

PAKIET BAZOWY DLA PLATFORMY ALFA

2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Czas ruchu	5
Balans	7
Precyzja ruchu	9
Ruchy funkcjonalne	17
Podzielność uwagi	33
Pamięć	35
Rozwiązywanie problemów	37
Specjalne	39

CO JEST POTRZEBNE?

Upewnij się, że komputer, na którym ma być aktywny ten moduł, ma zainstalowany Panel Pacjenta VAST.Rehab i że spełnione są następujące wymagania sprzętowe:

- Windows 10/11
- Intel Core i5 (8. generacja lub nowszy). Ważne: Unikaj wersji o bardzo niskim poborze mocy (np. i5-8250U), ponieważ mogą nie spełniać wymagań wydajnościowych. Wybieraj standardowe lub wysokowydajne procesory.
- Minimum: 8 GB pamięci RAM (zalecane 16 GB lub więcej dla optymalnej wydajności).



CZAS RUCHU

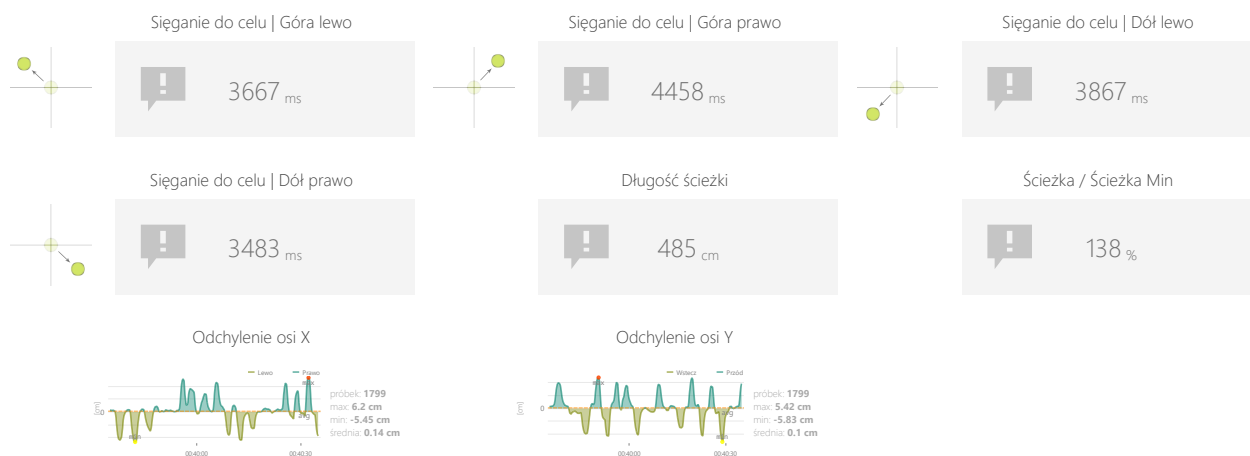
TEST DYNAMICZNY

Zmierz czas potrzebny do wykonania zadanego wzorca ruchu. Czas jest mierzony od pozycji startowej do przyjęcia pozycji docelowej.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Powtórzenia

CELE

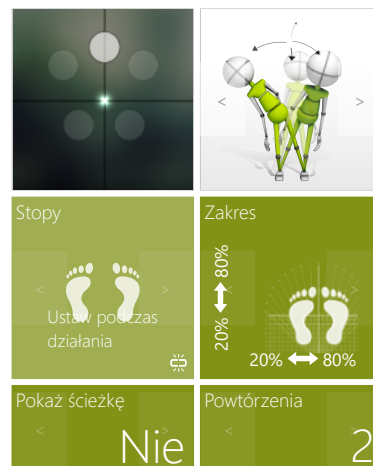
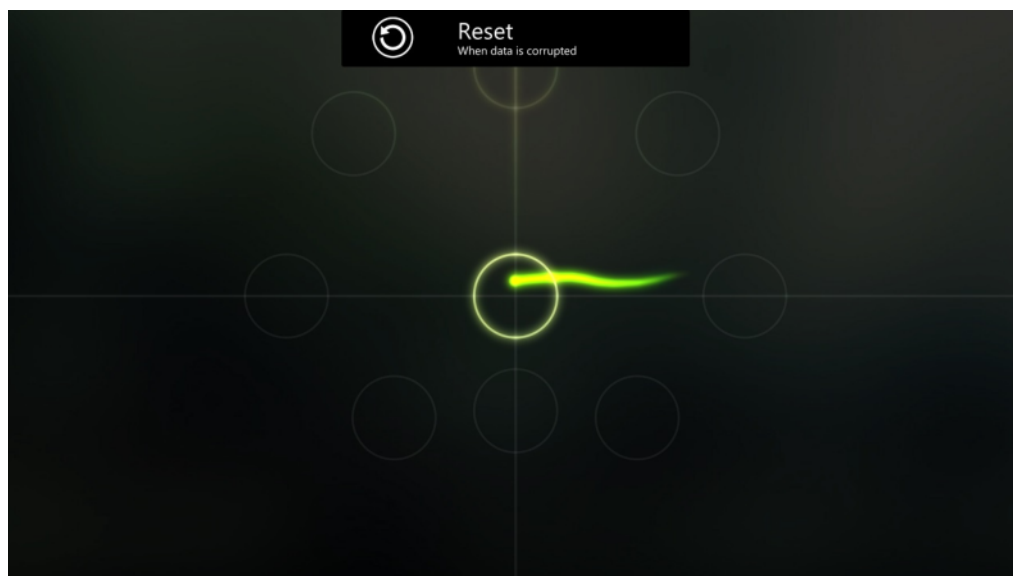
- Przetestuj granice równowagi
- Dynamika planowanych ruchów

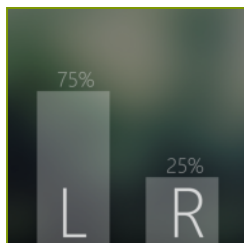
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Najedź na podświetlony cel i przytrzymaj chwilę. Następny cel zostanie podświetlony.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





BALANS

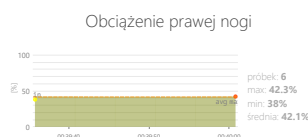
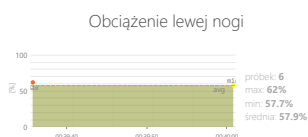
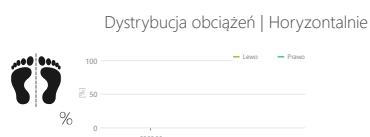
TEST DYSTRYBUCJI OBCIĄŻEŃ

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas zakończenia działania
- Zakres
- Pokaż inf. zwrotne

CELE

- Stabilność postawy
- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymaj ciało w równowadze.

[illegible]

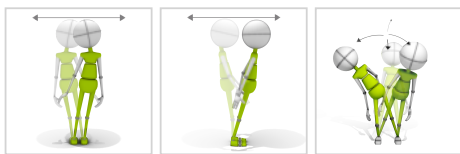


PRECYZJA RUCHU

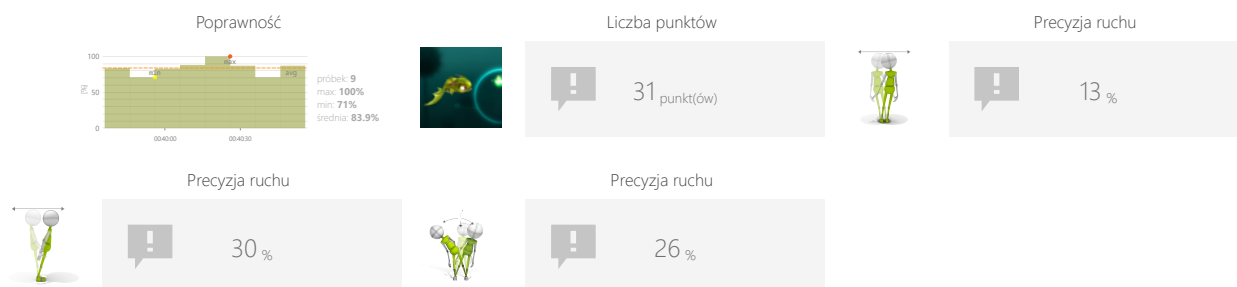
RYBKA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkości obiektów

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Planowane ruchy
- Wzmocnienie mięśni
- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

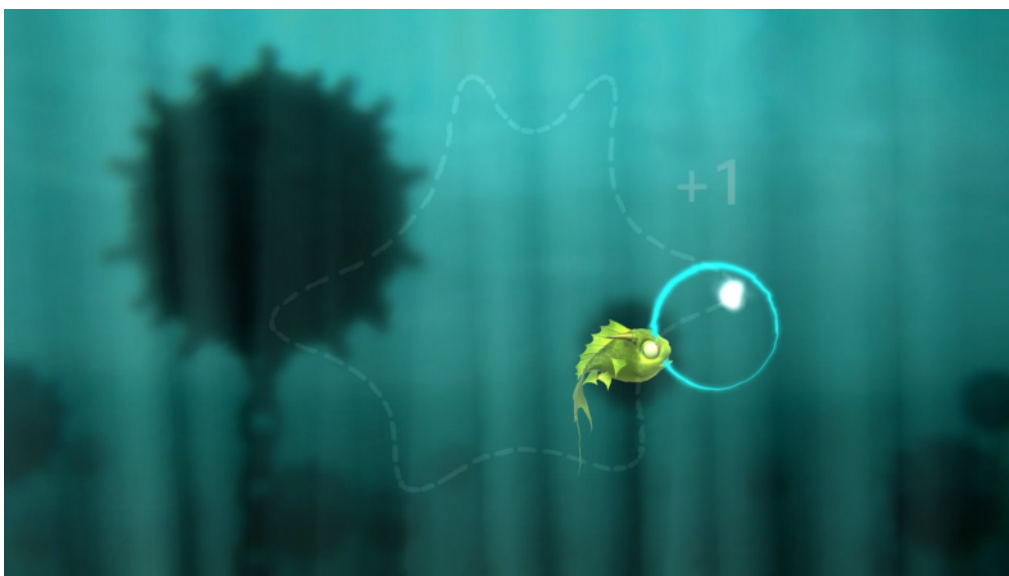
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu.



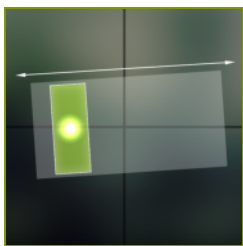
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Stopy Dowolna pozycja	Czas trwania 90s
Tryb ruchu Lewo	Zakres 40% 60% 30% 70%
Kształt trasy 	Prędkości obiektów 100%



Trudność 1/3	
Stopy Dowolna pozycja	Czas trwania 90s
Tryb ruchu Lewo	Zakres 40% 60% 30% 70%
Kształt trasy 	Prędkości obiektów 100%



PRECYZJA RUCHU

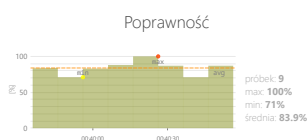
WAHADŁO

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



13 punkt(ów)



Precyzja ruchu



39 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Okres
- Obrót
- Wysokość wahadła
- Szerokość wahadła

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Rytmika
- Aktywność w zadanym rytmie
- Precyzja ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj zsynchronizować się z ruchami prostokąta. Staraj się utrzymać w jego granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀		Trudność 1/2	▶
Stopy Dowolna pozycja		Czas trwania 90s	
Zakres 40% ↔ 70% 30% ↔ 70%		Pokaż ścieżkę Nie	
Obrót 0		Okres 5s	
Wysokość wahań 50%		Szerokość wahań 100%	



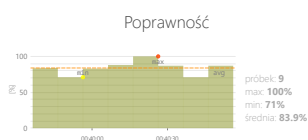
PRECYZJA RUCHU ŚLEDZENIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



14 punkt(ów)



Precyzja ruchu



26 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odwrotny kierunek
- Pokaż ścieżkę
- Okres
- Promień
- Promień celu

CELE

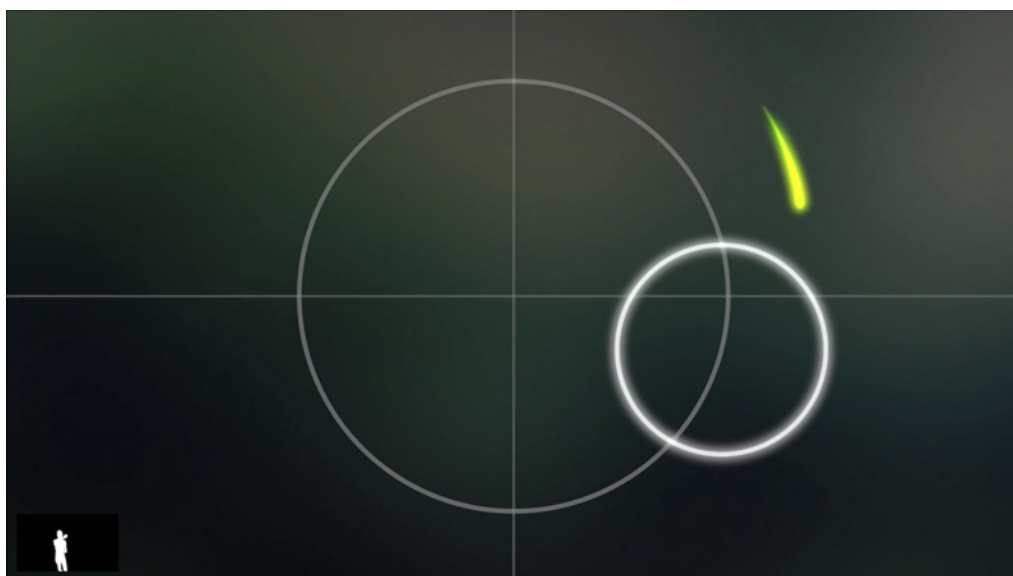
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

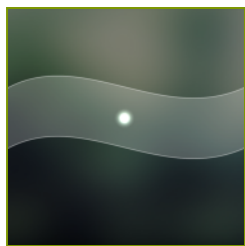
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Stopy	Czas trwania
 Dowolna pozycja	 90s
Zakres	Odwrotny kierunek
 40% 70% 30% 70%	 Nie
Okres	Pokaż ścieżkę
 10s	 Nie
Promień celu	Promień
 75%	 75%

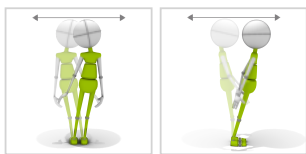


PRECYZJA RUCHU

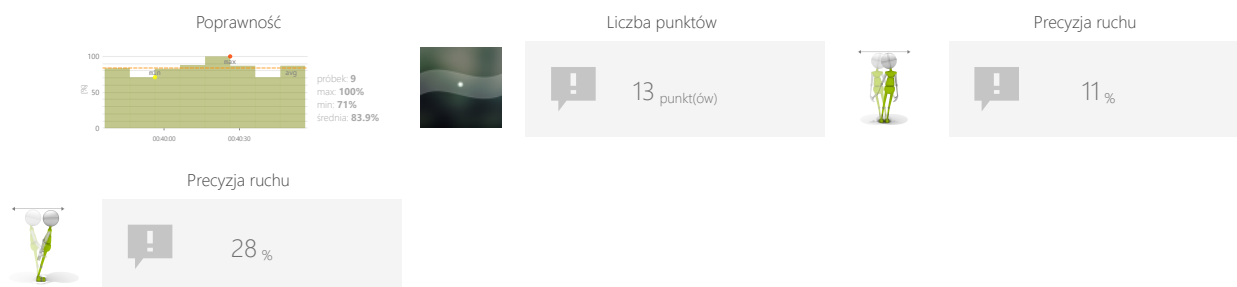
WYKRES

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kształt wykresu (sinusoidalny, trapezoidalny, prostokątny)
- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

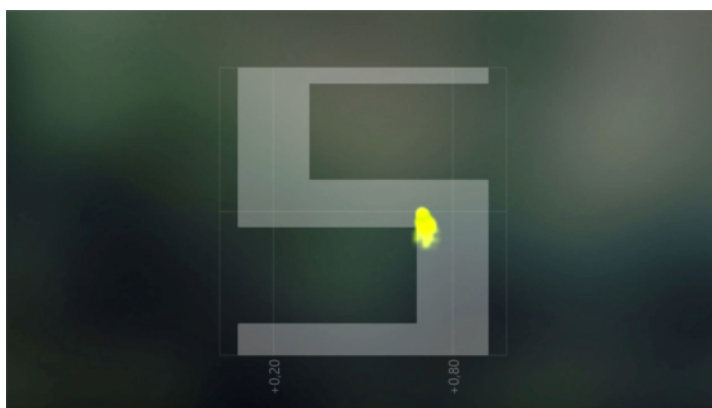
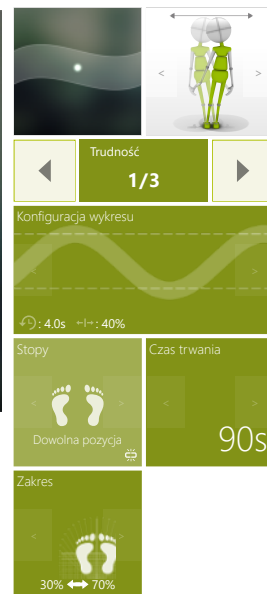
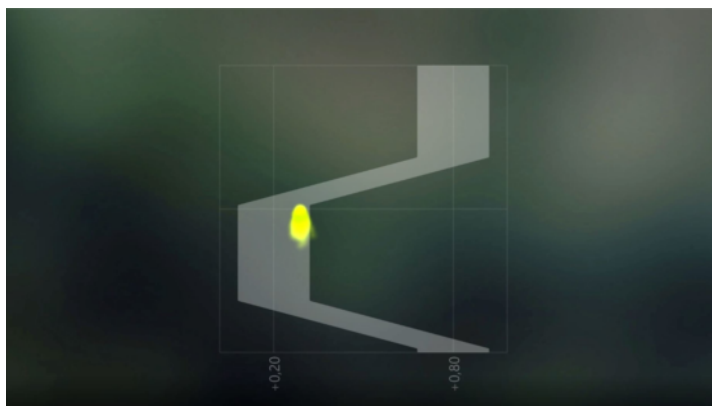
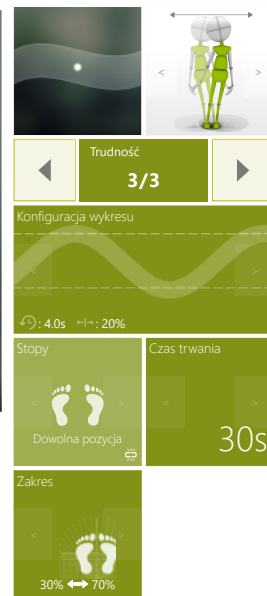
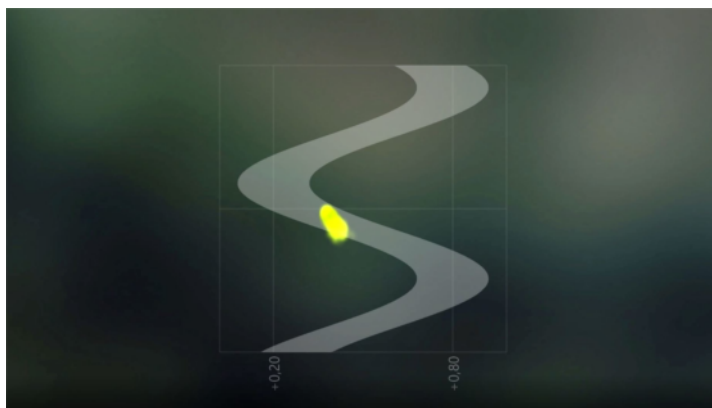
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

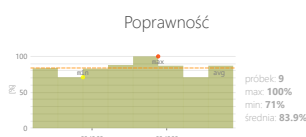
WAMPIRKI

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



31 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne



18 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas między obiektami
- Czas reakcji

CELE

- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Spontaniczne ruchy w przestrzeni 3D
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj miecza, aby pozbyć się stworków



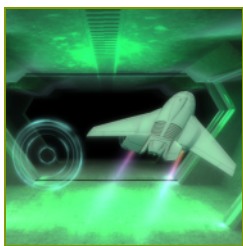
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 	Stopy Dowolna pozycja
Czas trwania 90s	Zakres 40% 60% 30% 70%
Czas między obiektami 2s	Czas reakcji 2s



Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 	Stopy Dowolna pozycja
Czas trwania 90s	Zakres 40% 60% 30% 70%
Czas między obiektami 2s	Czas reakcji 2s



RUCHY FUNKCJONALNE

SAMOLOT

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

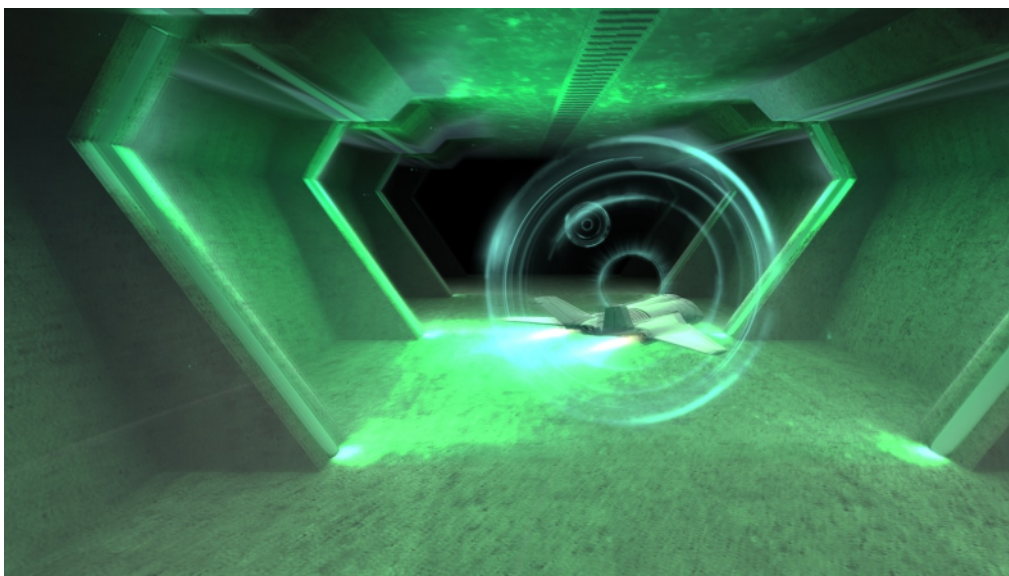
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

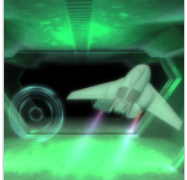
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Leć samolotem przez okręgi. Im bliżej środka przeleć, tym więcej punktów zdobędziesz.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
2/4

▶

◀

Prędkość
100%

▶

prędkość nadawana automatycznie

◀

Stopy

Dowolna pozycja

▶

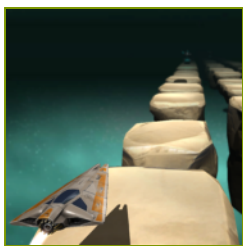
◀

Czas trwania
90s

▶

Zakres
40% ↔ 60%

30% ↔ 70%



RUCHY FUNKCJONALNE

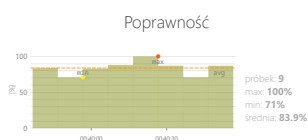
KAMIENIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

36 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

39 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Spostrzegawczość
- Dynamika planowanych ruchów
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe

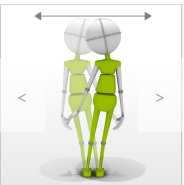
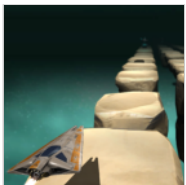
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spychaj kolorowe stwory statkiem kosmicznym i unikaj skał.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

◀

Prędkość
100%

▶

◀

prędkość nadawana automatycznie

▶

◀

Stopy

Dowolna pozycja

▶

◀

Czas trwania
90s

▶

◀

Zakres

30% ↔ 70%

▶



RUCHY FUNKCJONALNE

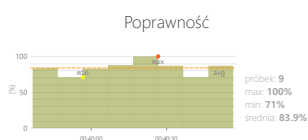
MŁOT

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

26 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

13 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas reakcji
- Wielkość celownika

CELE

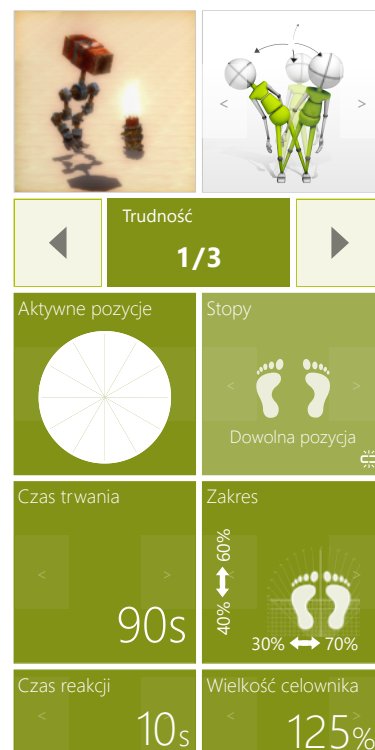
- Planowanie i strategia
- Szybkość podejmowania decyzji

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj płonące beczki, tak szybko jak to tylko możliwe.
Następnie wróć do środka.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

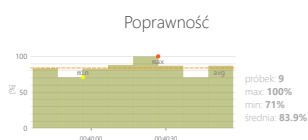
UCIECZKA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



17 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne



19 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba wrogów
- Prędkość wrogów

CELE

- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

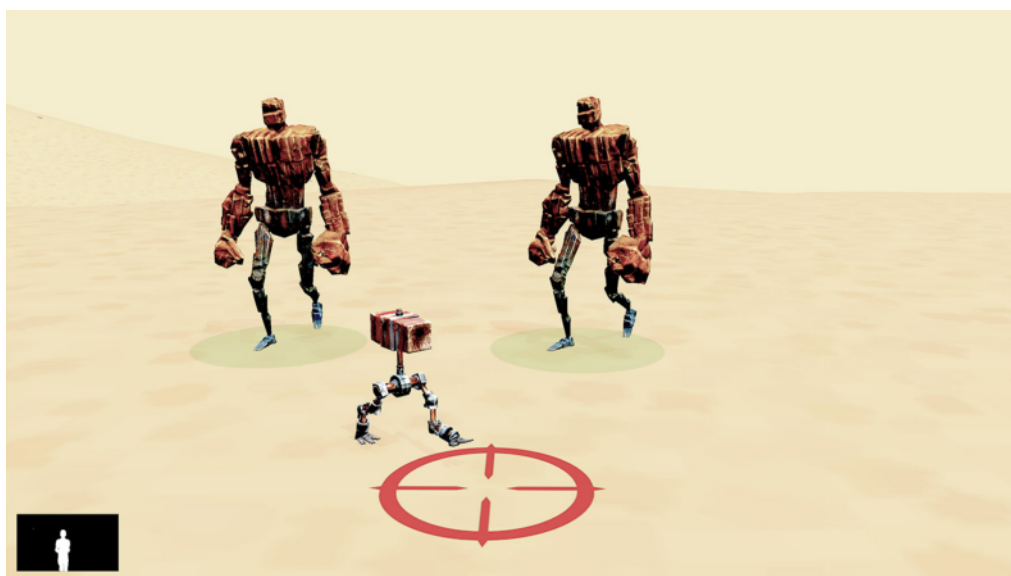
Trzymaj się z dala od wielkich robotów.



RUCHY FUNKCJONALNE

UCIECZKA

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	1/3
Stopy	Czas trwania
 Dowolna pozycja	90s
Zakres	Liczba wrogów
40% 70% 30% 70%	2
	Prędkość wrogów
	100%



Trudność	własna
Stopy	Czas trwania
 Dowolna pozycja	90s
Zakres	Liczba wrogów
40% 70% 30% 70%	4
	Prędkość wrogów
	100%



RUCHY FUNKCJONALNE

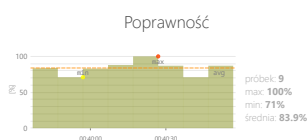
ROZBIJANIE SKRZYNEK

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

30 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

30 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Wymagana siła

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Świadomość ruchu
- Wzmocnienie mięśni
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj skrzynki kijem.



RUCHY FUNKCJONALNE

ROZBIJANIE SKRZYNEK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność

1/3

Aktywne pozycje



Stopy

< >



Dowolna pozycja



Czas trwania

< >

90s

Zakres

40% 60%

30% 70%



Wymagana siła

< >

50%



RUCHY FUNKCJONALNE

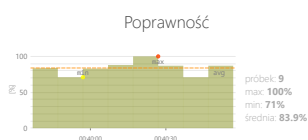
AMBULANS

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

24 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

22 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość między samochodami

CELE

- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Jedź tak szybko jak to tylko możliwe i uważaj na innych uczestników ruchu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
2/3

▶

<

Prędkość
50%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

Stopy

Dowolna pozycja 

>

<

Czas trwania
90s

>

<

Zakres

30% ↔ 70%

>

<

Odległość między samochodami
50%

>





◀

Trudność
własna

▶

<

Prędkość
50%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

Stopy

Dowolna pozycja 

>

<

Czas trwania
90s

>

<

Zakres

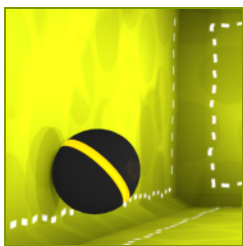
30% ↔ 70%

>

<

Odległość między samochodami
200%

>



RUCHY FUNKCJONALNE

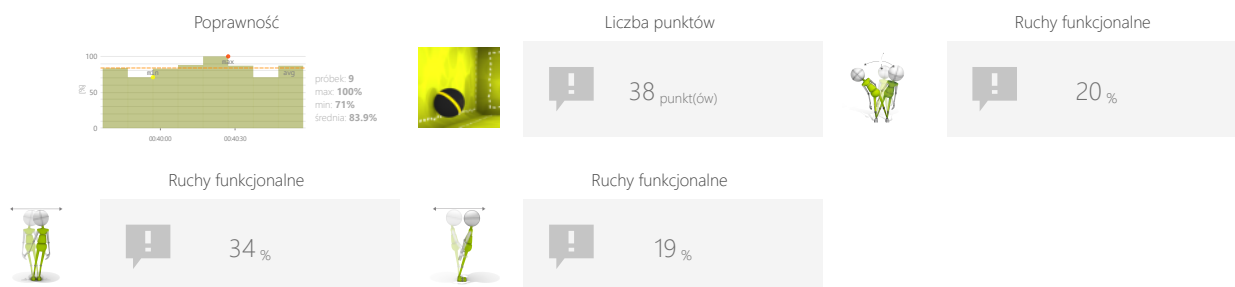
ODBIJANIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Wielkość celownika
- Prędkości obiektów

CELE

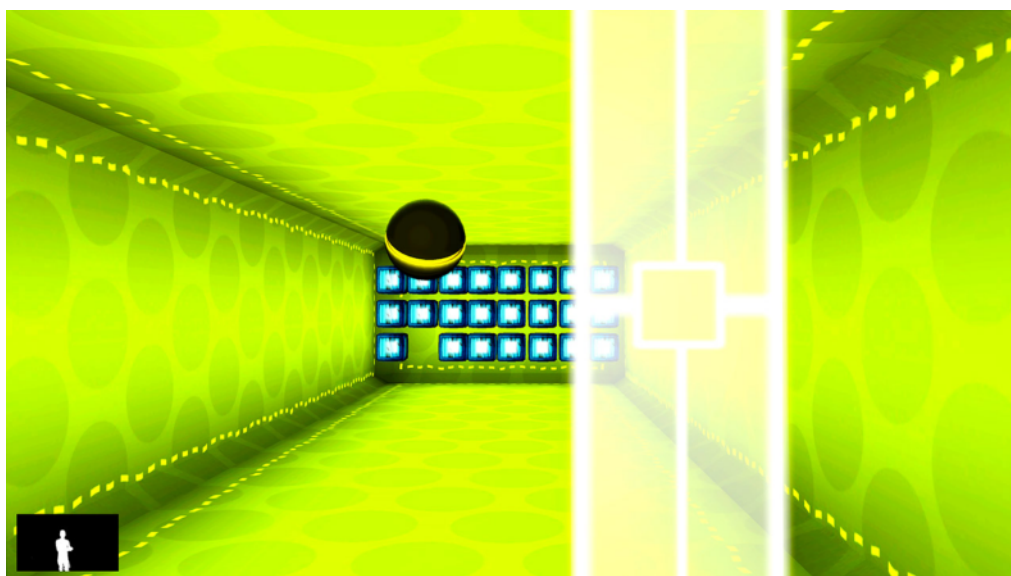
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

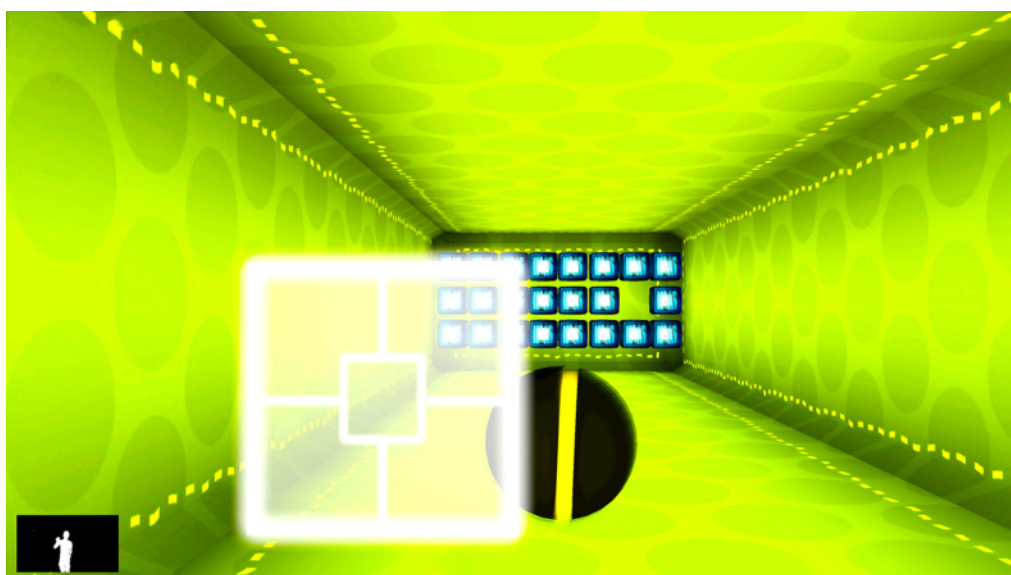
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe.



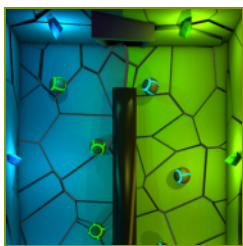
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Stopy Dowolna pozycja	Czas trwania 90s
Zakres 40% ↑ 70% 30% ↔ 70%	Wielkość celownika 100% Prędkości obiektów 70%



Trudność własna	
Stopy Dowolna pozycja	Czas trwania 90s
Zakres 40% ↑ 70% 30% ↔ 70%	Wielkość celownika 75% Prędkości obiektów 70%

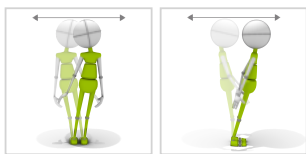


PODZIELNOŚĆ UWAGI

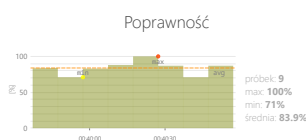
SORTER

Mierz i trenuj umiejętność skutecznego wykonywania więcej niż jednej czynności na raz, zwracając uwagę na dwa lub więcej kanałów informacyjnych.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

27 punkt(ów)



Podzielność uwagi

23 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów

CELE

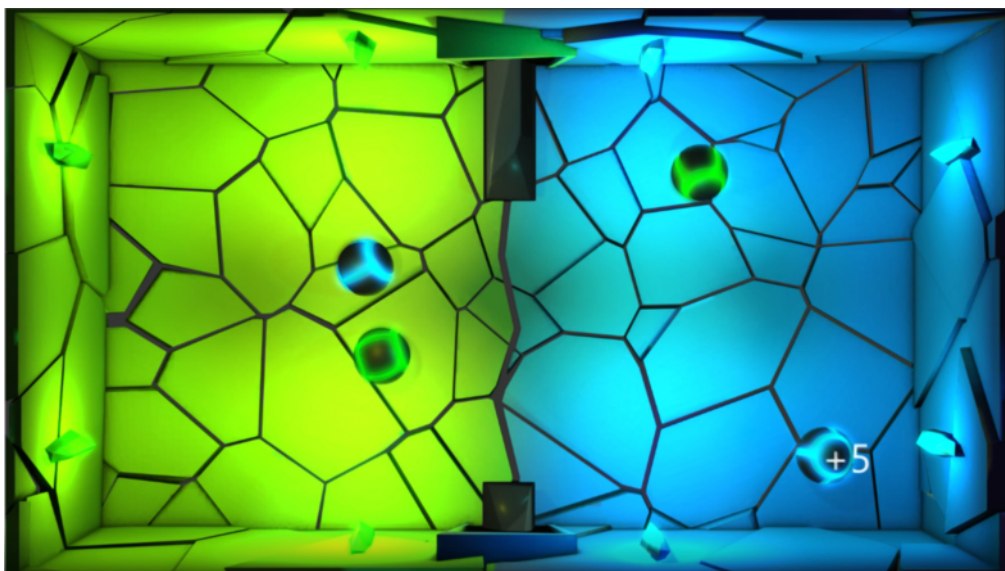
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

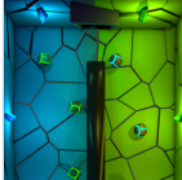
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Stopy
◀   ▶
Dowolna pozycja 

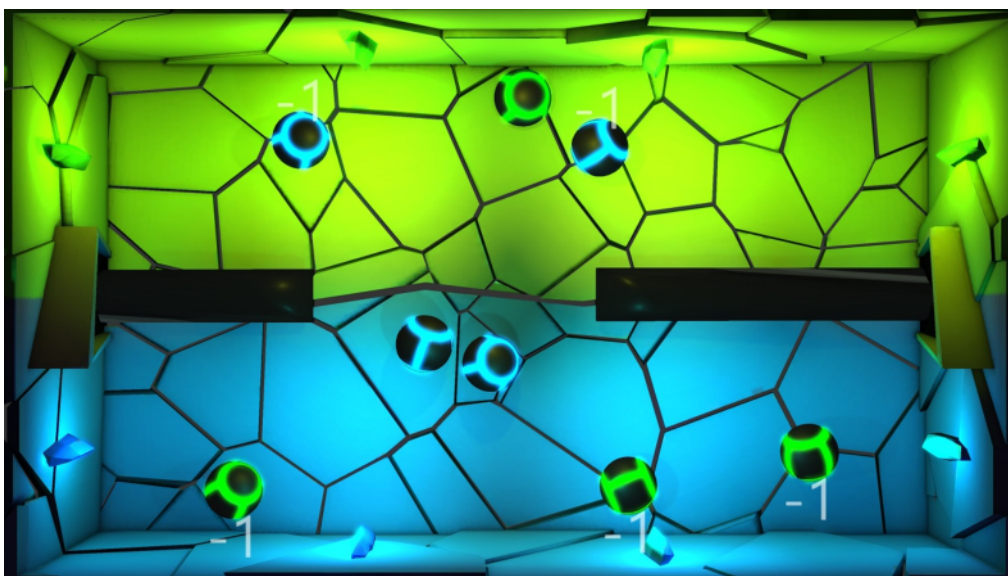
Czas trwania
◀ ▶
90s

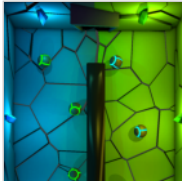
Zakres
◀  ▶
30% ↔ 70%

Liczba obiektów
◀ ▶
4

Rozmiar szczeliny
◀ ▶
150%

Prędkości obiektów
◀ ▶
100%





◀

Trudność
własna

▶

Stopy
◀   ▶
Dowolna pozycja 

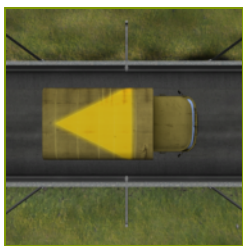
Czas trwania
◀ ▶
90s

Zakres
◀  ▶
30% ↔ 70%

Liczba obiektów
◀ ▶
8

Rozmiar szczeliny
◀ ▶
150%

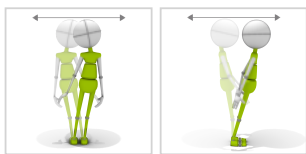
Prędkości obiektów
◀ ▶
100%



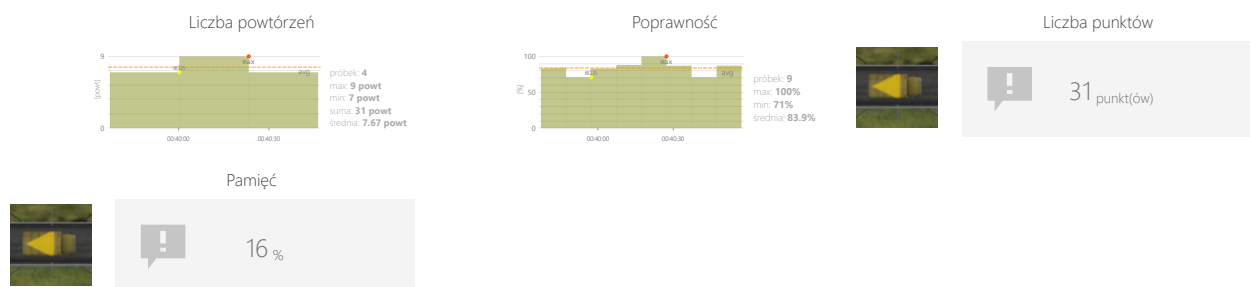
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

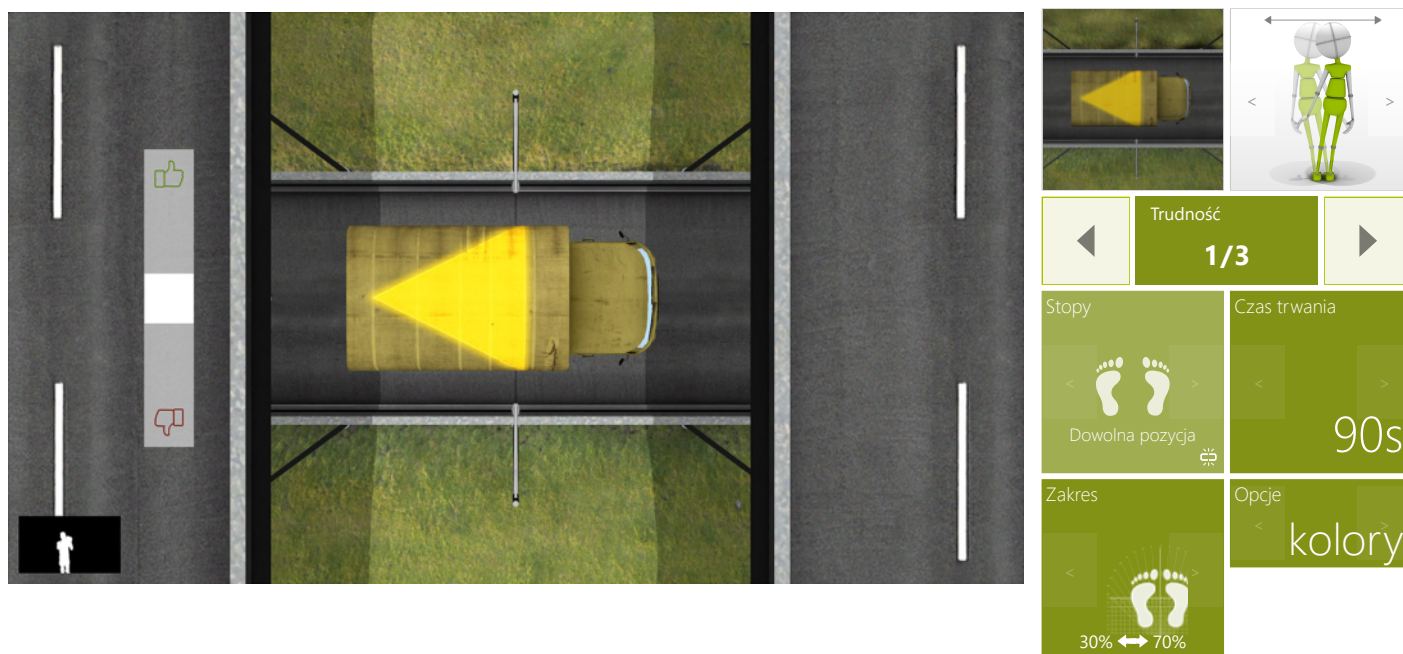
CELE

- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zapamiętaj kształt i/lub kolor figury na dachu samochodu. Odpowiedz, czy kolejny samochód ma dokładnie taki sam kształt i/lub kolor jak poprzedni.

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

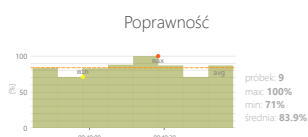
KLONY

Mierz i trenuj umiejętność rozwiązywanie konkretnych problemów. Rozwiązywanie problemów może obejmować działania matematyczne lub systematyczne i może być miarą umiejętności krytycznego myślenia.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

26 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

28 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Zakres
- Liczba par

CELE

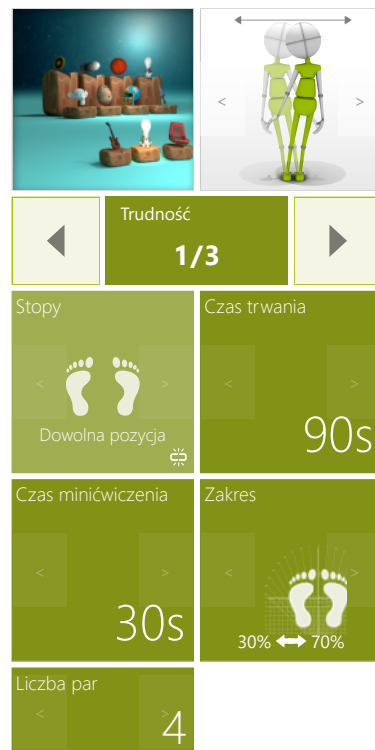
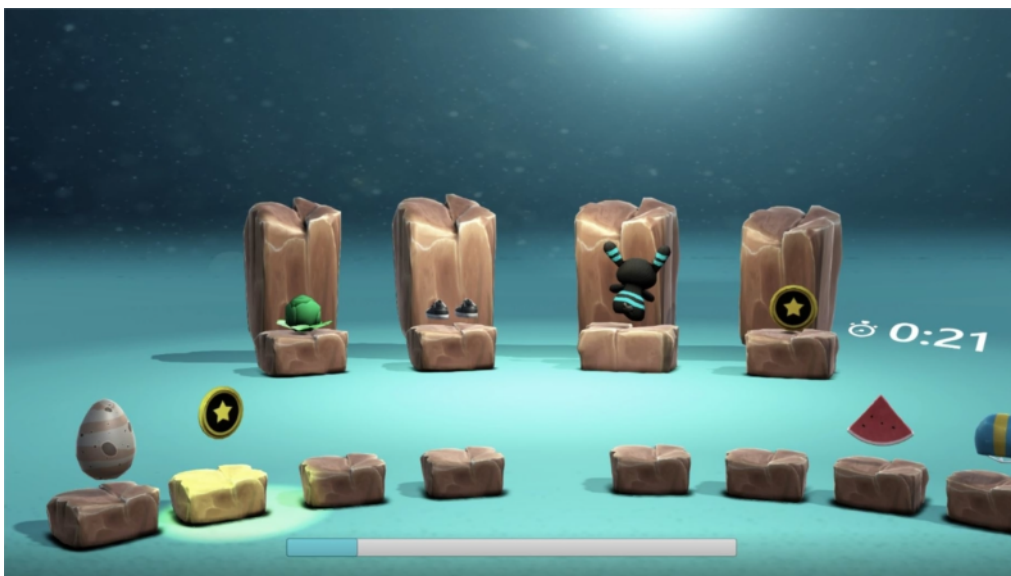
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

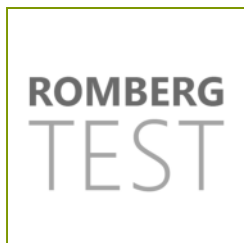
- Pozycja stóp

CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik.



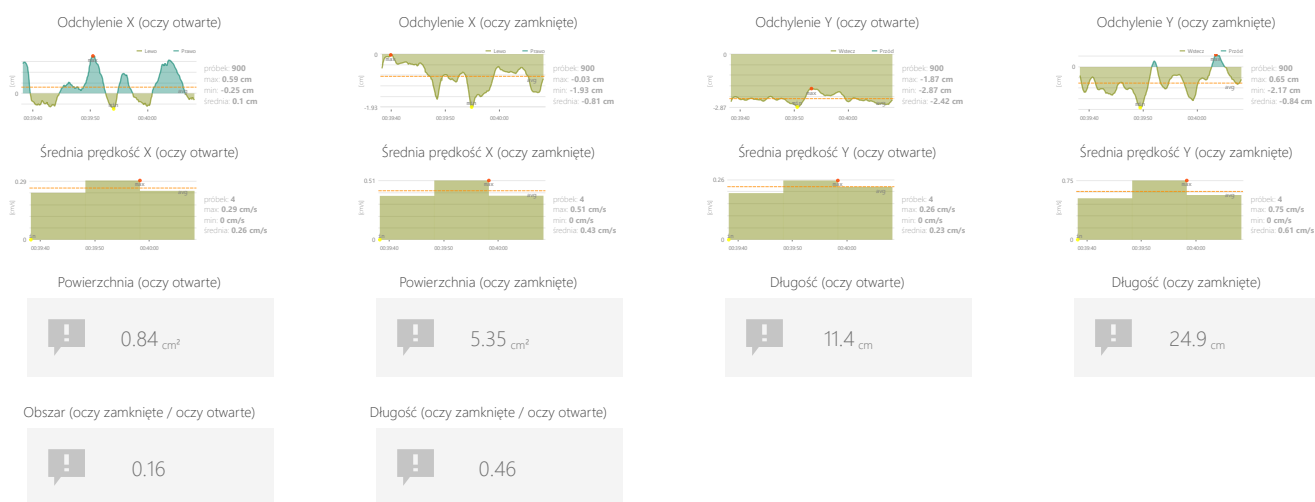
SPECJALNE TEST ROMBERGA

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne

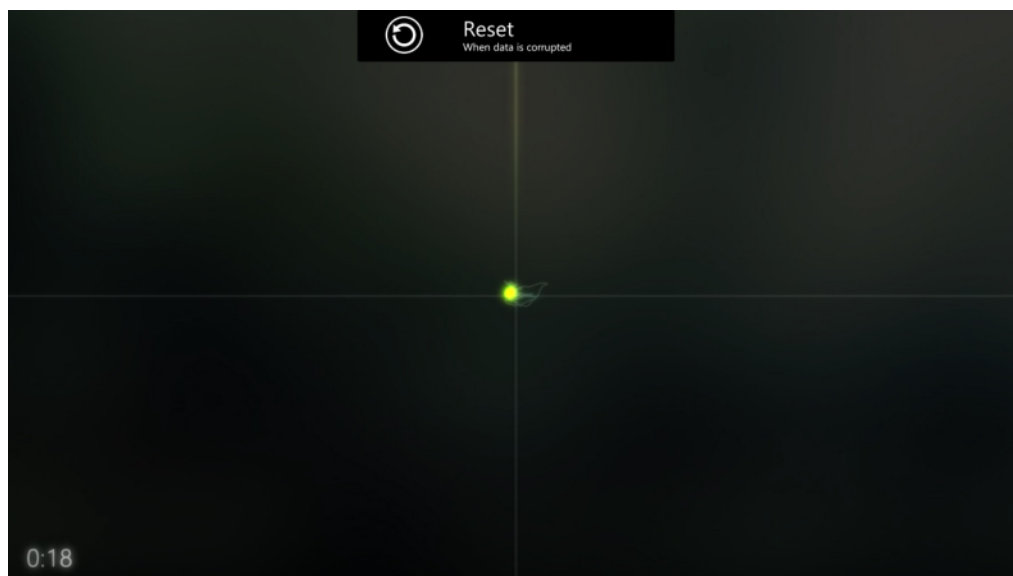
CELE

- Ocenia statyczną równowagę w pozycji stojącej

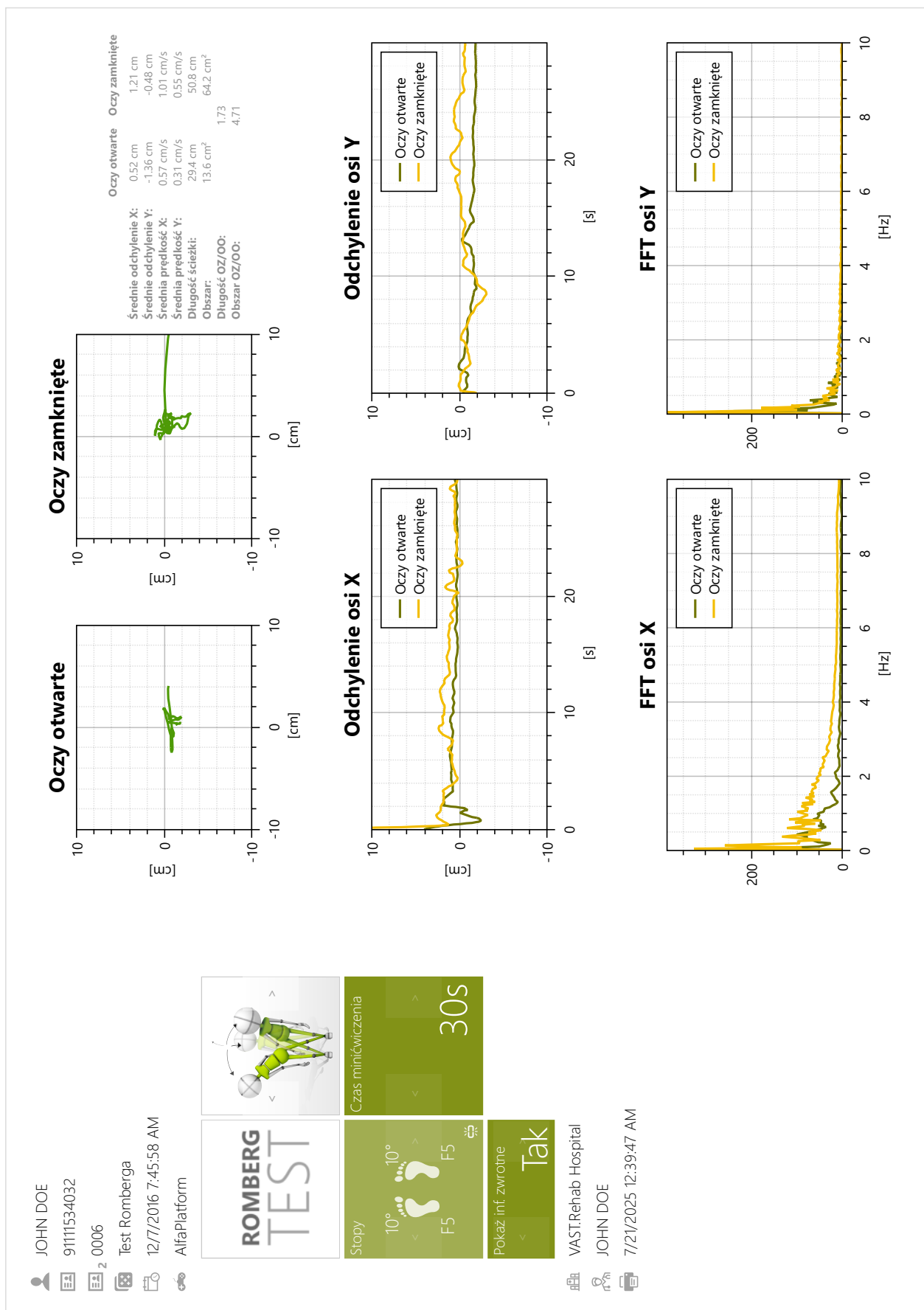
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Test Romberga. Spróbuj stanąć tak stabilnie jak to tylko możliwe. Najpierw z otwartymi oczami, a potem z zamkniętymi oczami.

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



PRZYKŁADOWE RAPORTY

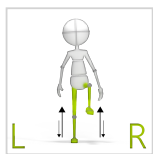




SPECJALNE TEST UNTERBERGERA

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI

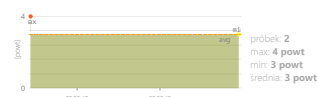
Średnia zmiana odchylenie kąta na krok

7.88 °

Odchylenie kąta

13.6 °

Ilość kroków



Wymagany jest dodatkowy test

Tak

Odchylenie osi X



Odchylenie osi Y



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne

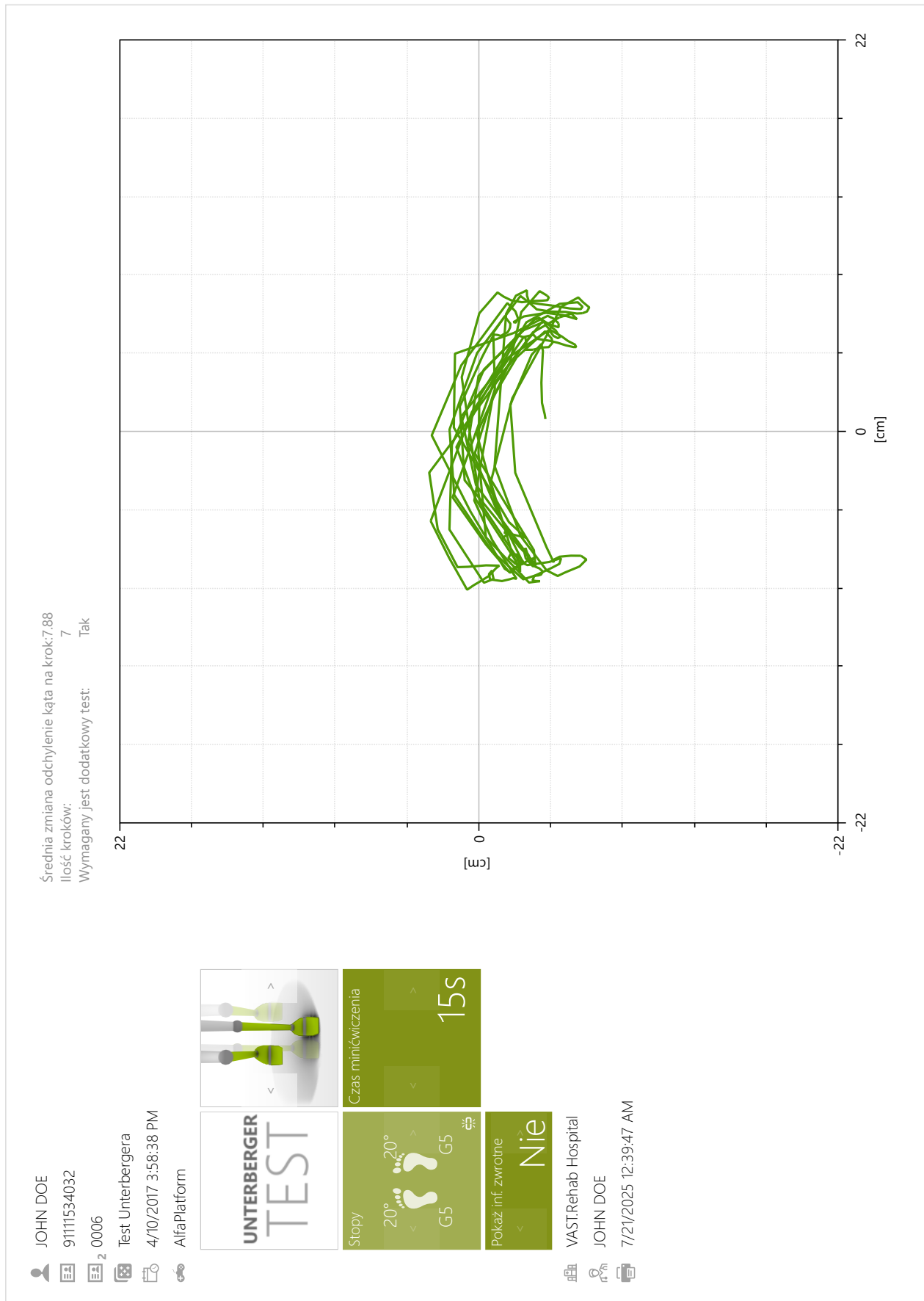
CELE

- Diagnostyka zaburzeń przedsionkowych

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Maszeruj w miejscu z zamkniętymi oczami.

PRZYKŁADOWE RAPORTY





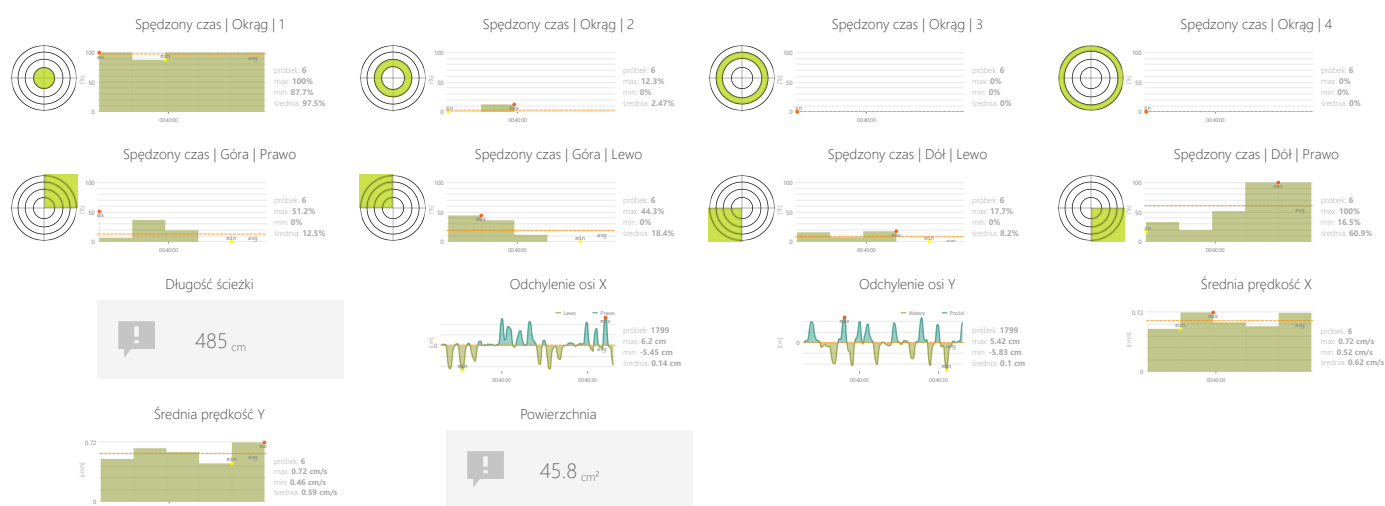
SPECJALNE TEST STABILNOŚCI

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycja stóp
- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne
- Promień

CELE

- Relaks
- Stabilność postawy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymaj ciało w równowadze.