

PAKIET PODSTAWOWY DLA CAPRI

2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Zakres ruchu	5
Prędkość	7
Precyzja ruchu	8
Ruchy funkcjonalne	10
Podzielność uwagi	22
Pamięć	24
Rozwiązywanie problemów	26
Specjalne	30

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).

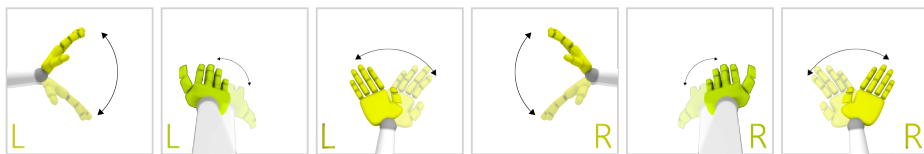


ZAKRES RUCHU

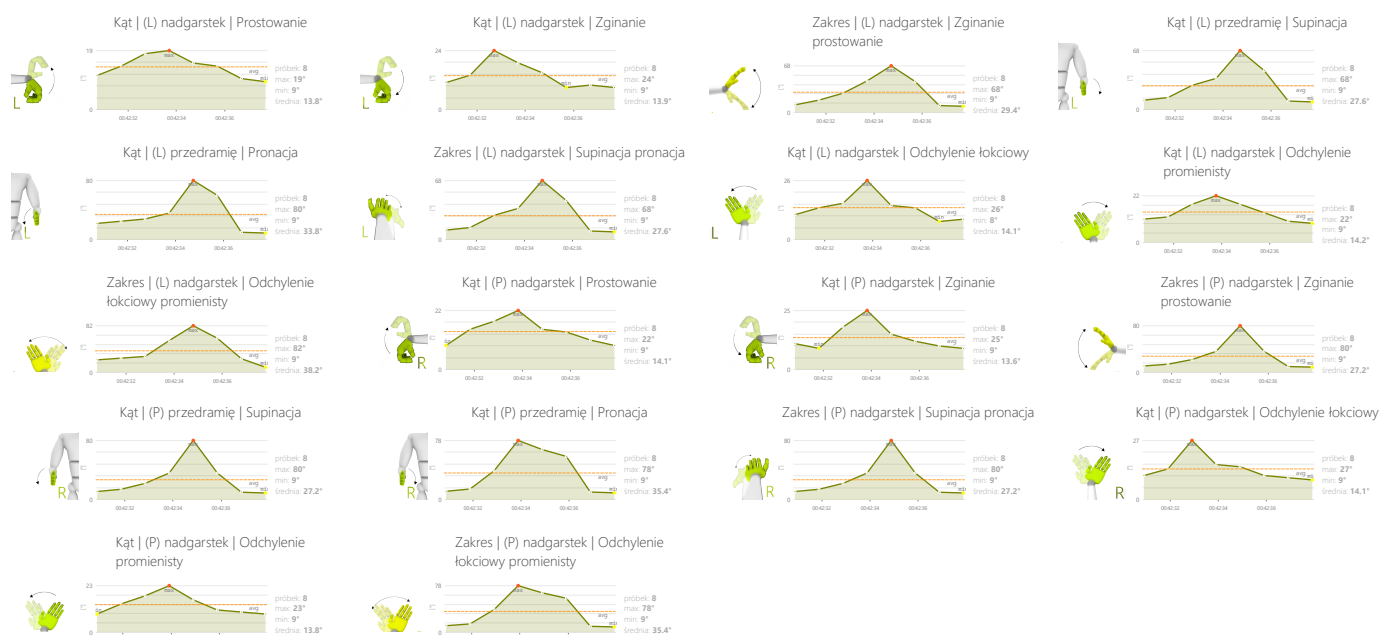
TEST KĄTÓW

Mierz zakresy i motywuj do osiągnięcia lepszych rezultatów w zdefiniowanych wzorach ruchu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania

CELE

- Badanie zakresu ruchu

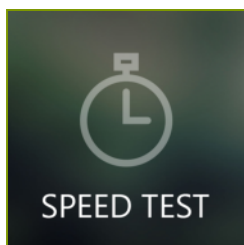
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



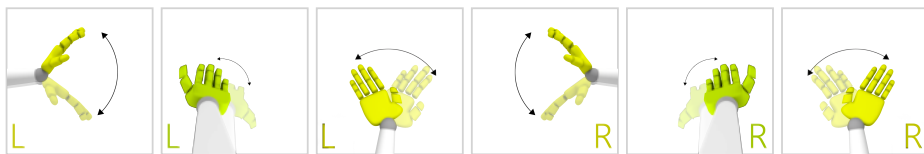


PRĘDKOŚĆ

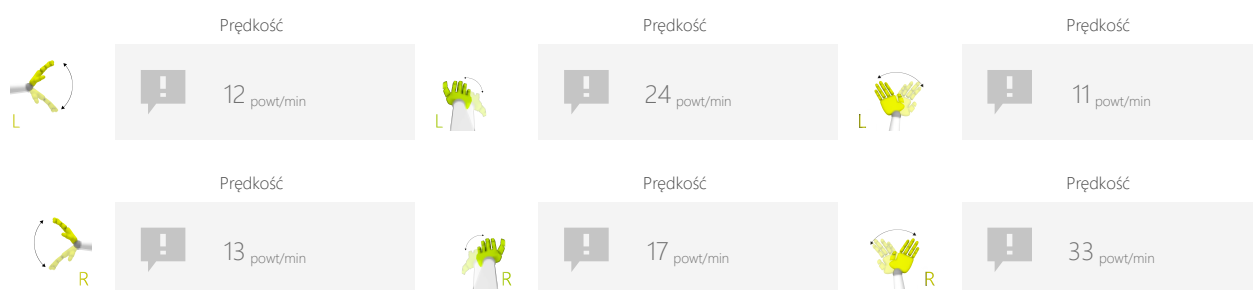
TEST PRĘDKOŚCI

Zmierz liczbę powtórzeń określonego wzorca ruchu, którą dana osoba jest w stanie wykonać w określonym przedziale czasu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

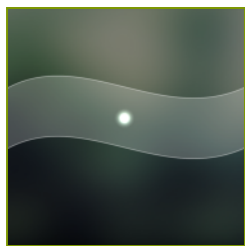
- Czas zakończenia działania

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Powtórz określony wzorec ruchu tak wiele razy, jak to możliwe.

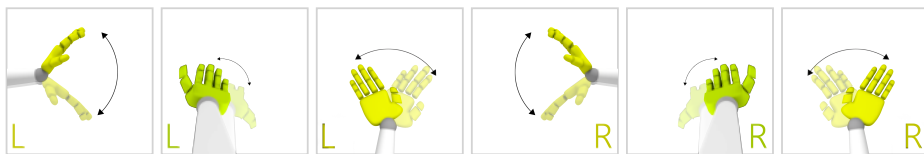


PRECYZJA RUCHU

WYKRES

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

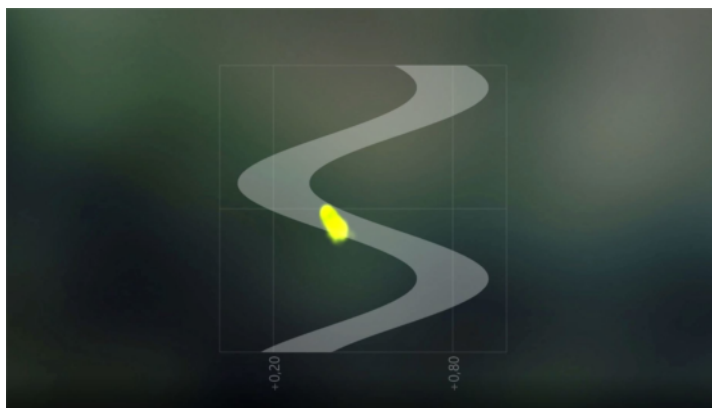
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność
3/3

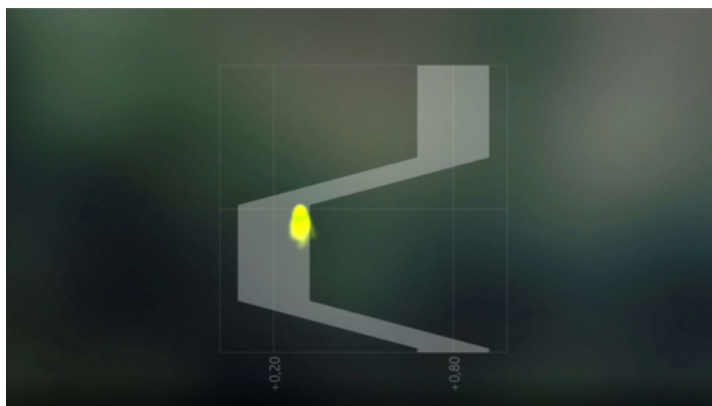
Konfiguracja wykresu

⌚: 4.0s +/-: 20%

Zasięg

Czas trwania
30s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?



Trudność
1/3

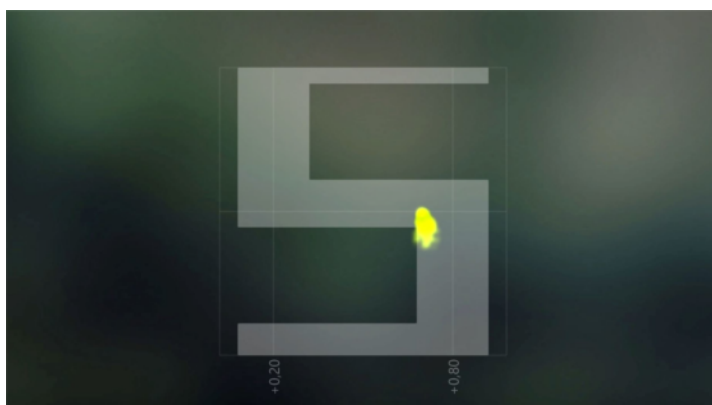
Konfiguracja wykresu

⌚: 4.0s +/-: 40%

Zasięg

Czas trwania
90s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?



Trudność
własna

Konfiguracja wykresu

+/-: 20% ↑ : 2.0s ↓ : 2.0s ↗ : 1.0s ↘ : 1.0s

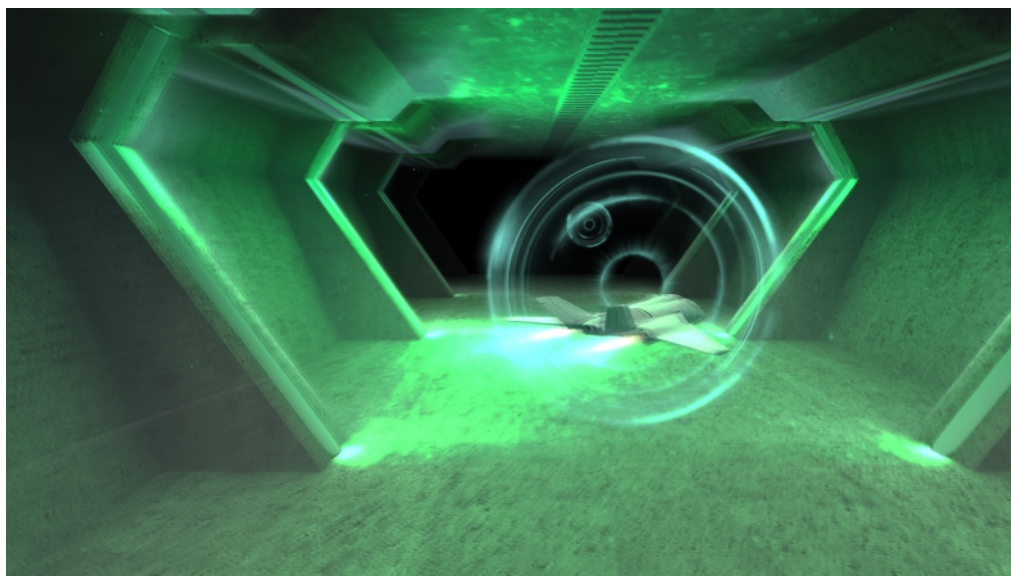
Zasięg

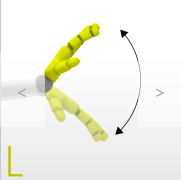
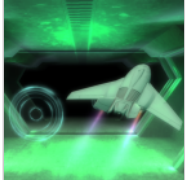
Czas trwania
30s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
2/4

▶

<

Prędkość
100%

>

prędkość nadawana automatycznie

↕ ?

Zasięg

?

<

Czas trwania
90s

>

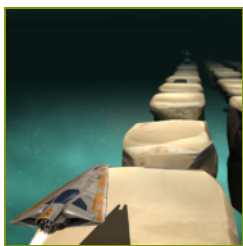
0% ↔ 100%

Dostosowanie zakresu

? ↔ ?

<

>

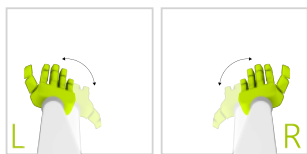


RUCHY FUNKCJONALNE

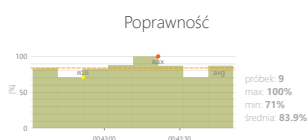
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

38 punkt(ów)

Ruchy funkcjonalne

10 %

Ruchy funkcjonalne



26 %

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

<

Zasięg


>

? ↔ ?

<

Czas trwania
90s

>

<

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

>

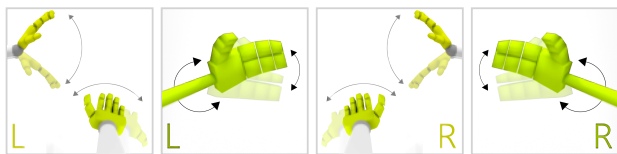


RUCHY FUNKCJONALNE

MŁOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



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



	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 	Zasięg 	
Czas trwania 	Dostosowanie zakresu 	
Czas reakcji 	Wielkość celownika 	

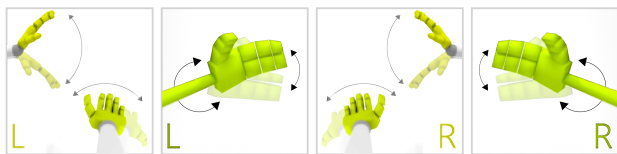


RUCHY FUNKCJONALNE

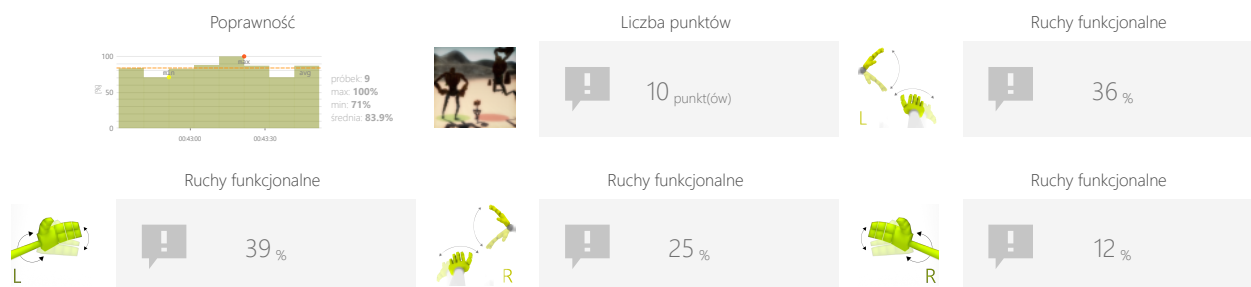
UCIECZKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



CELE

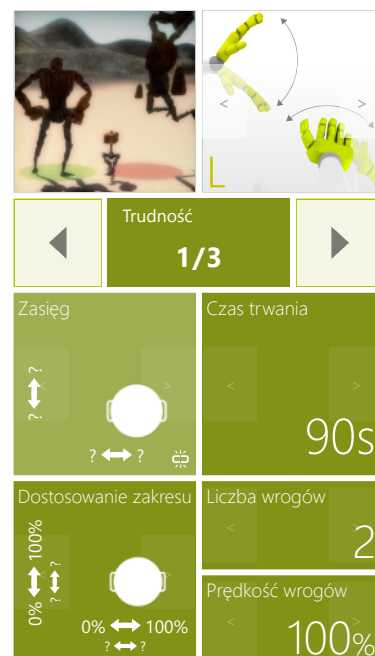
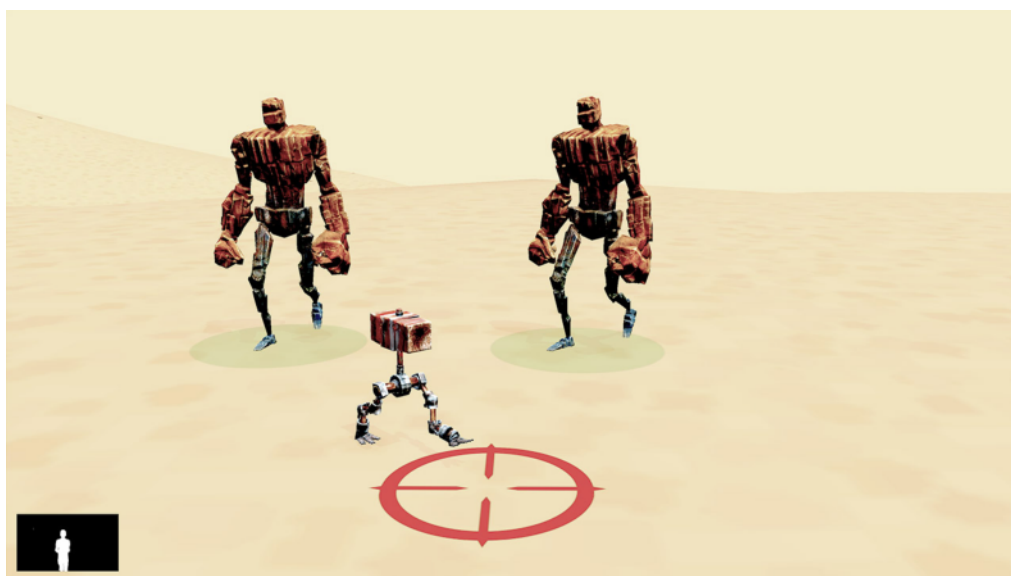
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trzymaj się z dala od wielkich robotów.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



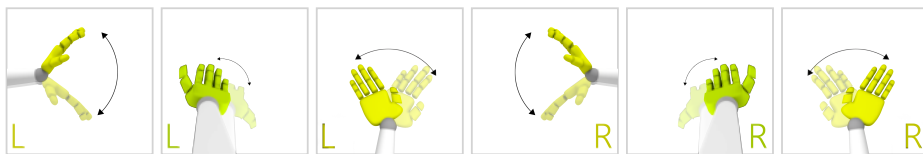


RUCHY FUNKCJONALNE

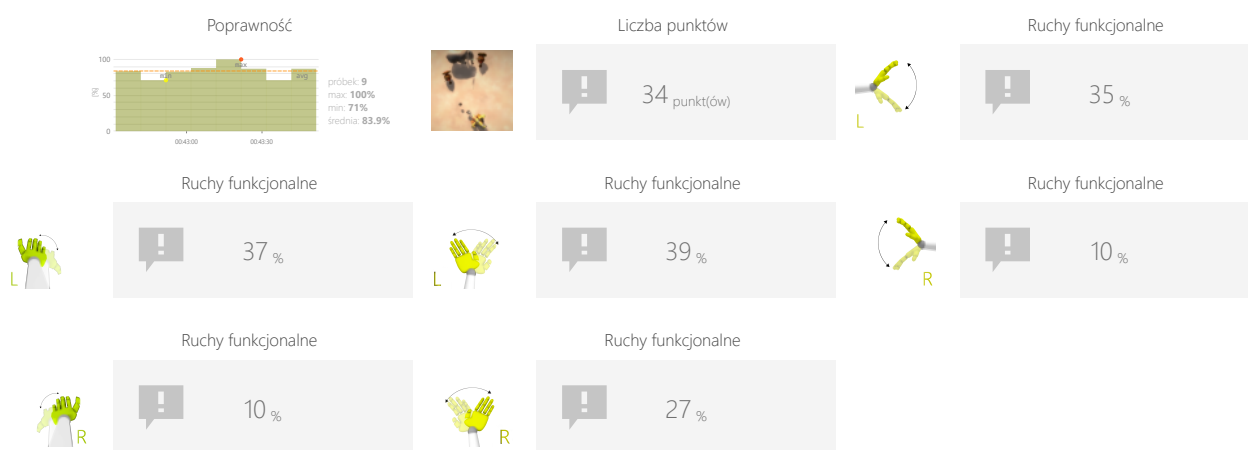
AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Włącz przeszkody
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów

CELE

- Podzielność uwagi
- Ruchy spontaniczne
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

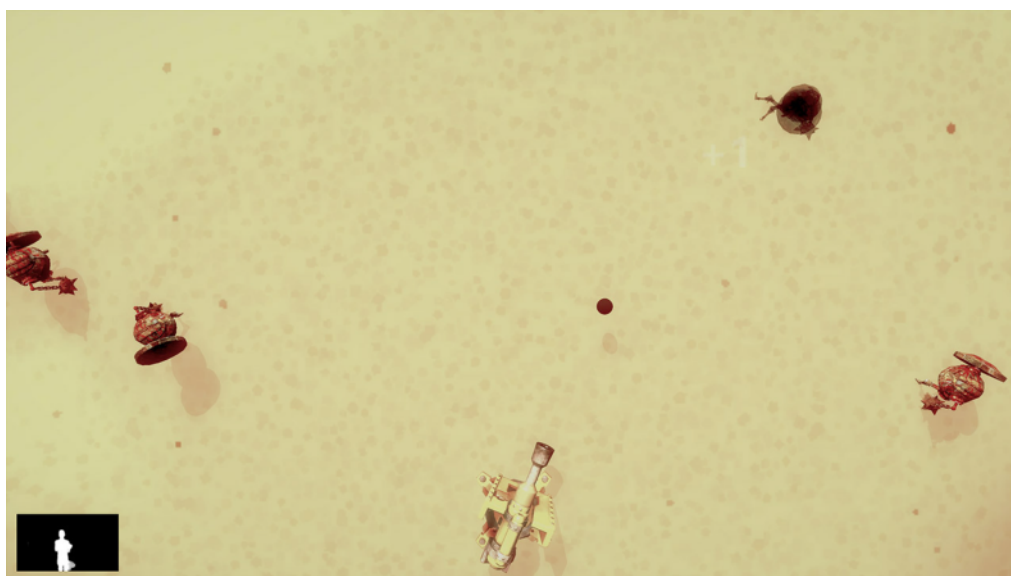
Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słonie

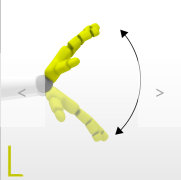


RUCHY FUNKCJONALNE

AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Zasięg
? ↔ ?
?



Czas trwania
90s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

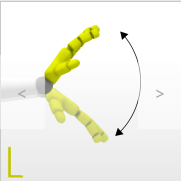
Włącz przeszkody
Nie

Czas między kulami
1s

Czas między wrogami
3s

Prędkość wrogów
50%





◀

Trudność
własna

▶

Zasięg
? ↔ ?
?



Czas trwania
90s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

Włącz przeszkody
Tak

Czas między kulami
1s

Czas między wrogami
3s

Prędkość wrogów
50%

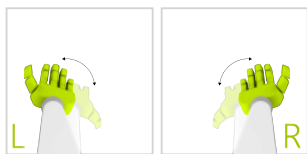


RUCHY FUNKCJONALNE

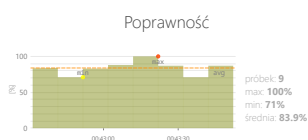
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

27 punkt(ów)

Ruchy funkcjonalne



30 %

Ruchy funkcjonalne



16 %

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.

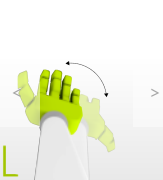


RUCHY FUNKCJONALNE

AMBULANS

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
2/3

▶

<

Prędkość
50%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

Zasięg


>

?

↔

?

☞

<

Czas trwania
90s

>

<

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

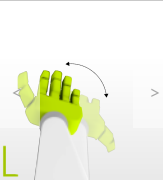
>

<

Odległość między samochodami
50%

>





◀

Trudność
własna

▶

<

Prędkość
50%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

Zasięg


>

?

↔

?

☞

<

Czas trwania
90s

>

<

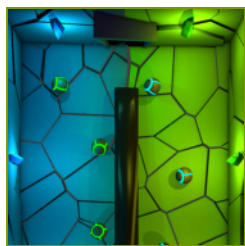
Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

>

<

Odległość między samochodami
200%

>

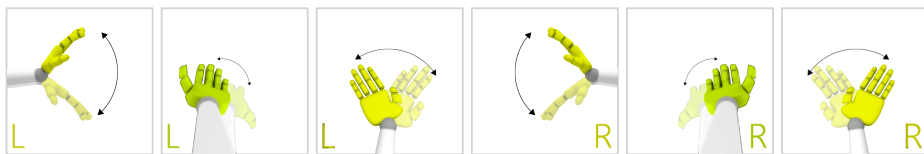


PODZIELNOŚĆ UWAGI

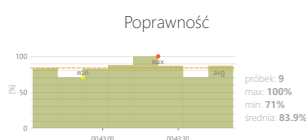
SORTER

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

30 punkt(ów)



Podzielność uwagi

16 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów

CELE

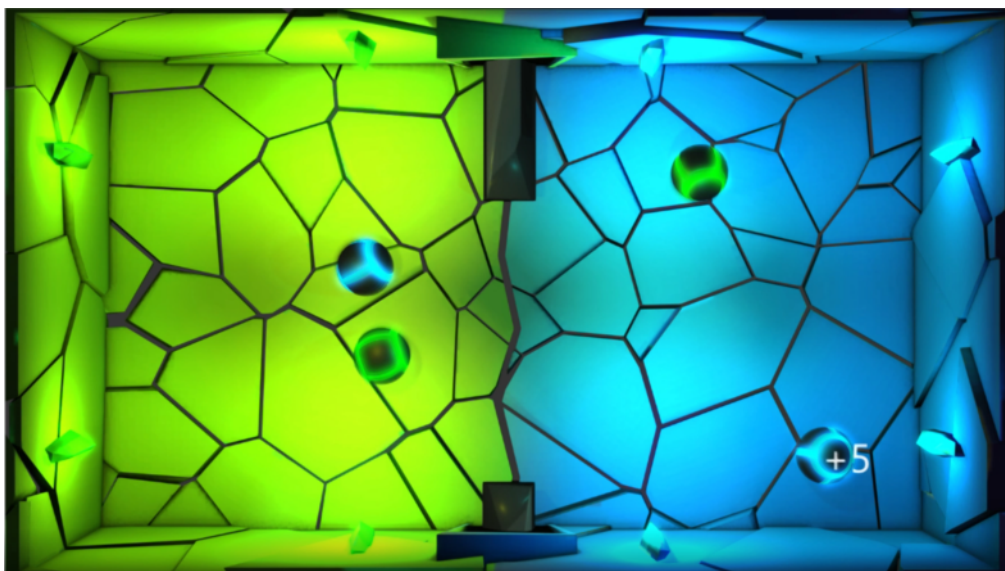
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

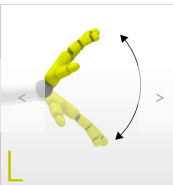
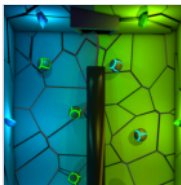
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Zasięg
↕
?



↻

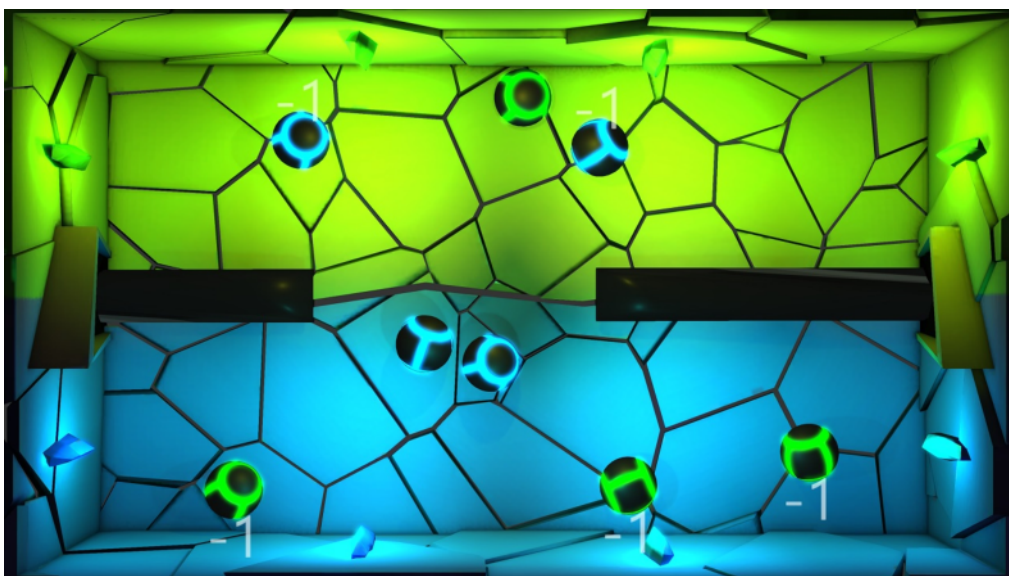
Czas trwania
< >
90s

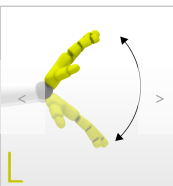
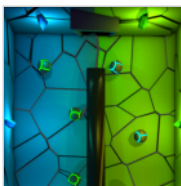
Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

Liczba obiektów
< >
4

Rozmiar szczeliny
< >
150%

Prędkości obiektów
< >
100%





◀

Trudność
własna

▶

Zasięg
↕
?



↻

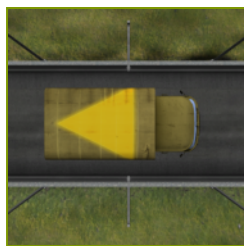
Czas trwania
< >
90s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

Liczba obiektów
< >
8

Rozmiar szczeliny
< >
150%

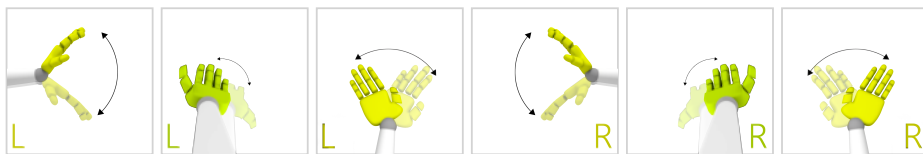
Prędkości obiektów
< >
100%



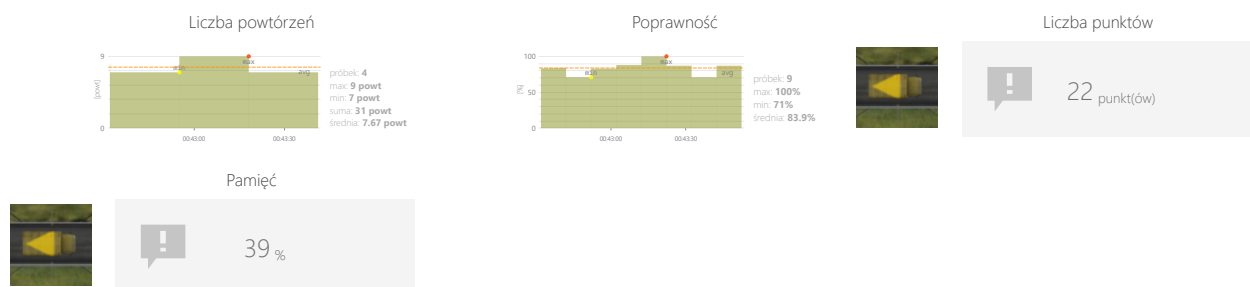
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Opcje

CELE

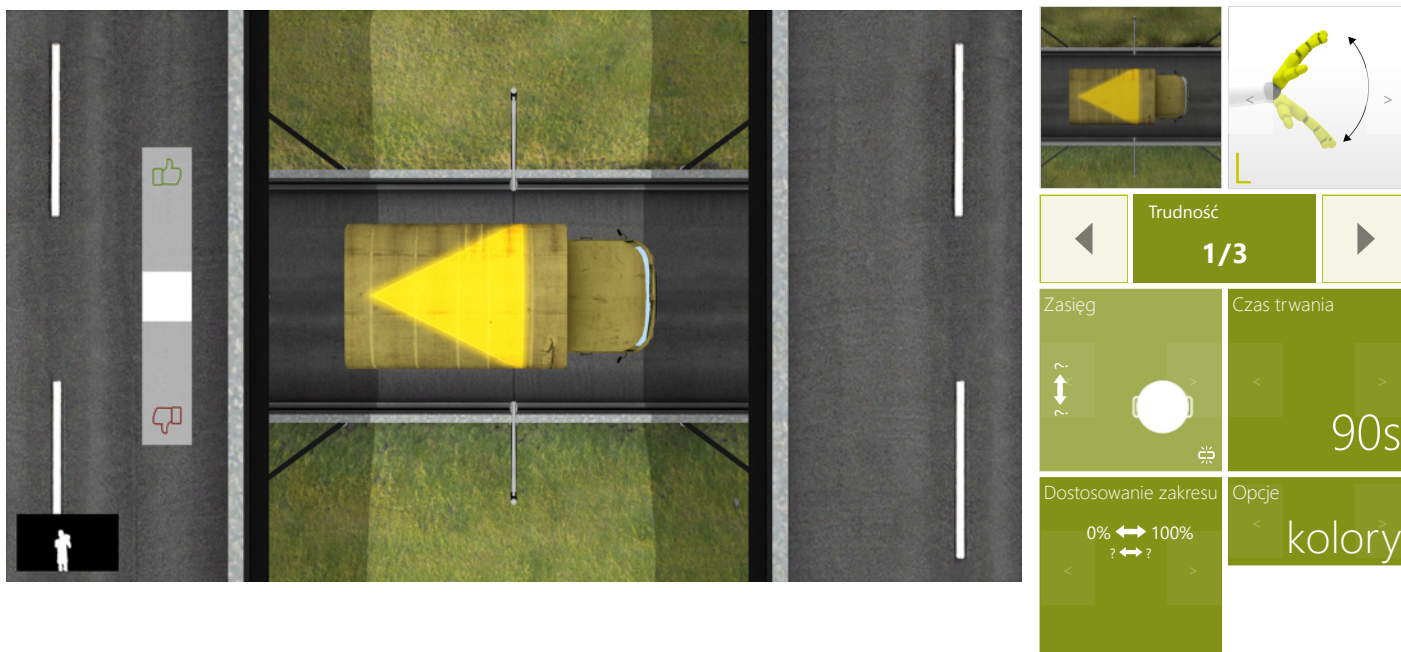
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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



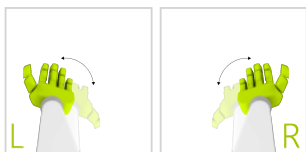


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

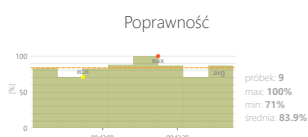
KLONY

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

15 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

16 %

CELE

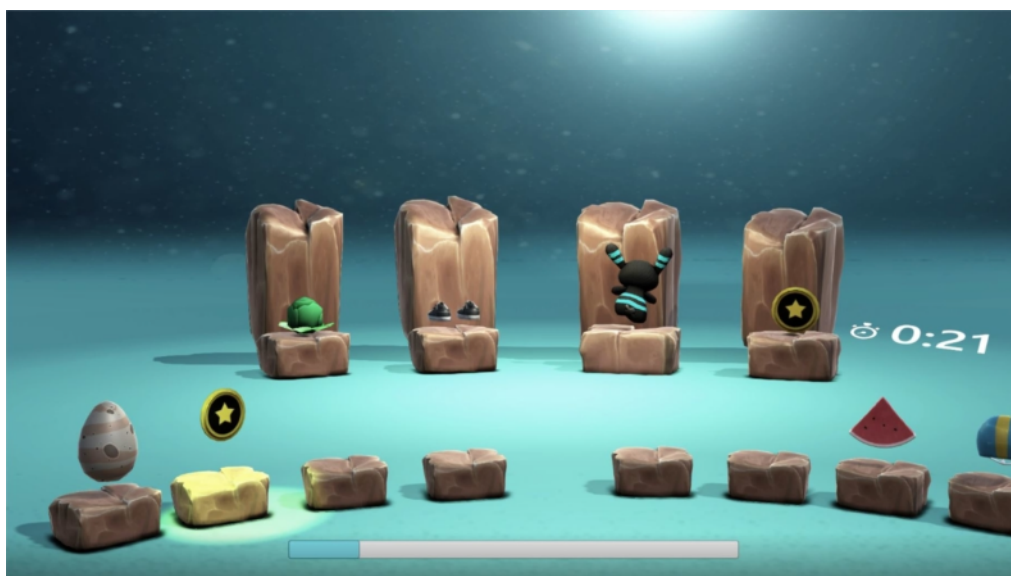
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Zasięg ◀ ? ↔ ? ▶		Czas trwania ◀ 90s ▶
Czas miniwizczenia ◀ 30s ▶		Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?
Liczba par ◀ 4 ▶		

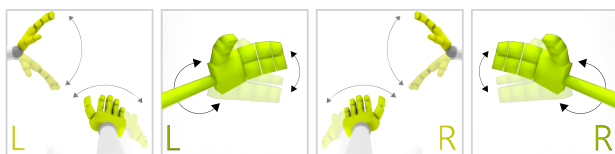


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

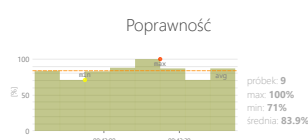
LABIRYNT

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

23 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

10 %

CELE

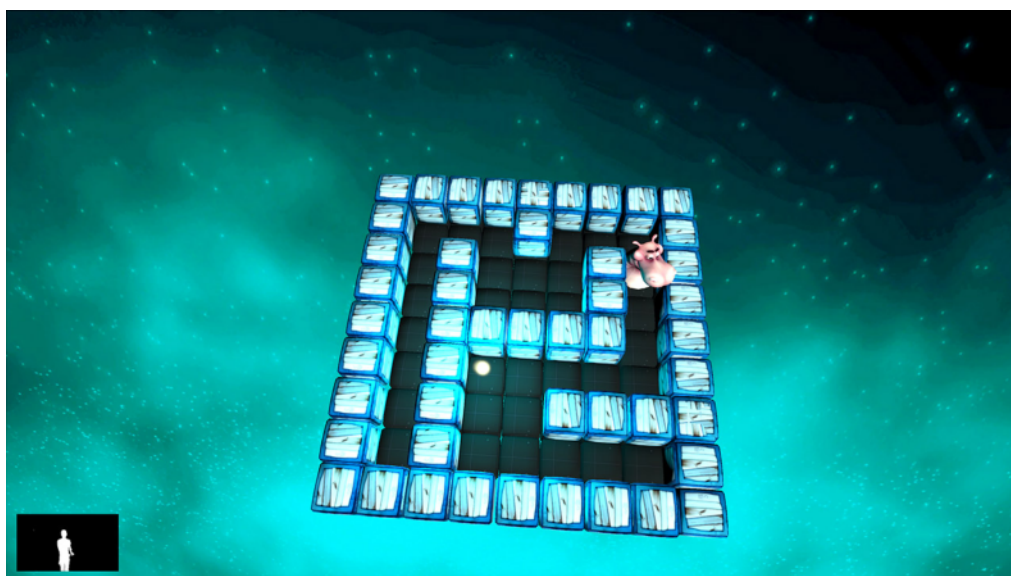
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

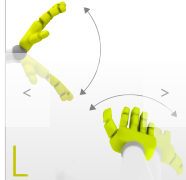
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/4

▶

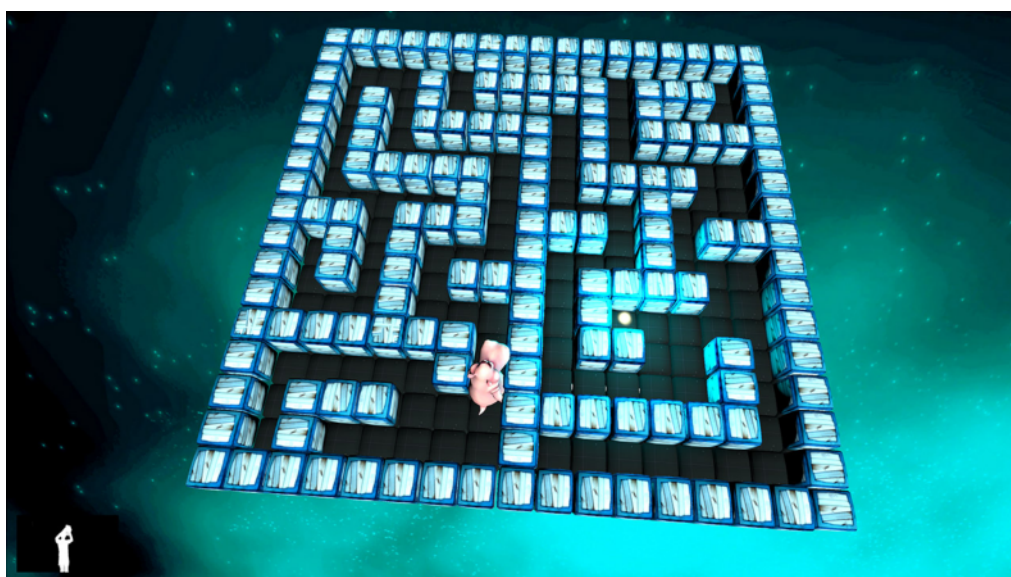
Zasięg
? ↔ ?
? ↔ ?

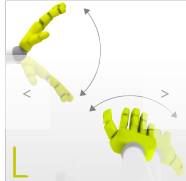
Czas trwania
90s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
0% ↔ 100%

Pokaż ścieżkę
Nie

Rozmiar labiryntu
4





◀

Trudność
4/4

▶

Zasięg
? ↔ ?
? ↔ ?

Czas trwania
90s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
0% ↔ 100%

Pokaż ścieżkę
Nie

Rozmiar labiryntu
10



SPECJALNE

CIŚNIENIE KRWI

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

TRYBY STEROWANIA



CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik.