Index
- 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.



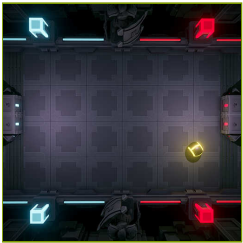
FUNKTIONSBEWEGUNGEN

TÄNZER

BEISPIELEINSTELLUNGEN



	Schwierigkeit 1/6
Zubehörtell Keine 	Dauer 90s
Bereich 20% ↔ 80%	Abstand vom Rand 20%
Erweiterte Punktzahl Nein	Track-Index 0
Das Tempo des Erscheinens Einfach	

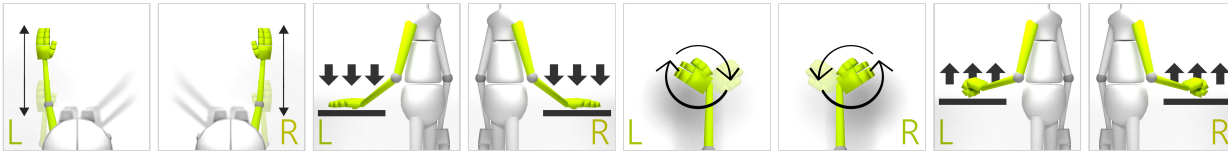


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

- Geplante Bewegungen
- Fokussierung
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



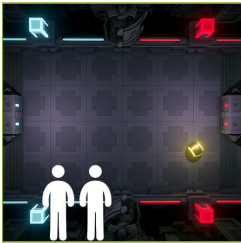
FUNKTIONSBEWEGUNGEN

PONG

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Zubehörteil Keine	Dauer 90s
Bereich 	Abstand vom Rand
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

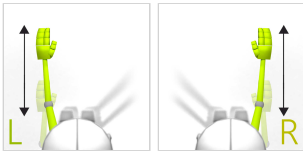


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

- Geplante Bewegungen
- Fokussierung
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

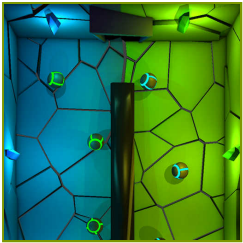
Benutzen Sie Ihren Schläger, um den Ball hin und her zu schlagen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Zubehörteil Keine	Dauer 90s
Bereich 	Abstand vom Rand
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

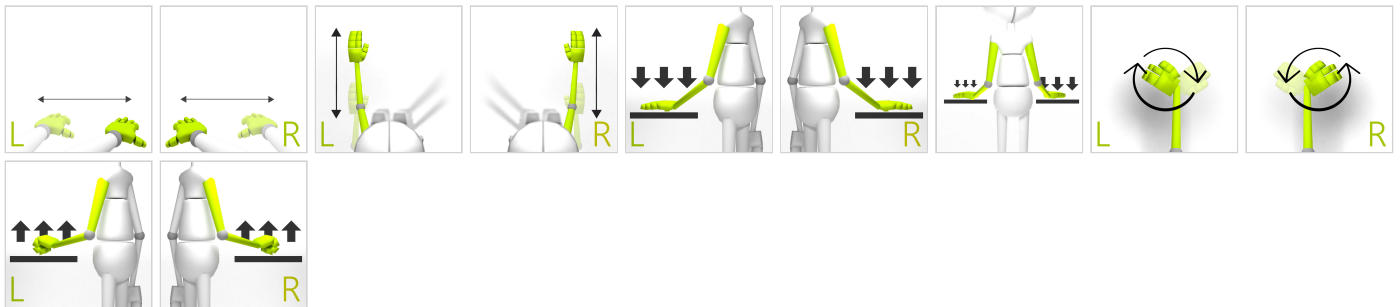


GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

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

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand
- 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

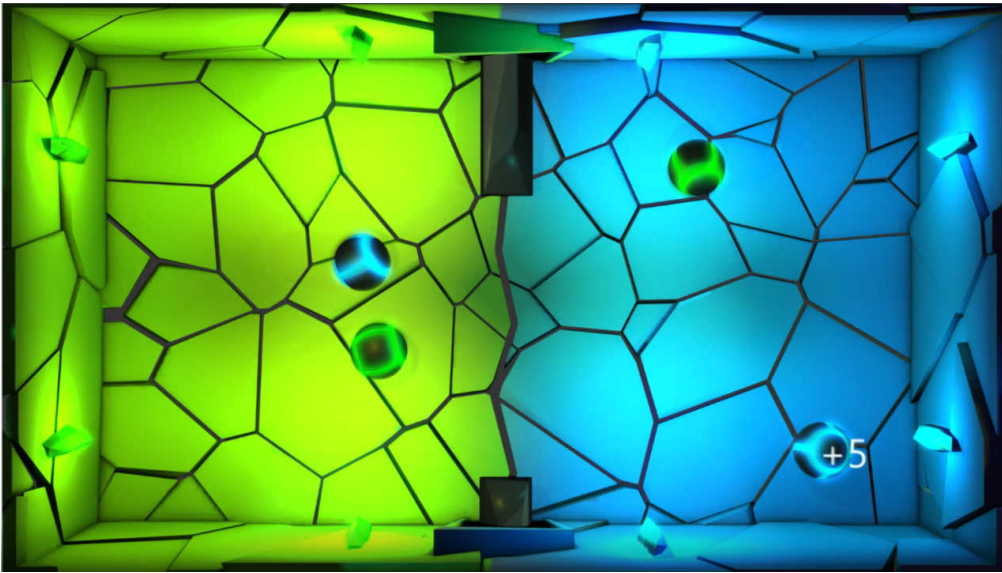
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



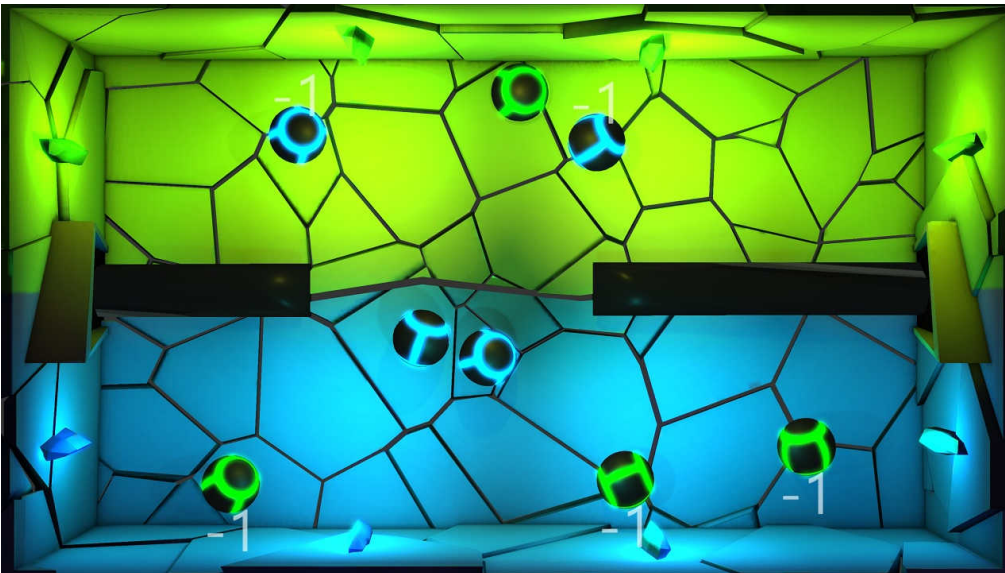
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

SORTIERER

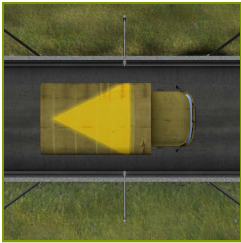
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Zugehörtel Keine	Dauer 90s
Bereich	Abstand vom Rand
Anzahl der Objekte 4	Lückengröße 150%
Geschwindigkeit der Objekte 100%	



Schwierigkeit brauch	
Zugehörtel Keine	Dauer 90s
Bereich	Abstand vom Rand
Anzahl der Objekte 8	Lückengröße 150%
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

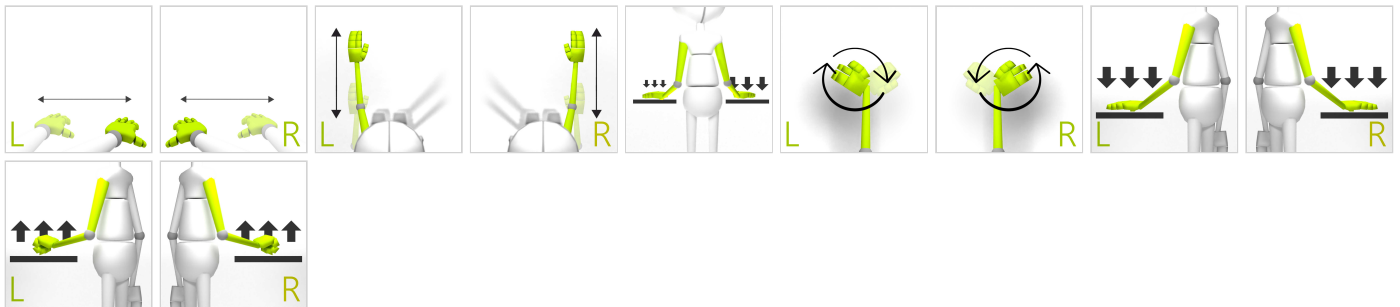


SPEICHER

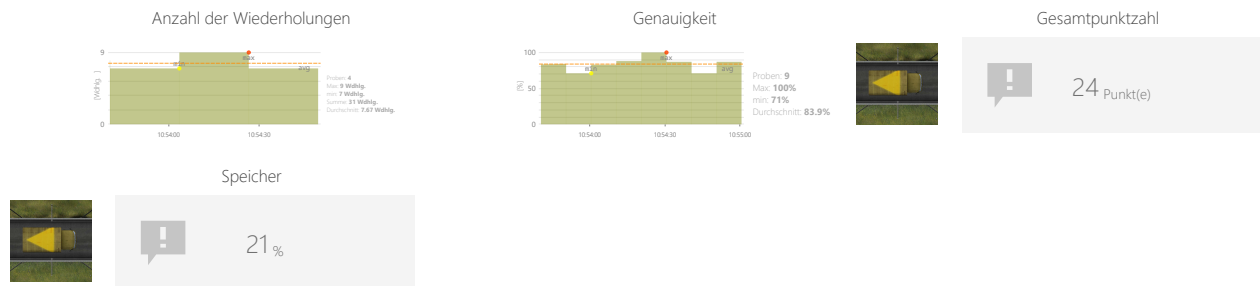
LASTWAGEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand
- Optionen

ZIELE

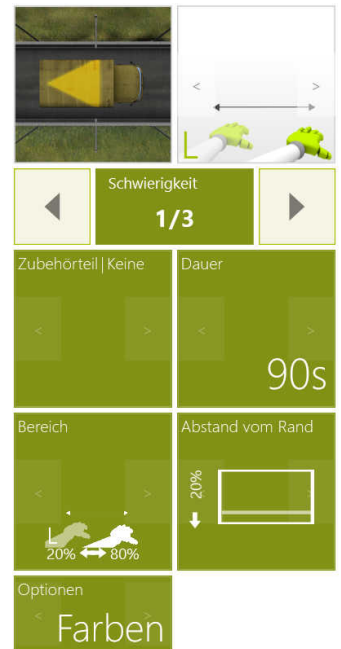
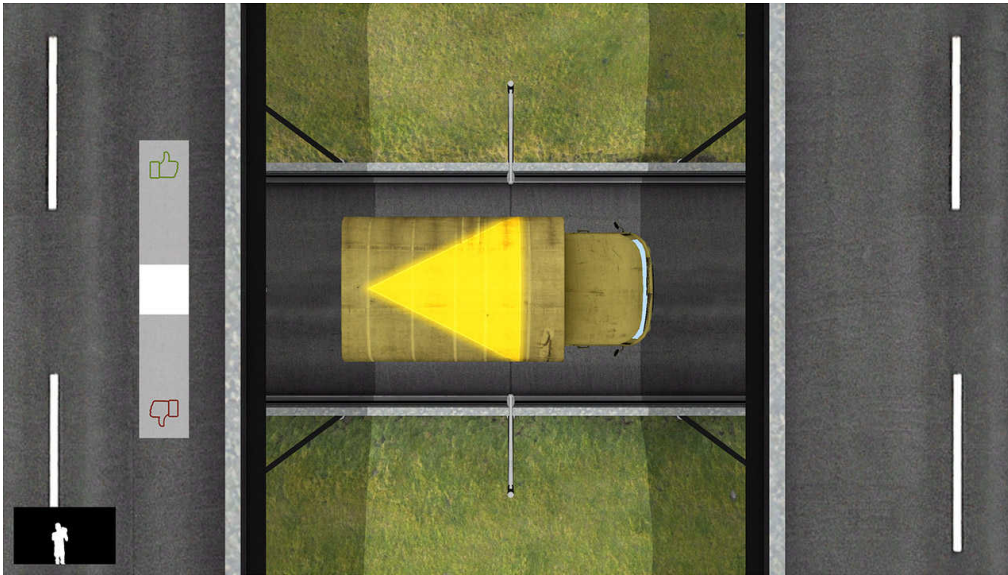
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

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



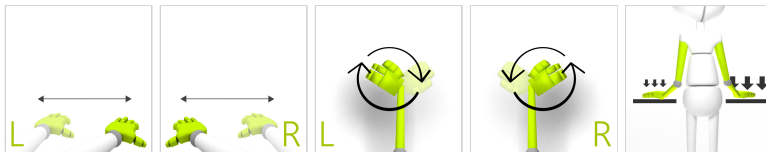


PROBLEME LÖSEN

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

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Bereich
- Abstand vom Rand
- Anzahl der Paare

ZIELE

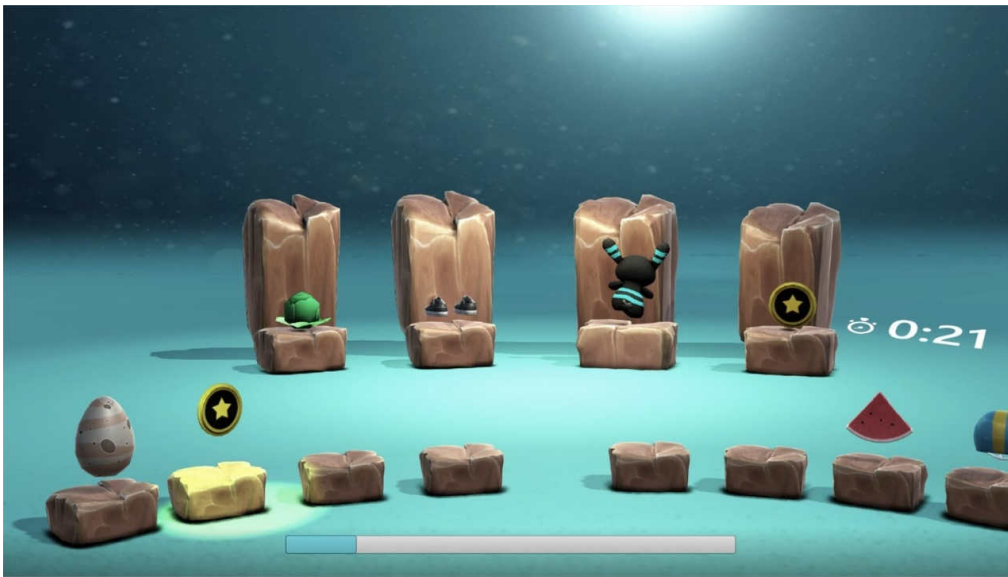
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Zubehörteil Keine	Dauer 90s
Zeit der Mini-Übung 30s	Bereich 20% ← 80%
Abstand vom Rand 20% ↓	Anzahl der Paare 4

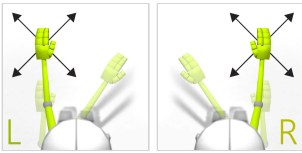


PROBLEME LÖSEN

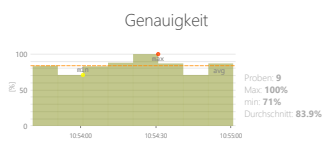
PUZZLE

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

38 Punkt(e)



Probleme lösen

26 %

ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Stückzahl, Anzahl der Stücke
- Vorschau zeigen

ZIELE

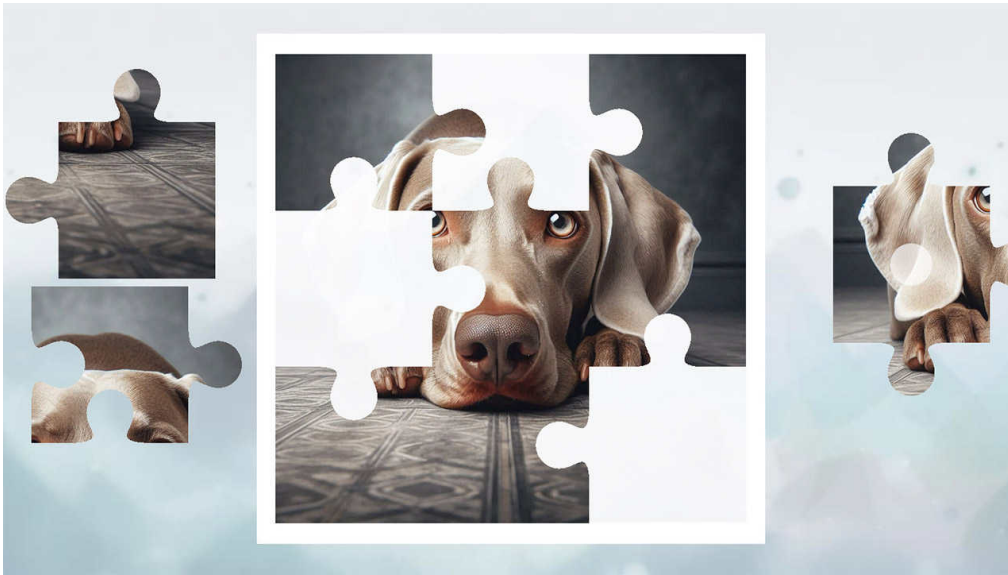
- Mustervervollständigung
- Gedächtnistraining
- Logische Aufgaben
- Wahrnehmung
- Muster- und Farberkennung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

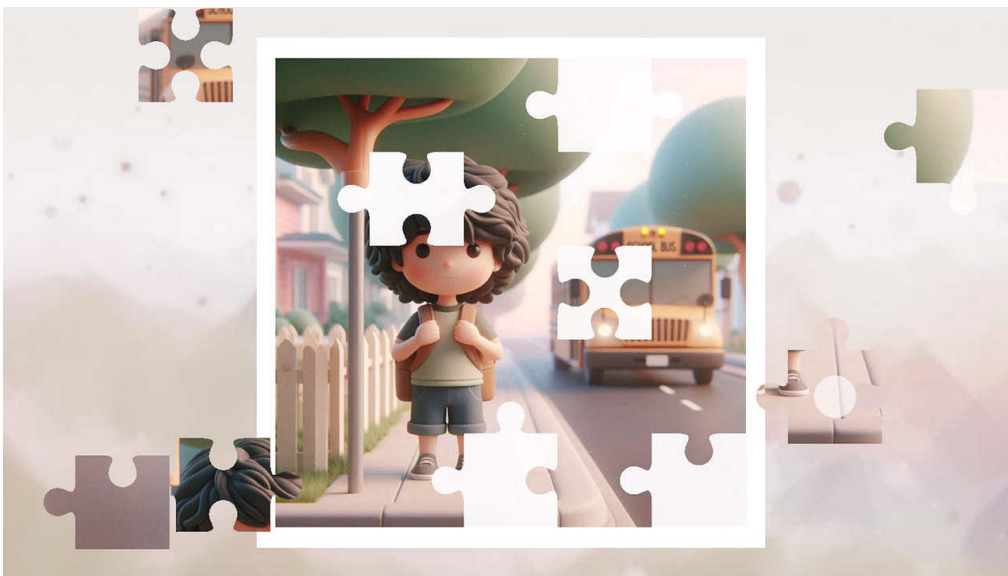
Ziehen Sie die Teile per Drag & Drop an die richtige Stelle und verbinden Sie sie, um das Bild zu erstellen. Wenn ein Teil wackelt, ist das ein Zeichen dafür, dass es falsch platziert ist.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/2	
Dauer	Stückzahl, Anzahl der Stücke
90s	9
	Vorschau zeigen
	Ja



Schwierigkeit	
brauch	
Dauer	Stückzahl, Anzahl der Stücke
90s	25
	Vorschau zeigen
	Ja



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

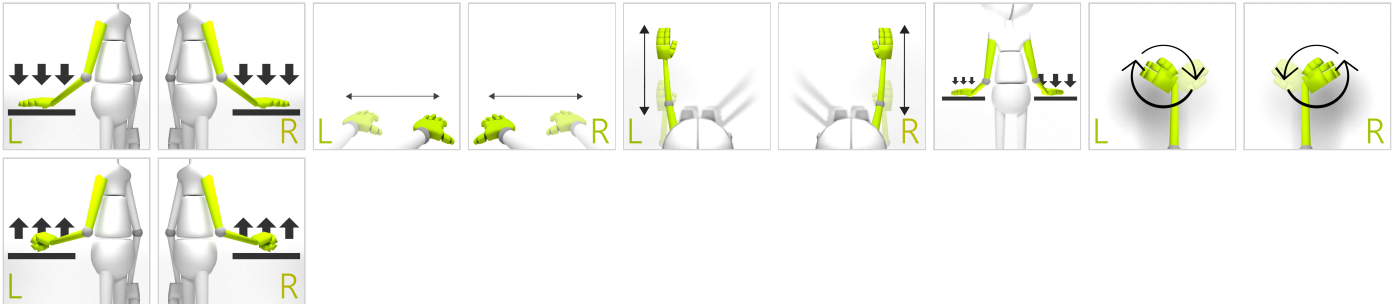
Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein



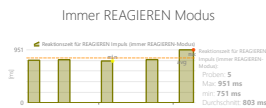
SPEZIALISIERT GONOGO-TEST

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

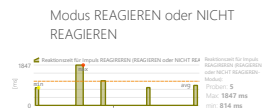
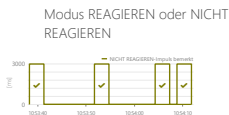


Anzahl der verpassten REAGIEREN-Impulse (Immer REAGIEREN-Modus)

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

- Bereich
- Abstand vom Rand
- Erforderliche korrekte Wiederholungen
- Auslösemechanismus (regelbasiert, visuell oder auditiv)

ZIELE

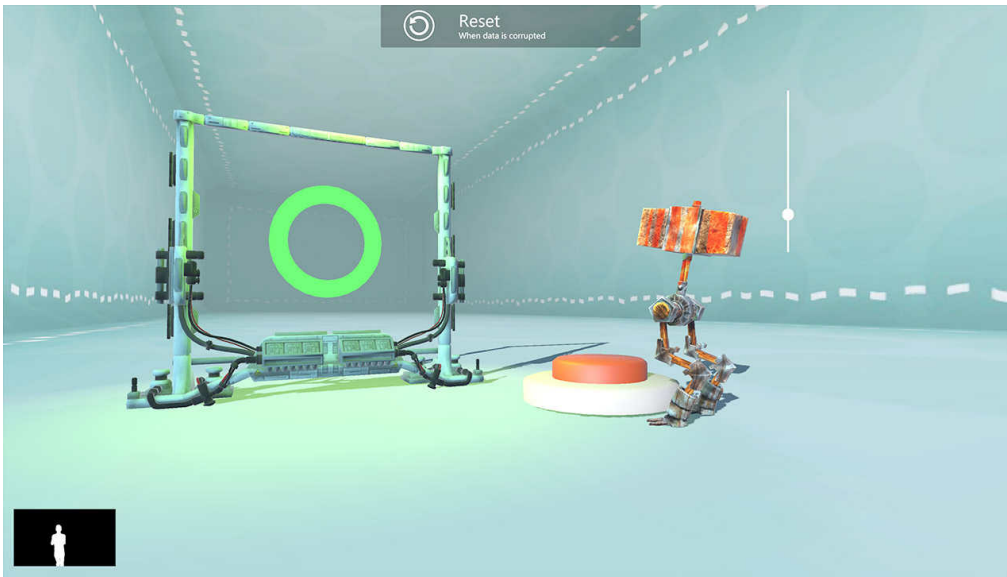
- Spontane Bewegungen
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

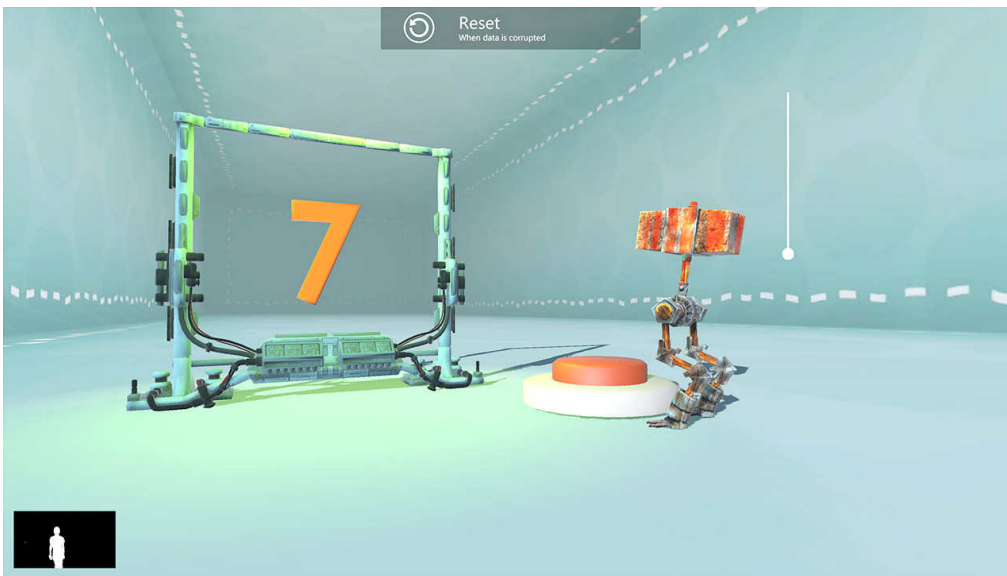
Drücken Sie die Schaltfläche, wenn das richtige Ziel angezeigt wird



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Bereich 0kg 8kg	Abstand vom Rand 20%
Erforderliche korrekte Wiederholungen 5	Schlagen, wenn Farbe ist grün



Bereich 0kg 8kg	Abstand vom Rand 20%
Erforderliche korrekte Wiederholungen 5	Schlagen, wenn Zahl ist > 5

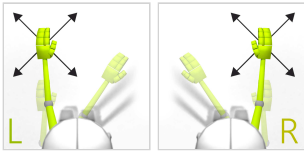


SPEZIALISIERT

PRÄZISIONSTEST

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

KONTROLLMODI



ANPASSUNGEN

- Zubehörteil

ZIELE

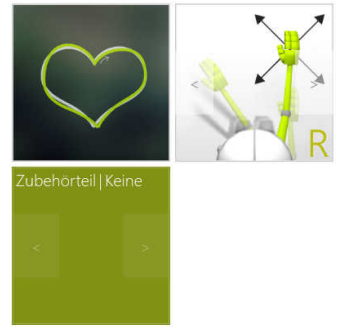
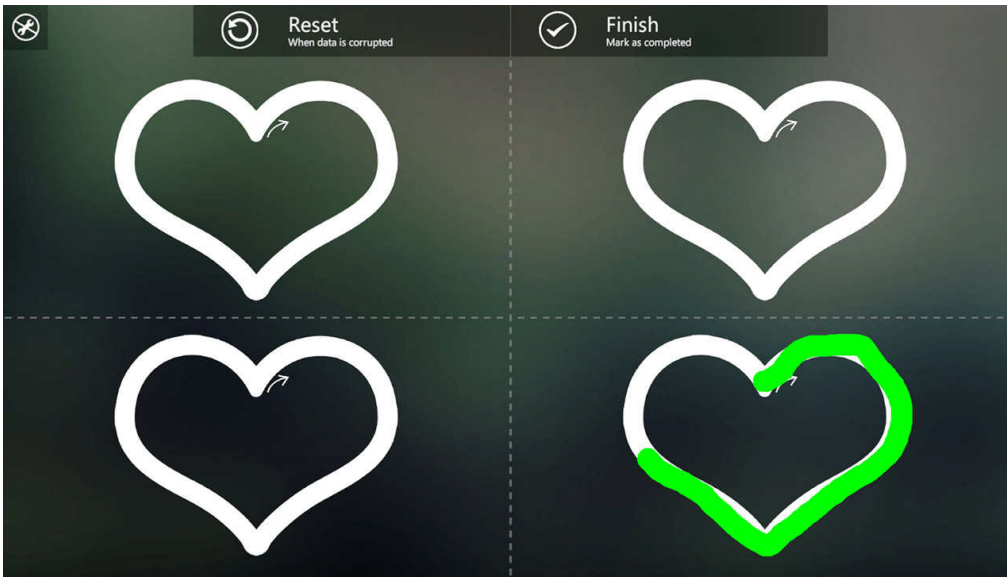
- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination
- Fokussierung
- Spiegelaufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Zeichnen Sie über jedes weiße Herz auf dem Bildschirm ein grünes Herz. Achten Sie dabei auf Genauigkeit.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



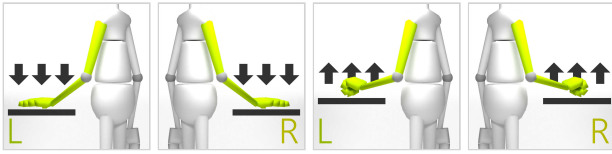


SPEZIALISIERT

X-COGNI FESTIGKEITSTEST

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

KONTROLLMODI



ZIELE

- Überwachen Sie externe Parameter
- Maximieren Sie die Spitzenkraft
- Sicherstellen der Kraftkonsistenz
- Ermügdungsdynamik überwachen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Drücken oder ziehen Sie jeden weißen Kreis, der auf dem Bildschirm sichtbar ist. Verwenden Sie so viel Kraft wie Sie können.



BEISPIELEINSTELLUNGEN

