

BAZINĖ PAKUOTĖ X-COGNI

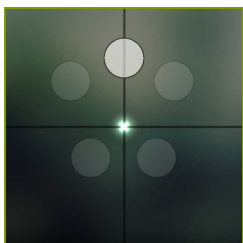
???

toAdd(broPP-Hardwarer32405)	3
toAdd(broPP-Whatisne31120)	3
Terapinių užduočių duomenų bazė	4
Judėjimo laikas	4
Greitis	6
Judėjimo tikslumas	8
Funkciniai judesiai	14
Suskirstytas dėmesys	28
Atmintis	30
Problemų sprendimas	32
Specializuotų	36

TOADD(BROPP-WHATISNE31120)

toAdd(broHardReq-Pleasemak34226)

- toAdd(windows8Suggested)
- toAdd(broHardReq-INTELi5p13166)
- toAdd(broHardReq-8GBRAM87954)

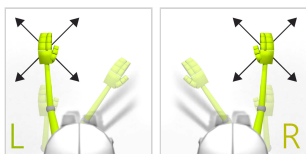


JUDĖJIMO LAIKAS

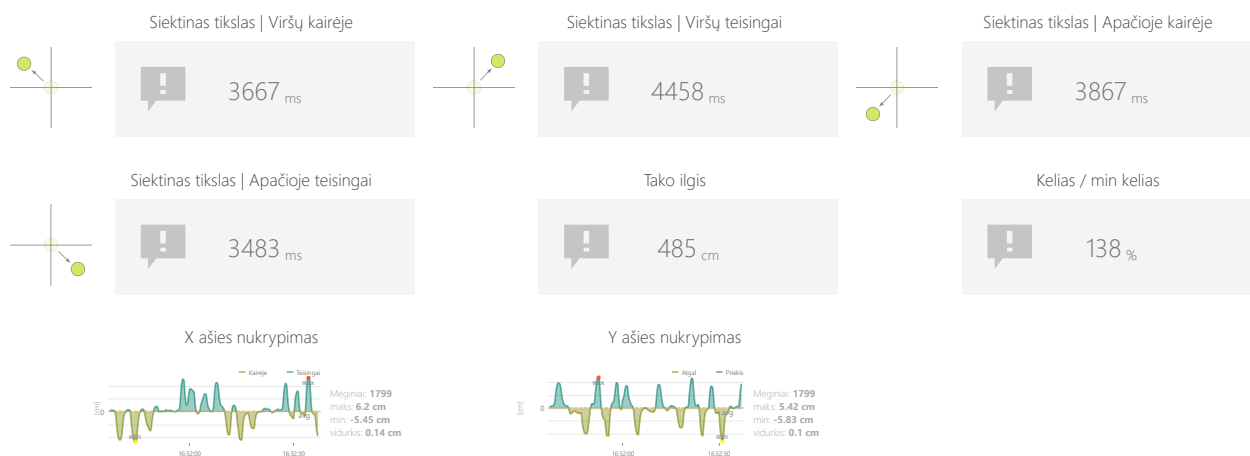
DINAMINIS BANDYMAS

toAdd(catDesc120)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Rodyti kelią
- Pasikartojimai

TOADD(OBJECTIVES)

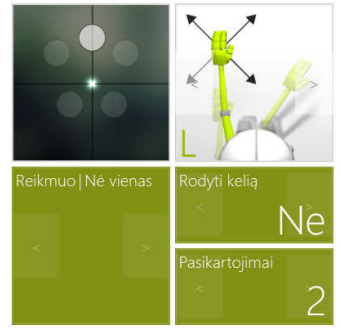
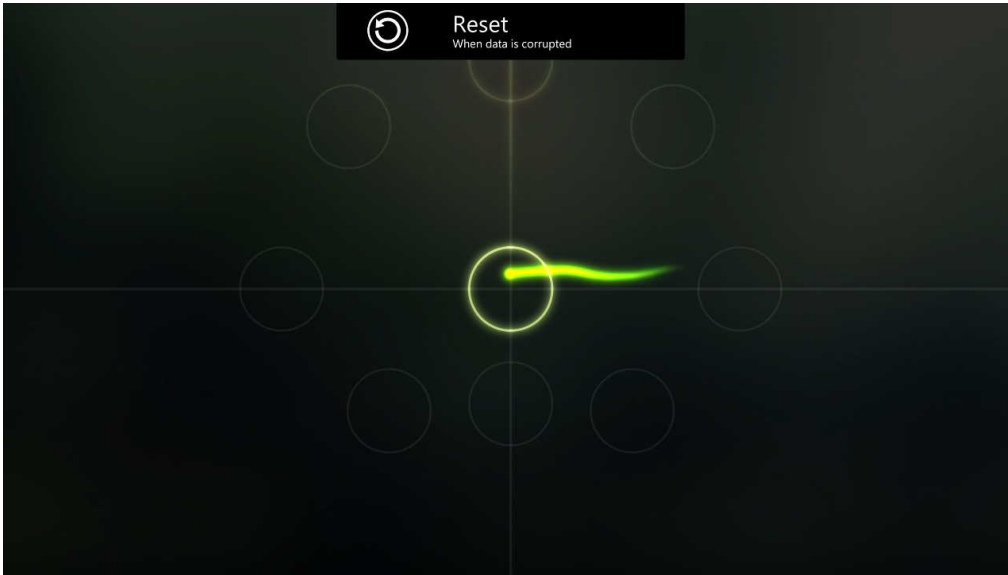
- toAdd(testTheLimitsOfBalanceAndEquilibrium)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

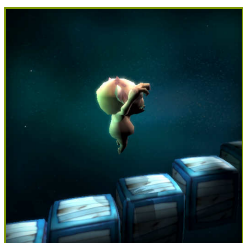
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Perkelkite tašką į paryškintą paskirties vietą ir palaikykite jį akimirka. Bus paryškintas kitas tikslas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)





GREITIS

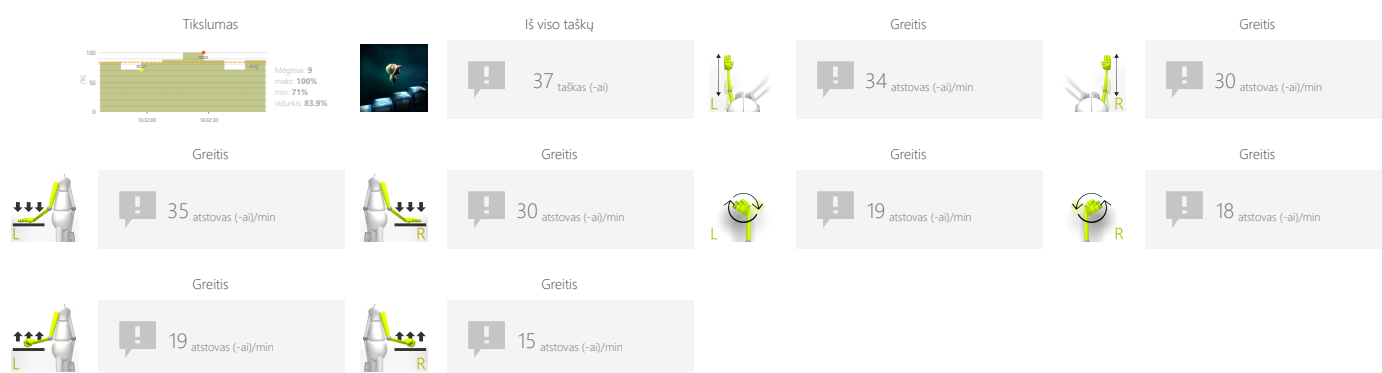
LAIPTAI

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto
- Maksimalus laikas per aukštą
- Laiptų skaičius
- Pauzės ilgis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

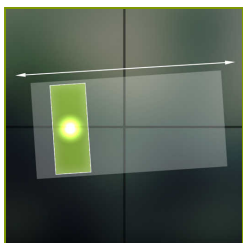
Lipkite laiptais, kol jie išnyks.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



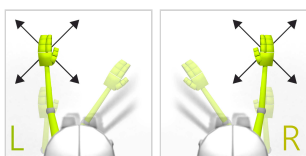
Sunkumas	
papatys	
Reikmuo Nė vienas	Trukmė
< >	< >
	90s
diapazonas	Atstumas nuo krašto
80% 20%	
	← 20%
Maksimalus laikas per aukštą	Laipty skaičius
< >	< >
15s	5
Pauzės ilgis	
< >	
	3



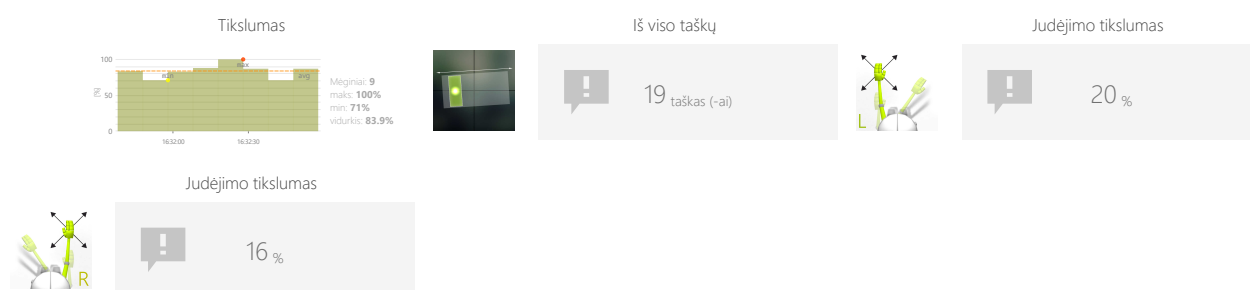
JUDĖJIMO TIKSLUMAS ŠVYTUOKLĖ

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- Rodyti kelią
- Laikotarpis
- Rotacija
- Švytuoklinis aukštis
- Švytuoklės plotis

TOADD(OBJECTIVES)

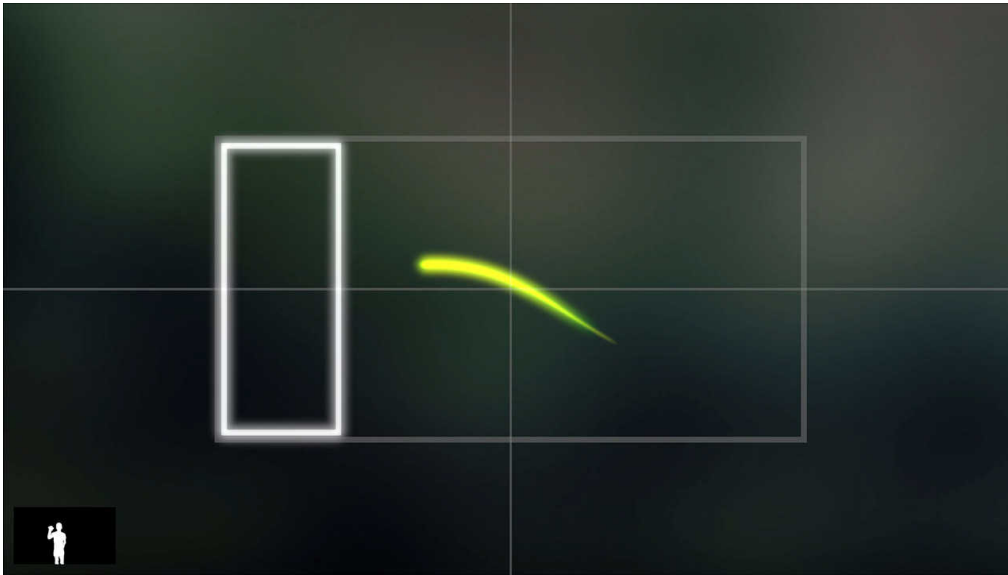
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(movementPrecision)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

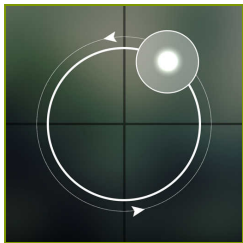
Pabandykite sinchronizuoti save su stačiakampio judesiais.
Darykite viską, kad liktumėte stačiakampyje.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/2	
Reikmuo Ne vienas < >	Trukmė < > 90s
Rodyti kelią < > Ne	Laikotarpis < > 5s
Rotacija < > 0	Švytuoklinis aukštis < > 50%
Švytuoklės plotis < > 100%	

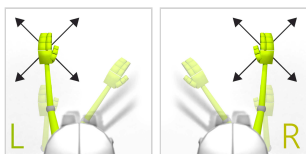


JUDĖJIMO TIKSLUMAS

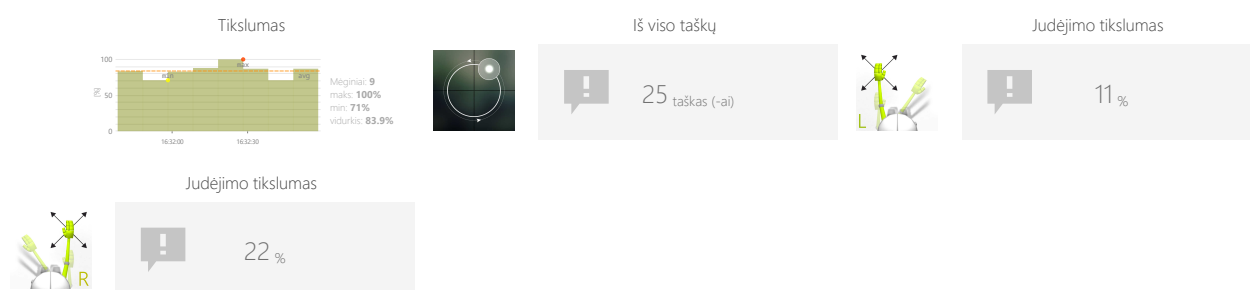
STEBĖJIMAS

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- Atvirkštinė kryptis
- Rodyti kelią
- Laikotarpis
- Spindulys
- Tikslinis spindulys

TOADD(OBJECTIVES)

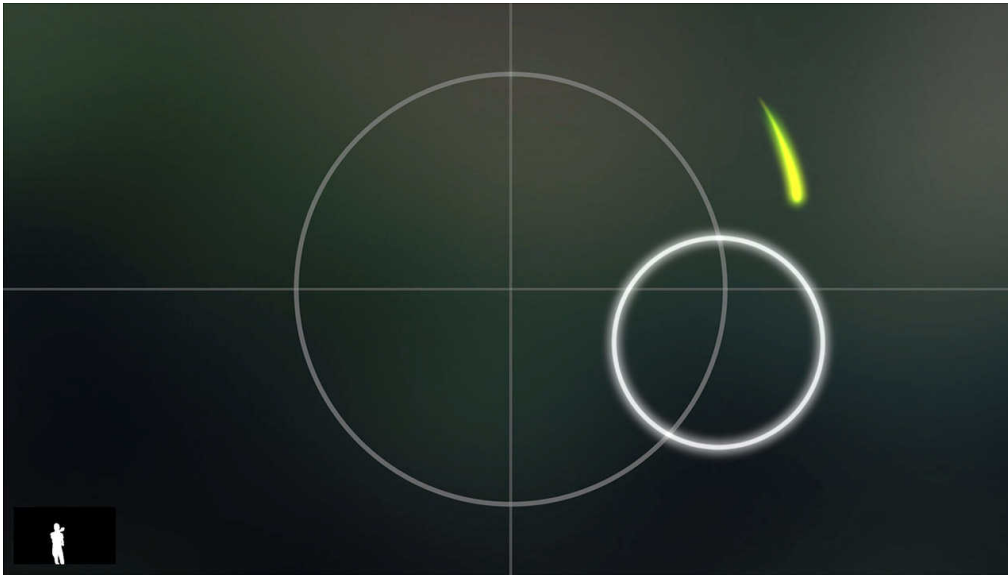
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(testTheLimitsOfBalanceAndEquilibrium)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

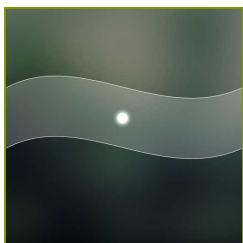
Pabandykite sinchronizuoti save su apskritimo judesiais.
Darykite viską, kad liktumėte apskritime.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



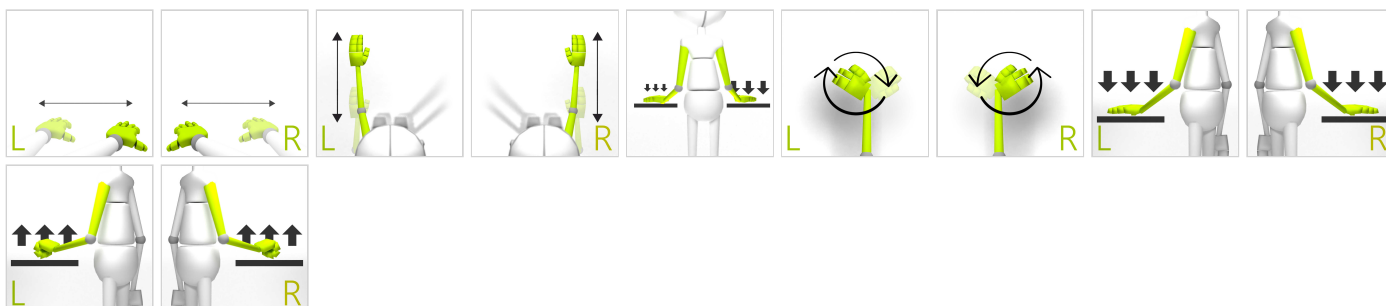
Reikmuo Nė vienas	Trukmė
< >	< >
	90s
Atvirkštinė kryptis	Rodyti kelią
< >	< >
Ne	Ne
Laikotarpis	Spindulys
< >	< >
10s	75%
Tikslinis spindulys	
< >	
75%	



JUDĖJIMO TIKSLUMAS DIAGRAMA

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Grafinės formos (sinuso ar kvadrato, amplitudės, sienos ir tt)
- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto

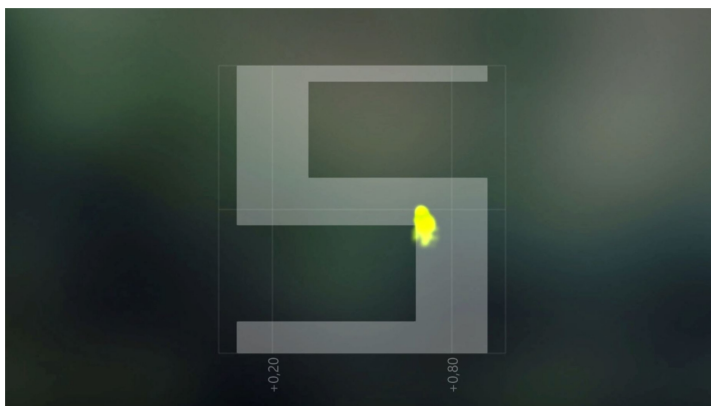
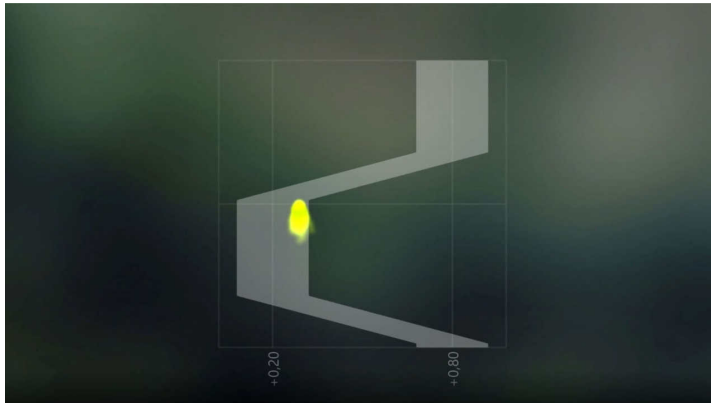
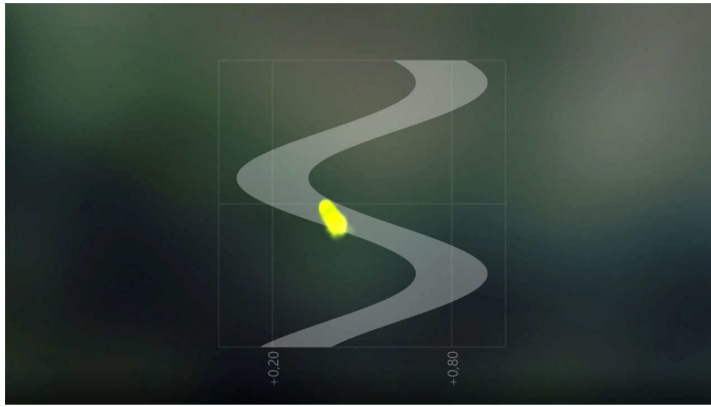
TOADD(OBJECTIVES)

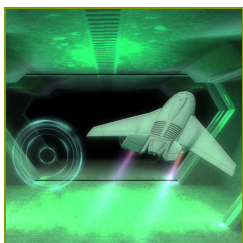
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkitės likti sienose.

TOADD(SAMPLESETTINGS)

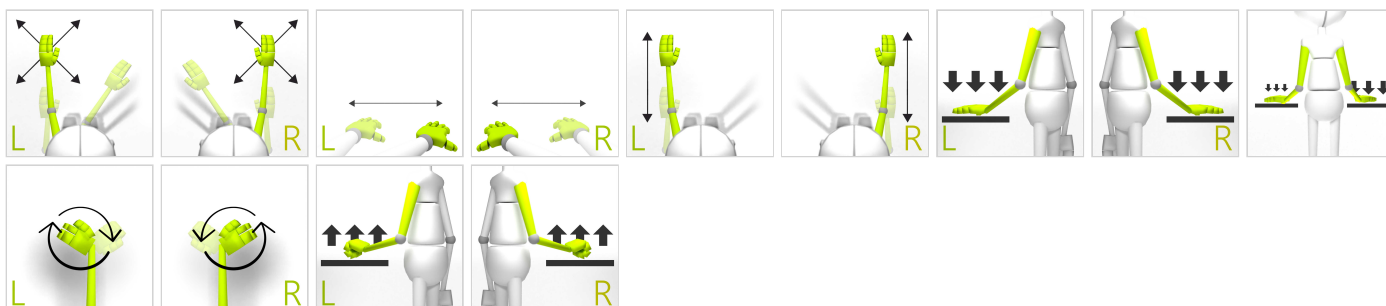




FUNKCINIAI JUDESIAI LĒKTUVAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

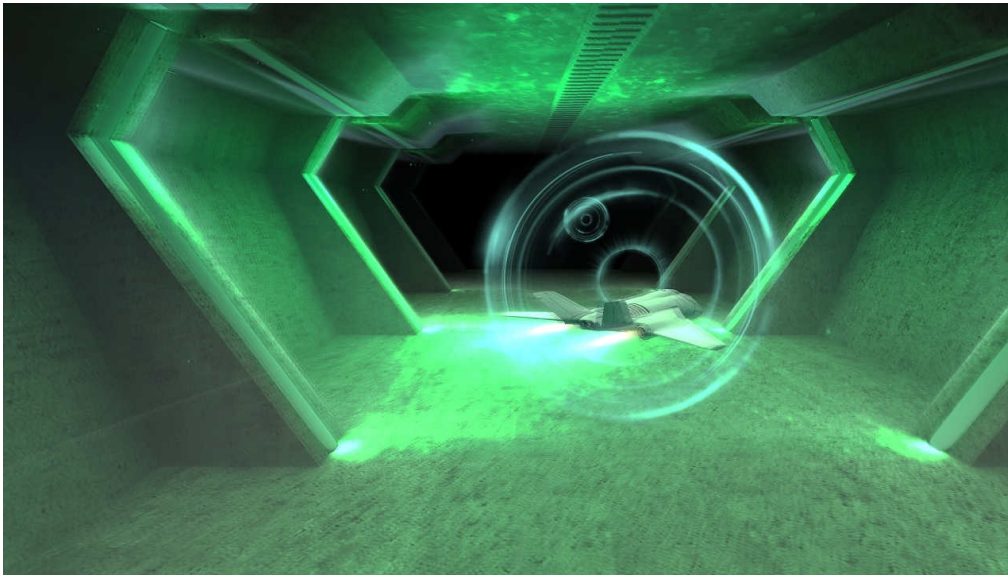
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Priverskite lėktuvą skristi per apskritimus. Kuo arčiau centro jis skrenda, tuo daugiau taškų gausite.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

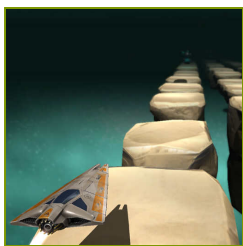


Sunkumas
2/4

Greitis
100%
greitis nustatomas automatiškai

Reikmuo | Nė vienas | Trukmė
90s

diapazonas
20% ↔ 80%
20% ↔ 80%

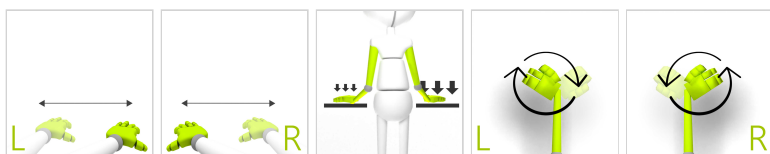


FUNKCINIAI JUDESIAI

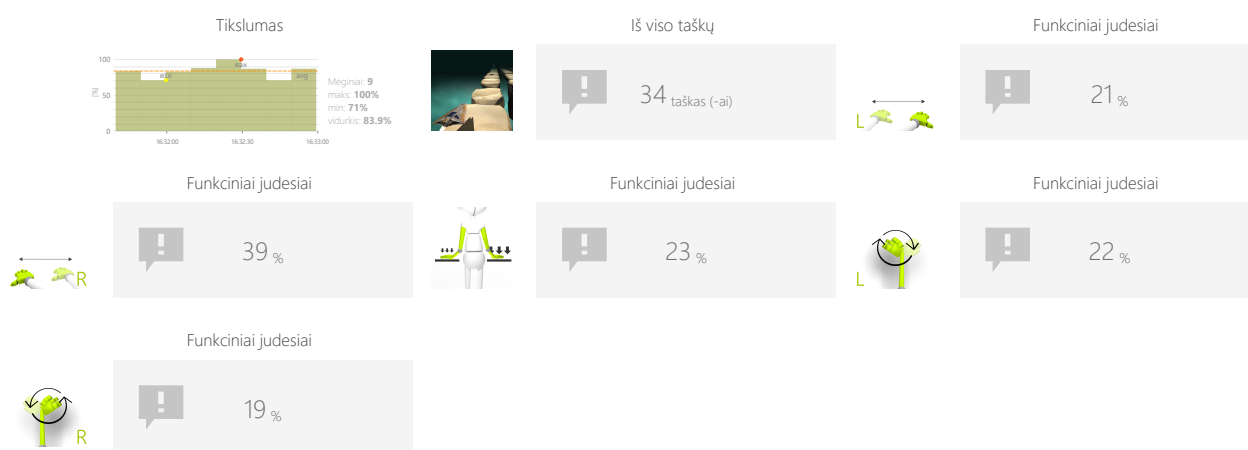
AKMENYS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(perceptivity)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(reactionToThePositiveVisualStimuli)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

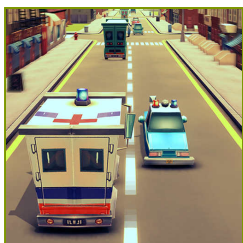
Priverskite erdvėlaivį surinkti spalvingas būtybes ir venkite uolų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/3	
Greitis		
100%		
greitis nustatomas automatiškai		
Reikmuo Nė vienas		Trukmė
		90s
diapazonas		Atstumas nuo krašto
20% ↔ 80%		20%

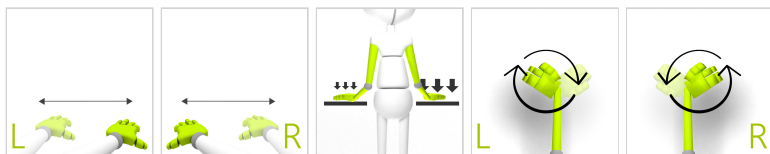


FUNKCINIAI JUDESIAI

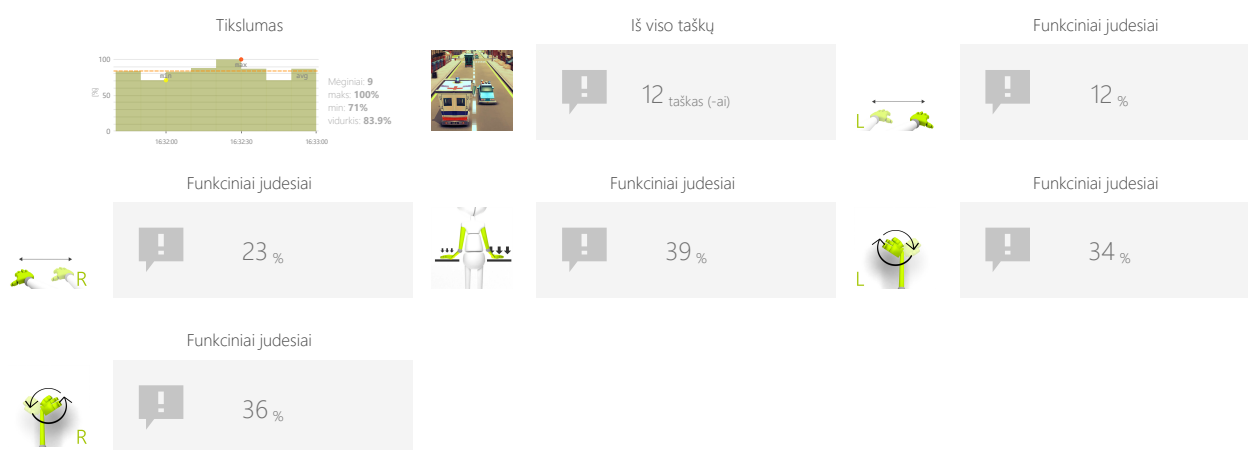
GREITOSIOS PAGALBOS AUTOMOBILIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto
- Atstumas tarp automobilio

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(focusing)
- toAdd(speedOfDecisionMaking)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Važiuokite kuo greičiau ir venkite atsitrenkti į kitus automobilius.



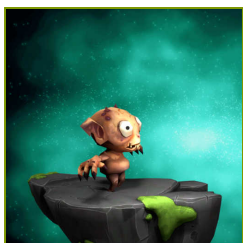
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 2/3	
Greitis 50% greitis nustatomas automatiškai	
Reikmuo Nė vienas	Trukmė 90s
diapazonas 20% ↔ 80%	Atstumas nuo krašto 20%
Atstumas tarp automobilio 50%	



Sunkumas paprotys	
Greitis 50% greitis nustatomas automatiškai	
Reikmuo Nė vienas	Trukmė 90s
diapazonas 20% ↔ 80%	Atstumas nuo krašto 20%
Atstumas tarp automobilio 200%	

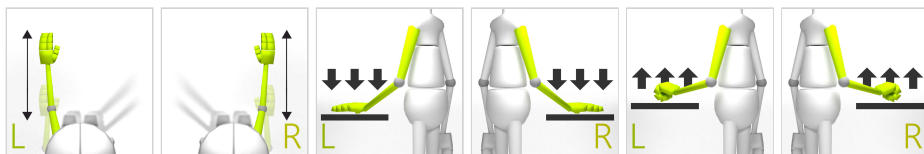


FUNKCINIAI JUDESIAI

ROCKET JUMPING

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto
- Laikas tarp objektų
- Bomba formatas
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Padėti peršokti per gaunamus raketos ir išvengti susidūrimo.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Reikmuo Nė vienas	Trukmė 90s
diapazonas 20% 80%	Atstumas nuo krašto 20%
Laikas tarp objektų 5s	Bomba formatas 1
Objektų greitis 100%	

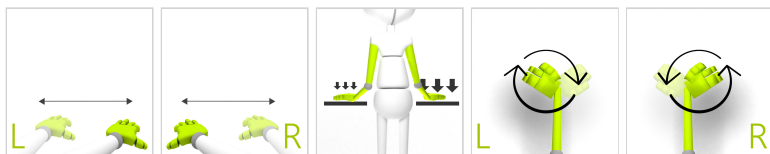


FUNKCINIAI JUDESIAI

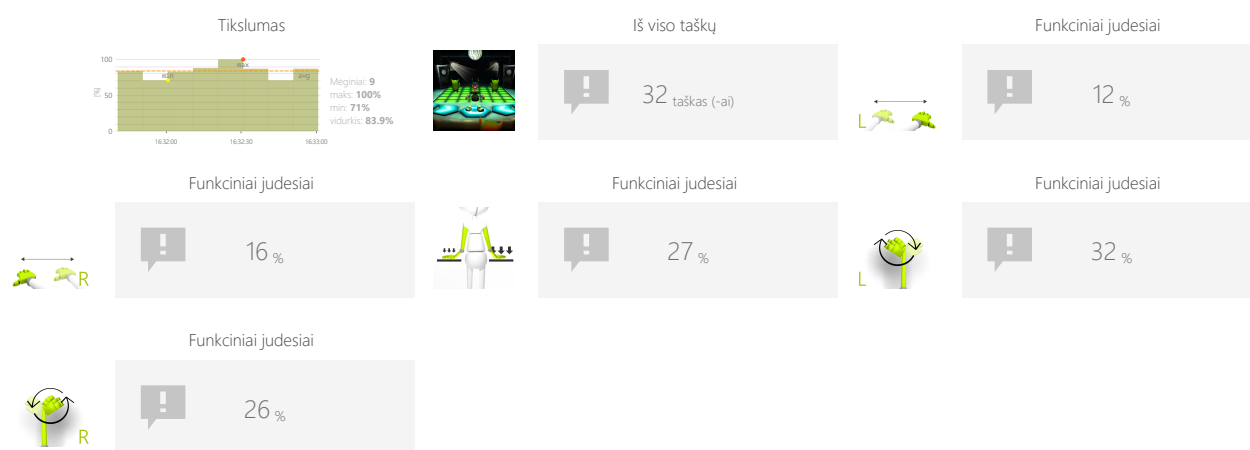
DANCEMAN YRA

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto
- Išplėstiniai balai
- Dainų rodyklė
- Neršti norma lygis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

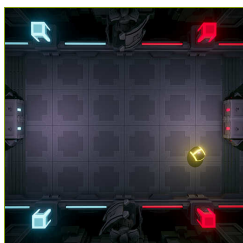
Paspauskite žalius simbolius, kai jie priartėja.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/6
Reikmuo Nė vienas 	Trukmė 90s
diapazonas 	Atstumas nuo krašto
Išplėstiniai balai Ne	Dainų rodyklė 0
Neršti norma lygis Lengva	

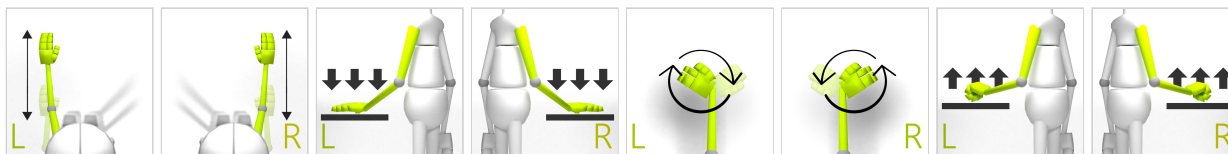


FUNKCINIAI JUDESIAI

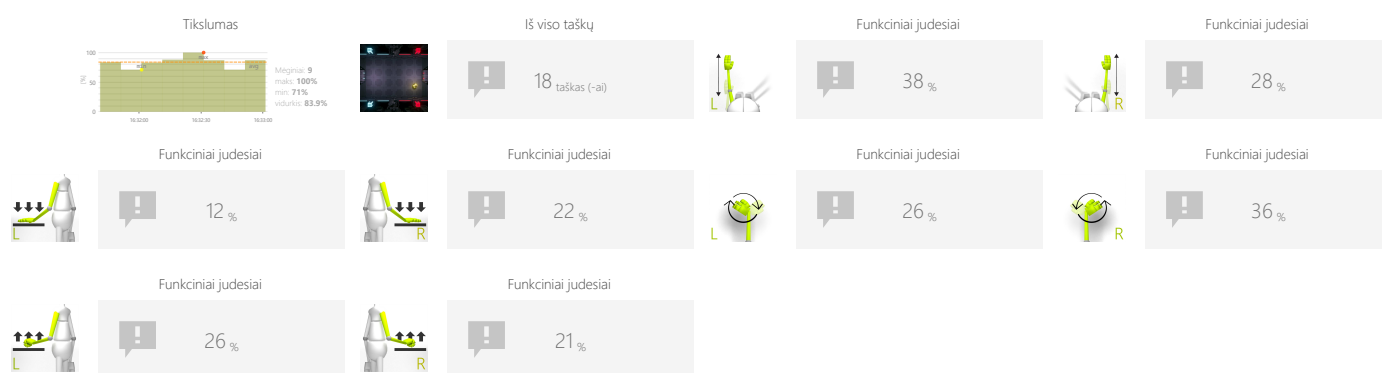
PONG

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(focusing)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite irklus, kad pataikytumėte kamuolį pirmyn ir atgal.



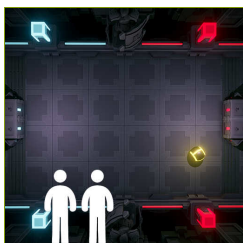
FUNKCINIAI JUDESIAI

PONG

TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Reikmuo Nė vienas	Trukmė	
< >	< > 90s	
diapazonas	Atstumas nuo krašto	
80% 20% ↑ ↓	 ← 20%	
Objektų greitis	< > 100%	



FUNKCINIAI JUDESIAI

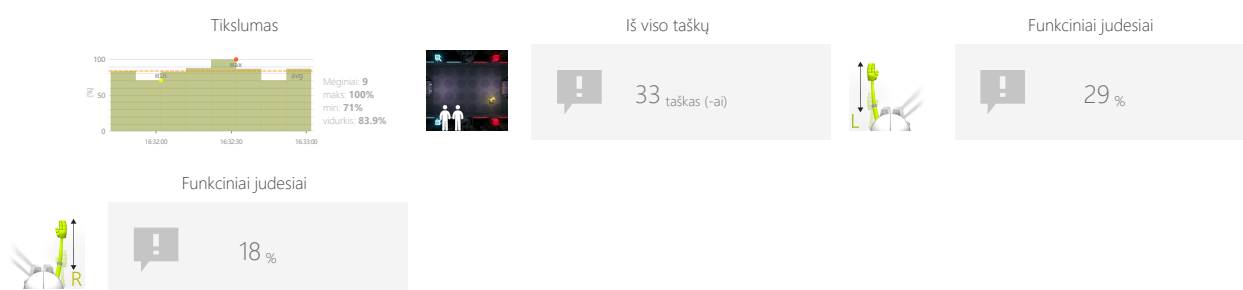
PONG

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

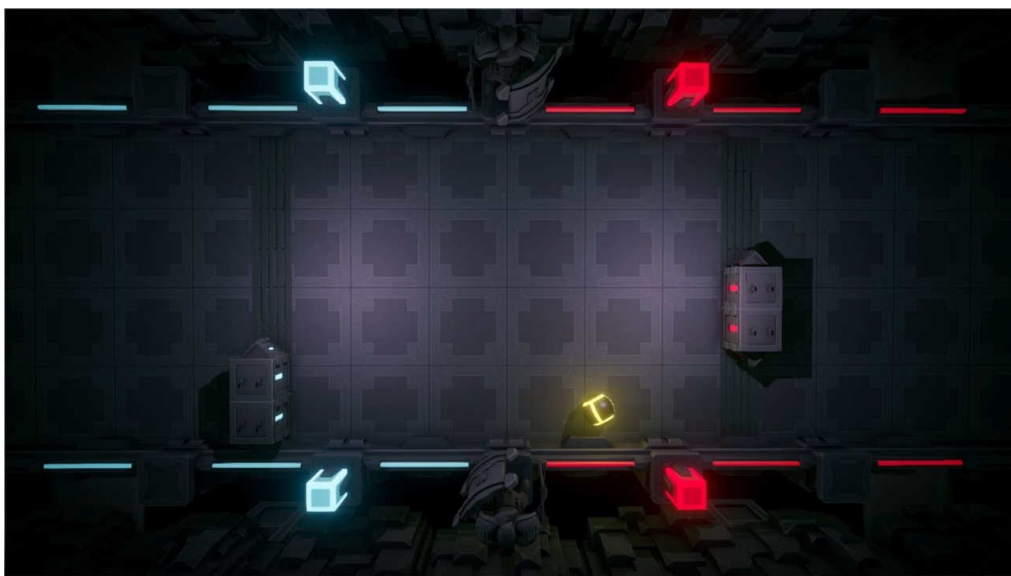
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(focusing)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

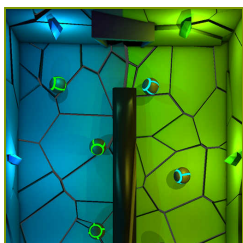
Naudokite irklus, kad pataikytumėte kamuolį pirmyn ir atgal.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Reikmuo Nė vienas	Trukmė 90s
diapazonas 20% - 80%	Atstumas nuo krašto ← 20%
Objektų greitis 100%	

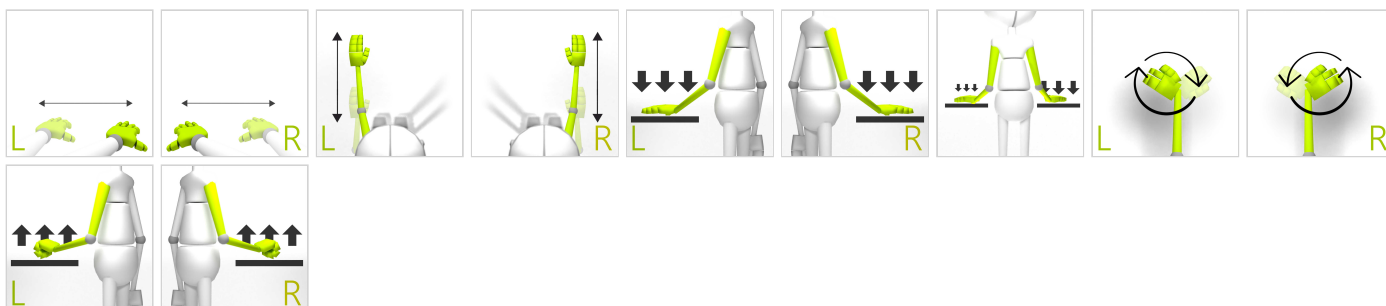


SUSKIRSTYTAS DĖMESYS

RŪŠIUOTOJAS

toAdd(catDesc510)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

32 taškas (-ai)



Suskirstytas dėmesys

16 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto
- Objektų skaičius
- Lūžio dydis
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

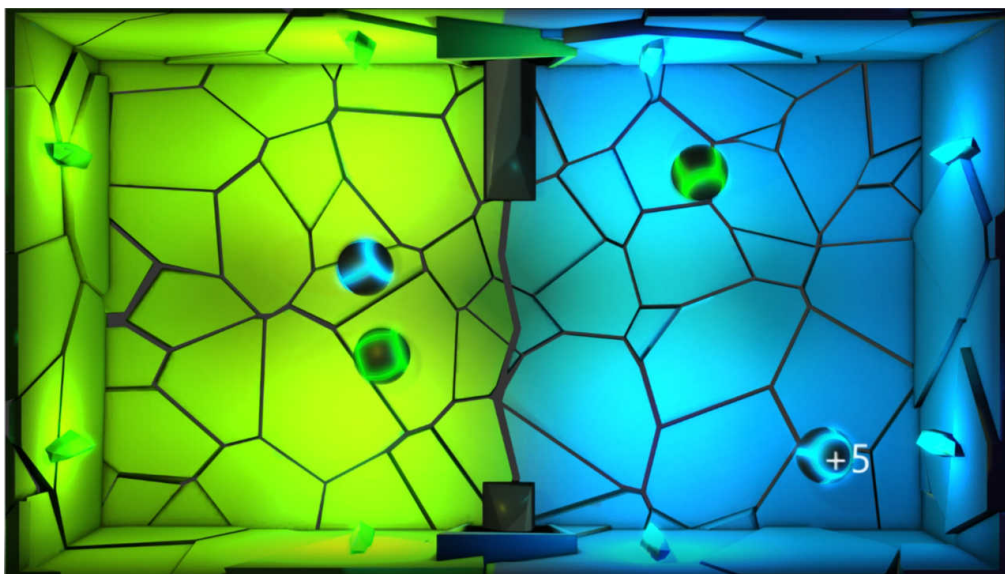
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

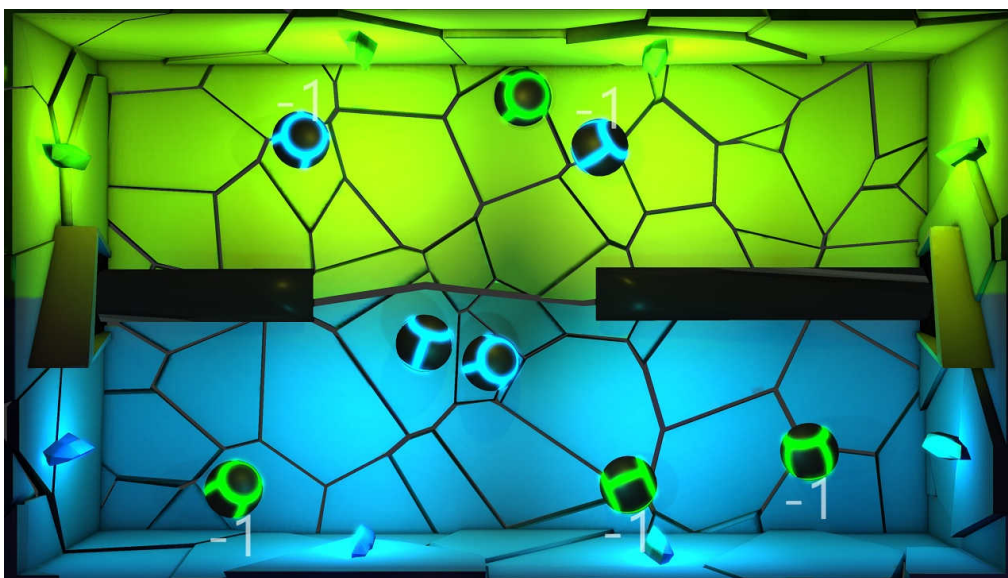
Perduoti arba blokuoti kamuoliukus taip, kad mėlyna kamuoliukas yra mėlynos pusėje ir žali rutuliai yra žalia ekrano pusėje.



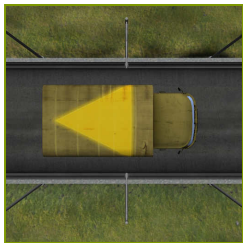
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas		1/3	
Reikmuo Nė vienas	Trukmė		
< >	90s		
diapazonas	Atstumas nuo krašto		
< >	20%		
Objektų skaičius	Lūžio dydis		
< >	150%		
Objektų greitis	< >		
100%			



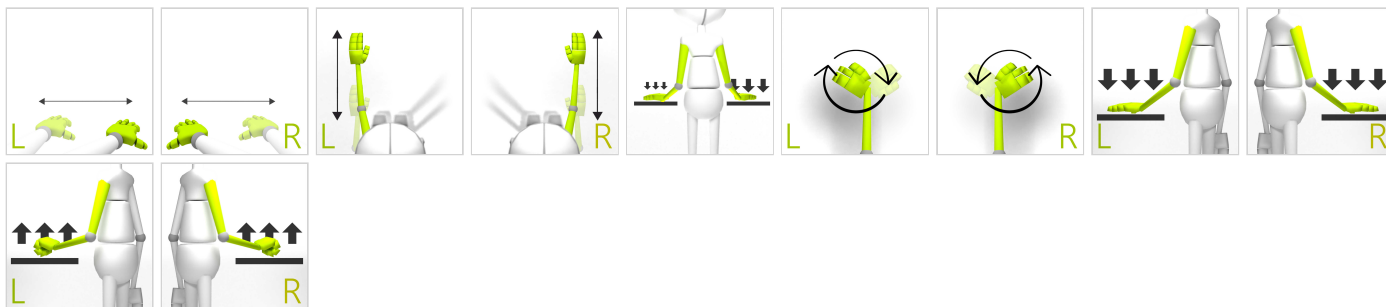
Sunkumas		papritys	
Reikmuo Nė vienas	Trukmė		
< >	90s		
diapazonas	Atstumas nuo krašto		
< >	20%		
Objektų skaičius	Lūžio dydis		
< >	150%		
Objektų greitis	< >		
100%			



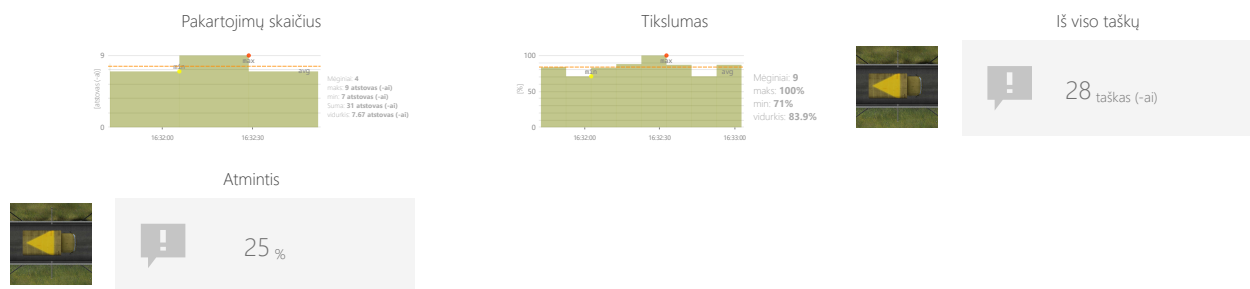
ATMINTIS SUNKVEŽIMIAI

toAdd(catDesc520)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto
- Variantų

TOADD(OBJECTIVES)

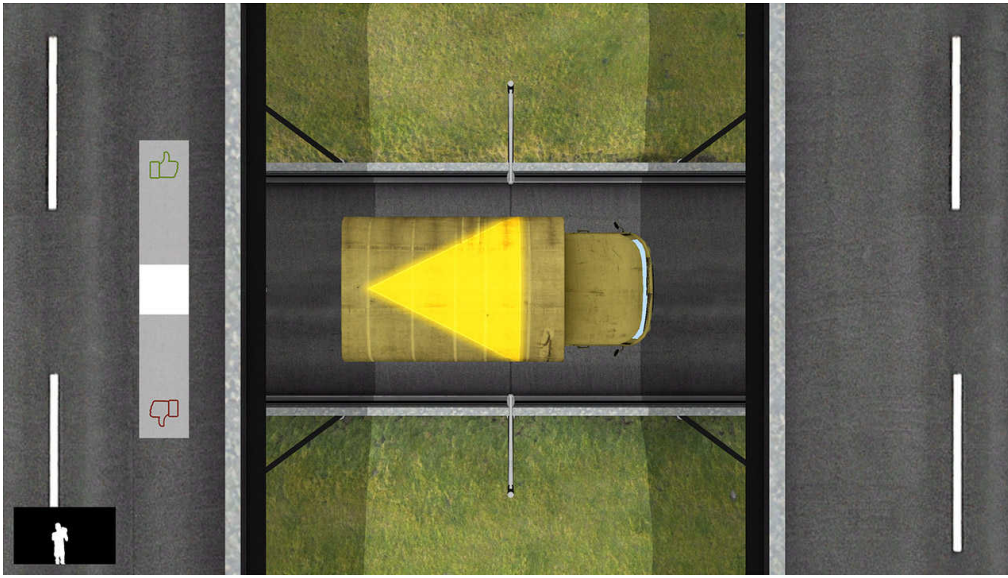
- toAdd(logicalTasks)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Prisiminti formą ir/arba spalvą ant automobilio stogo matote. Nuspręsti su Thumbs up arba žemyn, ar šalia automobilis turi tą pačią formą ir/arba spalvą ant stogo kaip ankstesnis.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/3
Reikmuo Ne vienas 	Trukmė 90s
diapazonas 	Atstumas nuo krašto 20%
Variantu Spalvų	

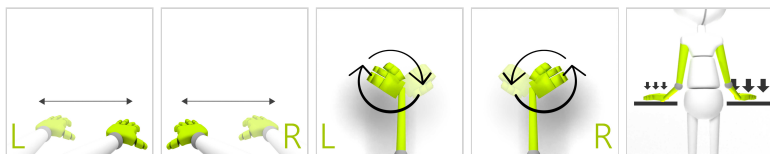


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

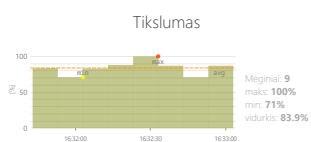
KLONAI

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

11 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

31%

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo
- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas
- Atstumas nuo krašto
- Porų skaičius

TOADD(OBJECTIVES)

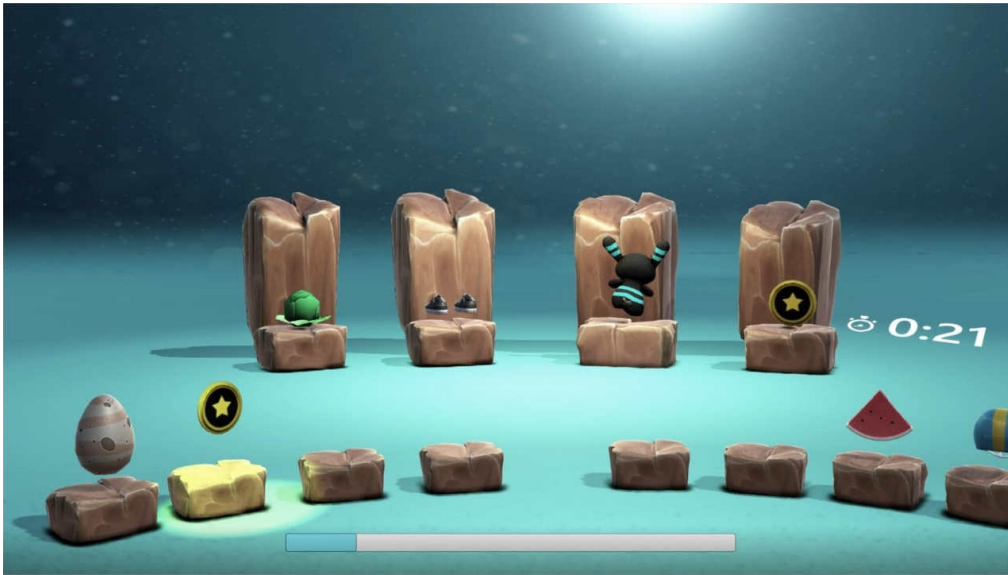
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(logicalTasks)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

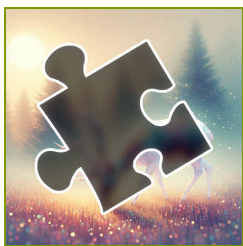
Pasirinkite elementą, kurio ekrane yra pora.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/3
Reikmuo Nė vienas 	Trukmė 90s
Minitask trukmė 30s	diapazonas
Atstumas nuo krašto 	Porų skaičius 4

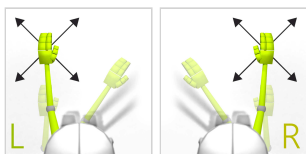


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

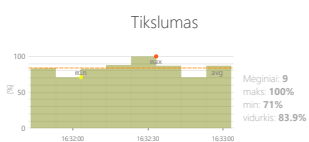
DĒLIONĒ

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

29 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

17 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Vienetų skaičius
- Rodyti peržiūrą

TOADD(OBJECTIVES)

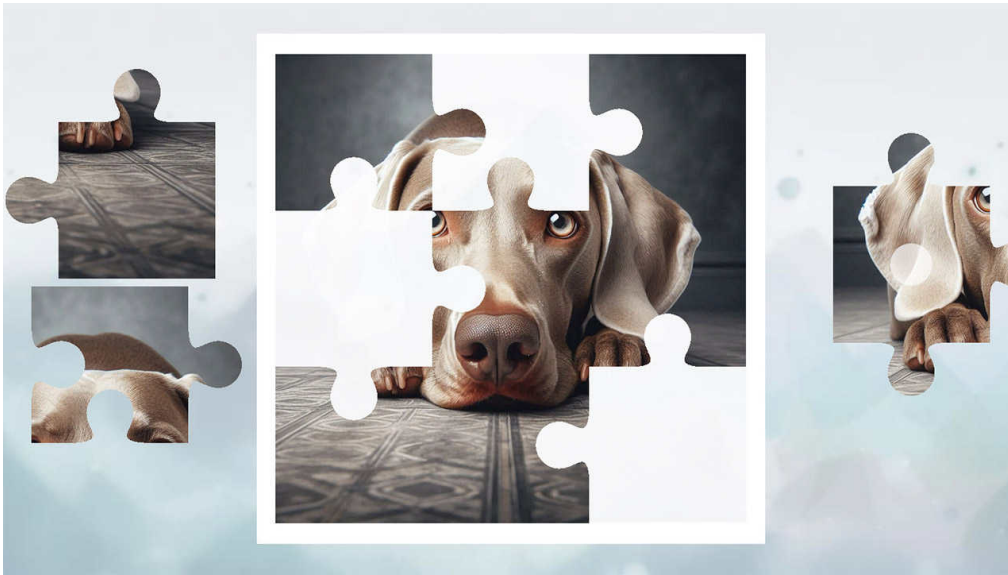
- toAdd(patternCompletion)
- toAdd(memoryTraining)
- toAdd(logicalTasks)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(patternAndColor)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Nuvilkite gabalus į vietą, sujungdami juos, kad sukurtumėte paveikslėlį. Jei gabalas sukasi, tai ženklas, kad jis yra netinkamoje vietoje.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkums 1/2
Trukme < 90s >	Vienētu skaicius < 9 >
	Rodyti perziūru < Taip >



◀	Sunkums paprotys
Trukme < 90s >	Vienētu skaicius < 25 >
	Rodyti perziūru < Taip >



SPECIALIZUOTŲ KRAUJO SPAUDIMAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(monitorExternalParameters)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Išmatuokite sau savo kraujospūdį ir įveskite jį į rezultatą.

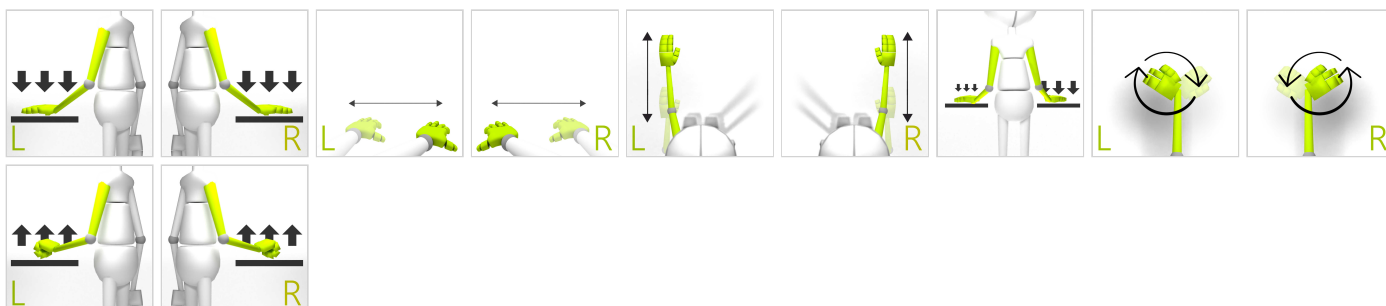


SPECIALIZUOTŲ

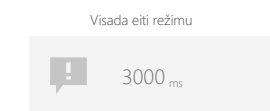
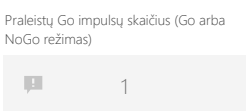
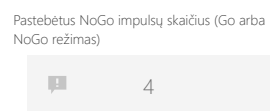
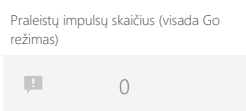
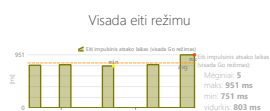
GONOGO TESTAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- diapazonas
- Atstumas nuo krašto
- Reikalingi tinkami pakartojimų
- Aktyvavimo mechanizmas (pagrįstas taisyklėmis, vaizdinis ar garsinis)

TOADD(OBJECTIVES)

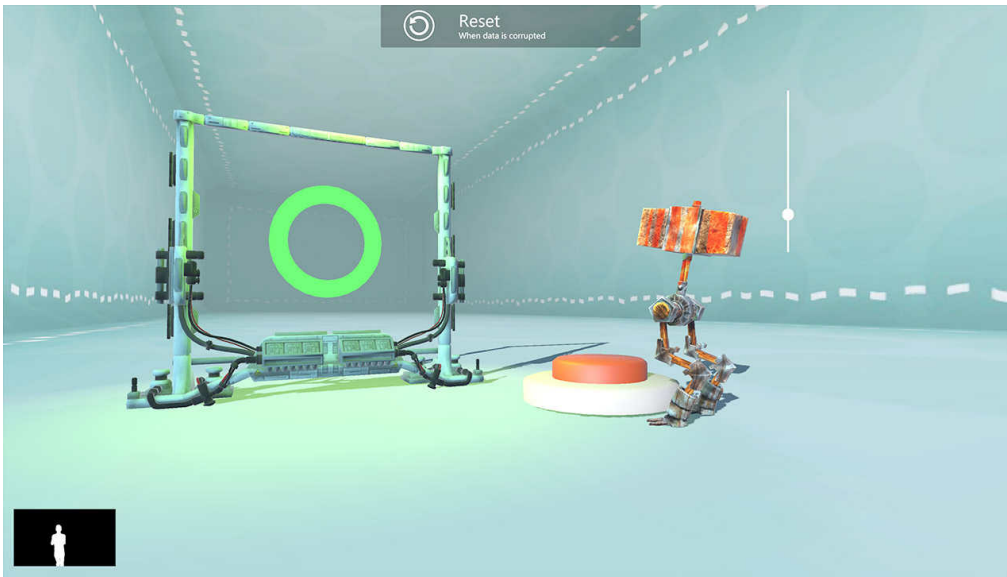
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(reactionToThePositiveVisualStimuli)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

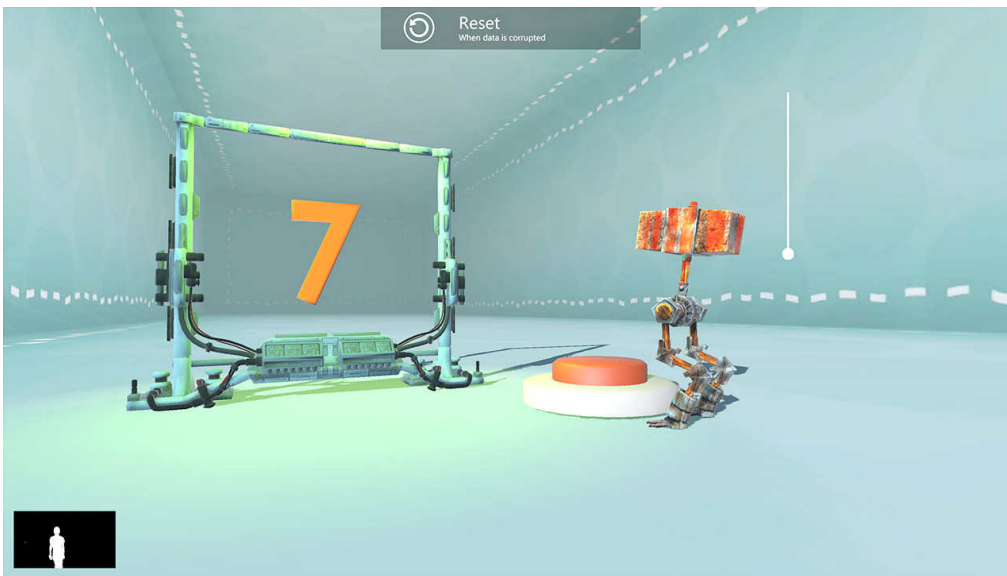
Paspauskite mygtuką, kai pasirodys teigiamas paleidiklis.



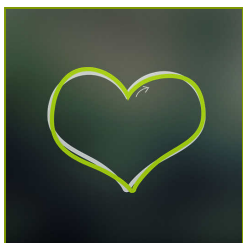
TOADD(SAMPLESETTINGS)



diapazonas	Atstumas nuo krašto
0kg 8kg	20% 20%
Reikalingi tinkami pakartojimų	Nukentėjo, jei
5	spalva yra žalia



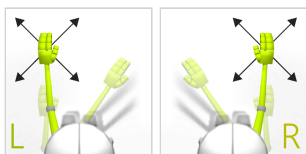
diapazonas	Atstumas nuo krašto
0kg 8kg	20% 20%
Reikalingi tinkami pakartojimų	Nukentėjo, jei
5	skaičius yra > 5



SPECIALIZUOTŲ PRECIZIŠKASIS BANDYMAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Reikmuo

TOADD(OBJECTIVES)

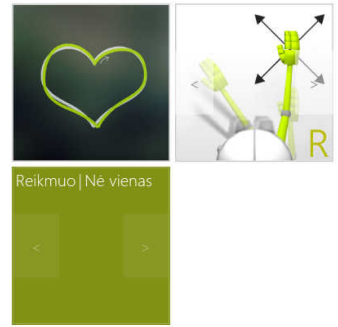
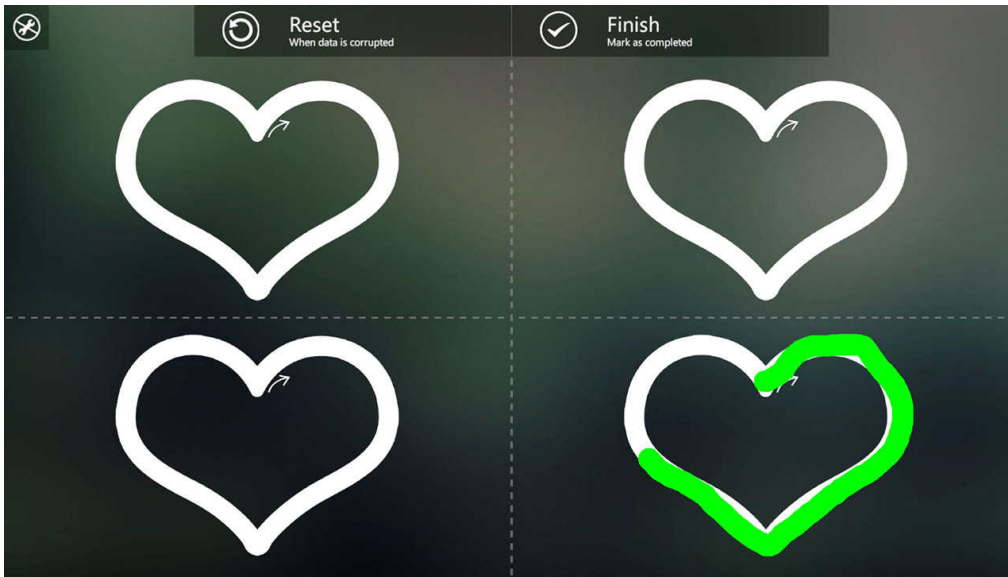
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(focusing)
- toAdd(mirroredFeedbackExercises)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Ant kiekvienos baltos širdies, matomos ekrane, nupieškite žalią širdį. Stenkitės būti labai tikslūs.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

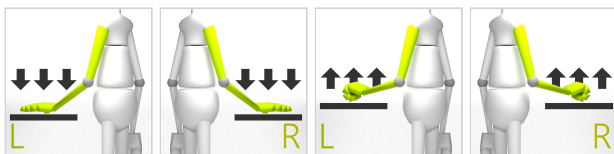




SPECIALIZUOTŲ X-COGNI STIPRUMO BANDYMAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(MonitorEx51370)
- toAdd(MaximizeP26754)
- toAdd(EnsureFor94311)
- toAdd(MonitorFa49344)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Paspauskite arba patraukite kiekvieną ekrane matomą baltą apskritimą. Naudokite kuo daugiau jėgos.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

