

PAKIET BAZOWY DLA PLATFORMY GAMMA

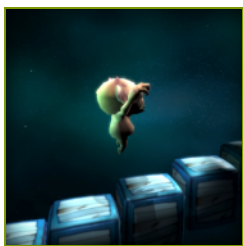
2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Prędkość	5
Balans	7
Precyzja ruchu	14
Ruchy funkcjonalne	16
Podzielność uwagi	28
Pamięć	30
Rozwiązywanie problemów	32
Specjalne	34

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).

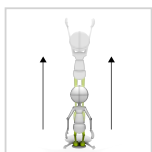


PRĘDKOŚĆ

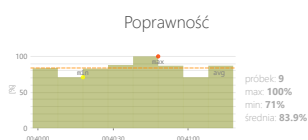
SCHODY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

18 punkt(ów)



Prędkość

19 powt/min

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Maksymalny czas na piętrze
- Wysokość skoku
- Liczba schodów
- Długość pauzy

CELE

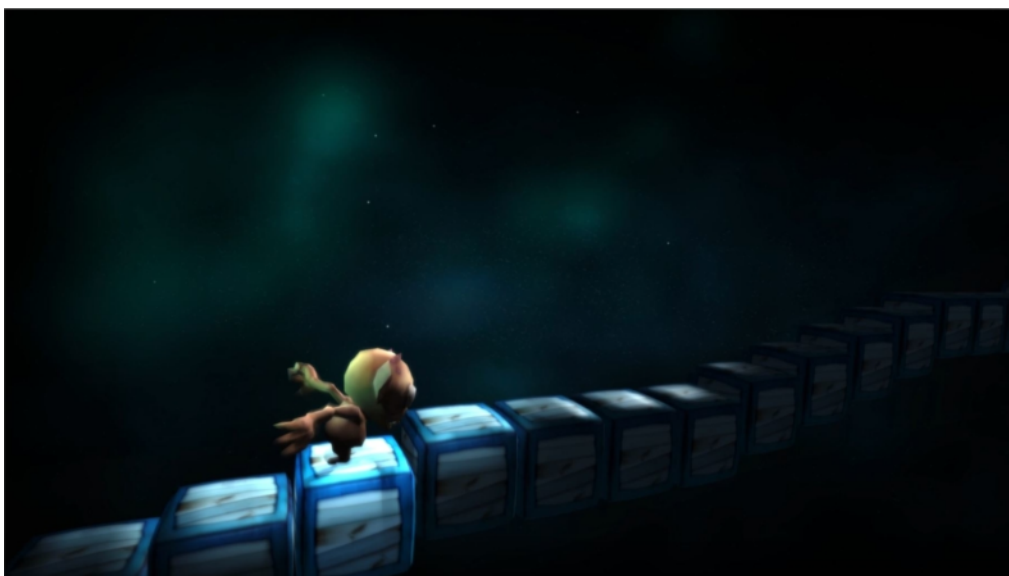
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

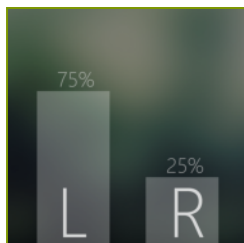
Wspinaj się po schodach, zanim znikną.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	▶
Trudność własna	
Czas trwania < 90s >	Maksymalny czas na piętrze < 20s >
	Wysokość skoku < 10 >
Liczba schodów < 3 >	Długość pauzy < 3 >



BALANS

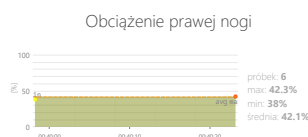
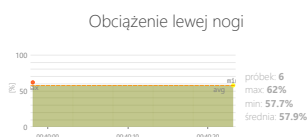
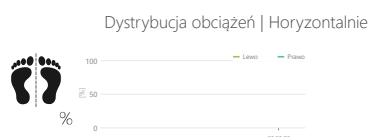
TEST DYSTRYBUCJI OBCIĄŻEŃ

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne

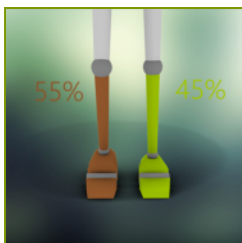
CELE

- Stabilność postawy
- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymaj ciało w równowadze.

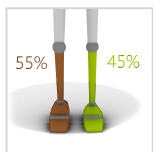
[illegible]



BALANS MULTITEST

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Określ fazy ruchu do analizy
- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne

CELE

- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Powtarzaj wzorzec ruchu zalecony przez terapeutę. Staraj się zachować równowagę.

[illegible]

[illegible]

[illegible]



JOHN DOE
91111534032
2 0006
Multitest
4/11/2017 10:45:25 AM
GammaPlatform

55% 45%

55% 45%

55% 45%

Protokół

Wstawianie i siadanie

Wstawianie

Stabilizacja

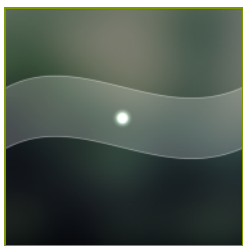
Siadanie

Czas minićwiczenia

Pokaż inf. zwrotne

Tak

	Wstawianie		Stabilizacja		Siadanie				
	min	max	avg	min	max	avg			
Obciążenie prawej nogi	40.60	44.90	43.01	40.70	44.80	43.04	36.30	44.80	40.21
Obciążenie lewej nogi	36.60	42.30	39.83	40.60	44.30	42.30	36.20	42.90	40.87
Przyspieszenie	1.01	2.33	1.80	1.78	2.37	2.03	1.00	2.37	1.55
Środek masy	-16.67	0.00	-2.38	-10.28	0.18	-1.44	-12.08	0.00	-1.73
Siła	0.71	1.63	1.26	1.25	1.66	1.42	0.70	1.66	1.09
Moc	13.21	28.33	23.52	1.39	9.28	5.17	9.08	27.04	23.16
Prędkość	-1.13	0.05	-0.31	-2.76	0.26	-1.25	0.00	0.31	0.04



PRECYZJA RUCHU

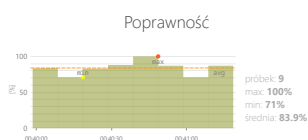
WYKRES

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

27 punkt(ów)



Precyzja ruchu

26 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

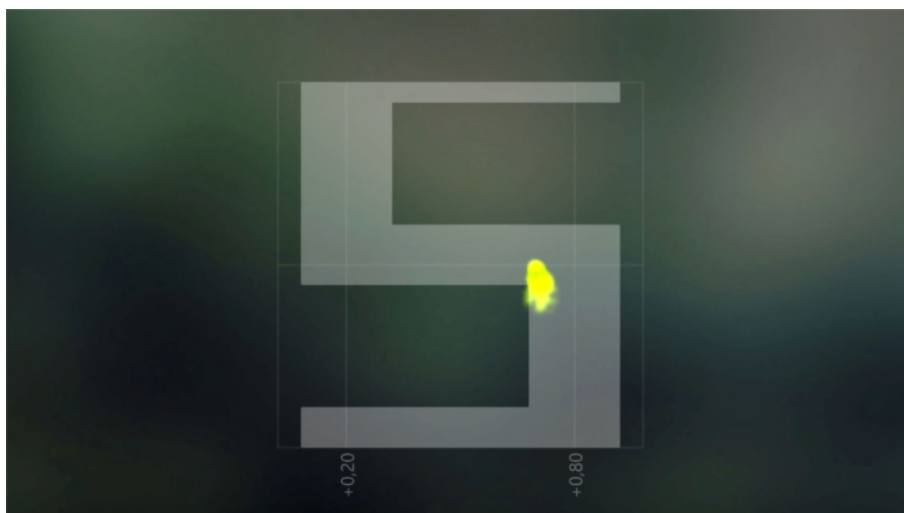
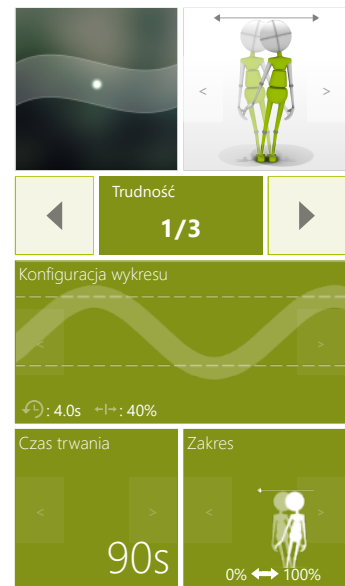
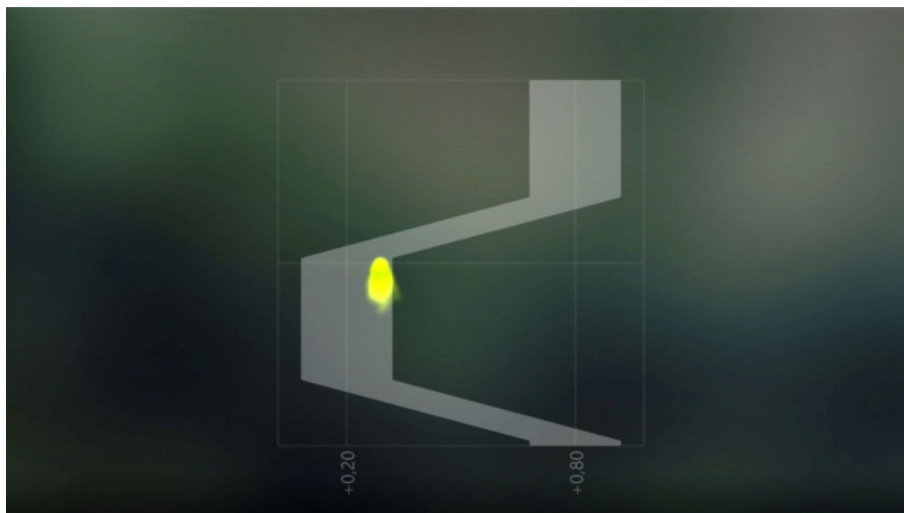
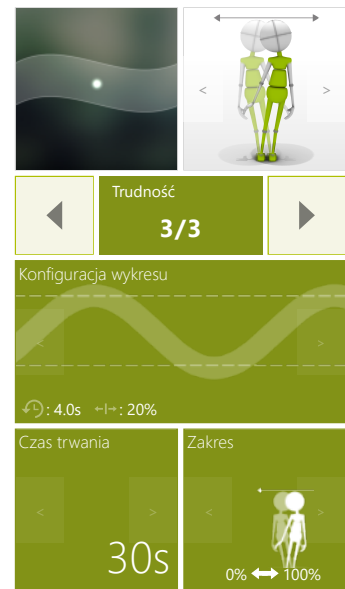
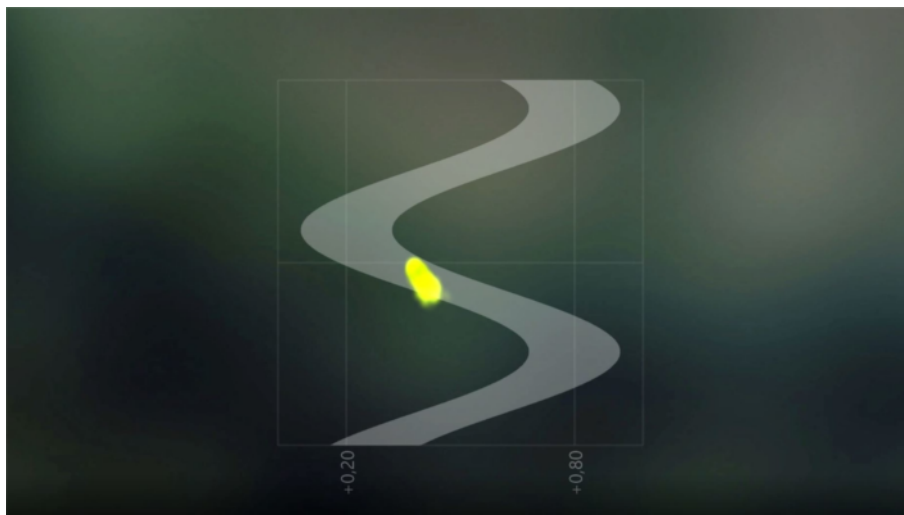
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

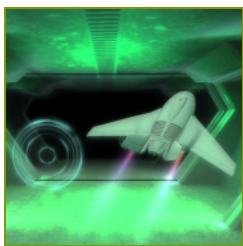
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

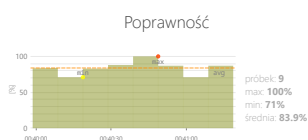
SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

32 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

17 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

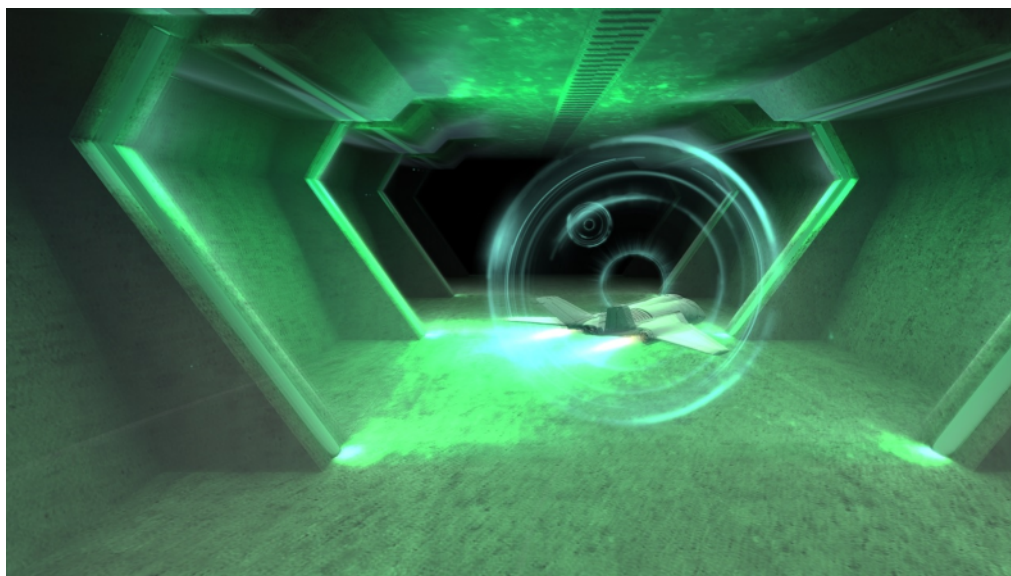
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

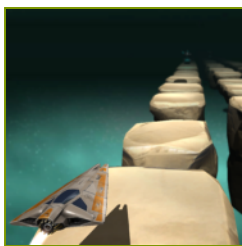


Trudność
2/4

Prędkość
100%
prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania
90s

Zakres
0% ↔ 100%



RUCHY FUNKCJONALNE

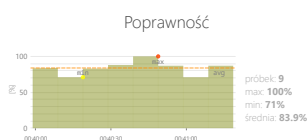
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

12 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

14 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- 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		
Czas trwania 90s		Zakres 0% ↔ 100%



RUCHY FUNKCJONALNE

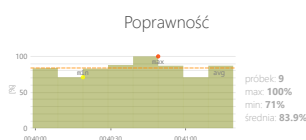
AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

20 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

23 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

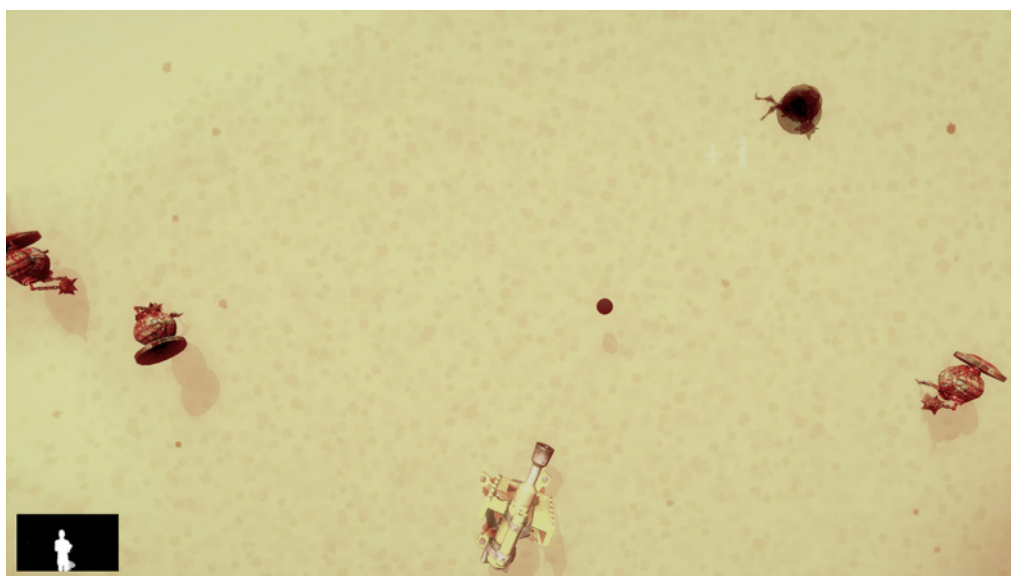
- Podzielność uwagi
- Ruchy spontaniczne
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słonie



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >	Zakres < 0% ↔ 100% >	
Włącz przeszkody < Nie >	Czas między kulami < 1s >	
Czas między wrogami < 3s >	Prędkość wrogów < 50% >	



◀	Trudność własna	▶
Czas trwania < 90s >	Zakres < 0% ↔ 100% >	
Włącz przeszkody < Tak >	Czas między kulami < 1s >	
Czas między wrogami < 3s >	Prędkość wrogów < 50% >	



RUCHY FUNKCJONALNE

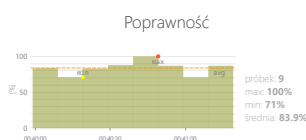
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

31 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

18 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- 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

Czas trwania

90s

Zakres

0% ↔ 100%

Odległość między samochodami

50%





Trudność

własna

Prędkość

50%

prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania

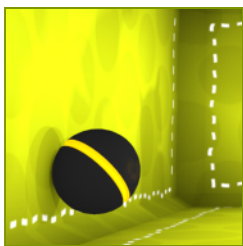
90s

Zakres

0% ↔ 100%

Odległość między samochodami

200%



RUCHY FUNKCJONALNE

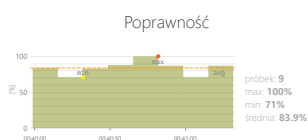
ODBIJANIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

28 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

31%

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

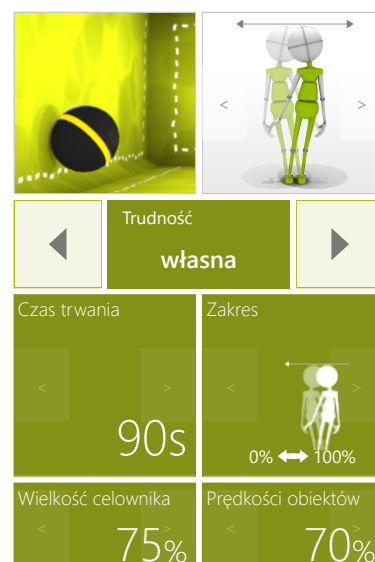
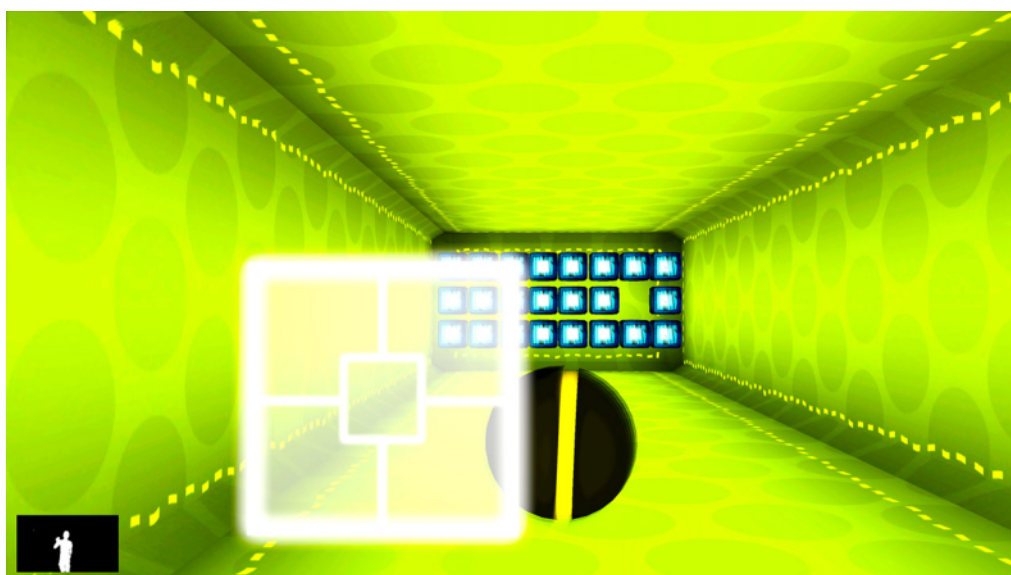
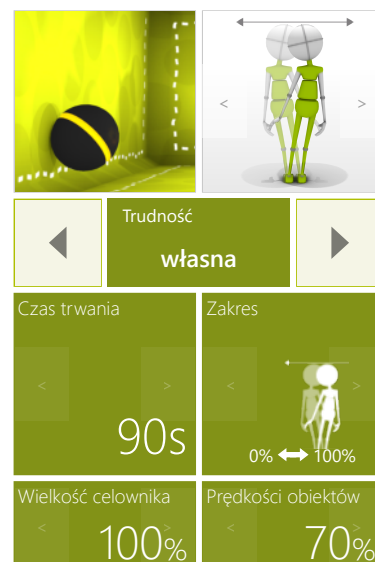
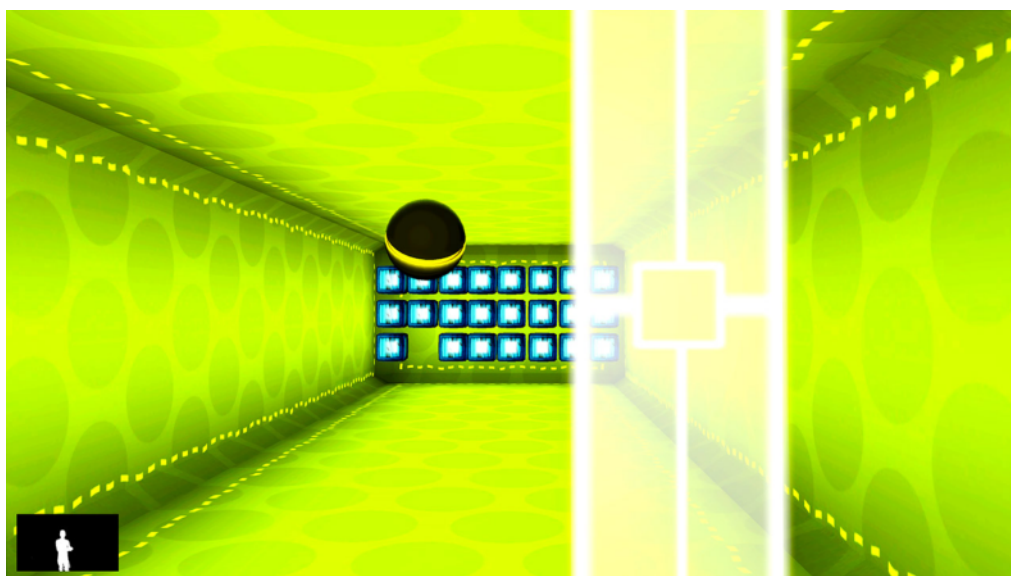
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

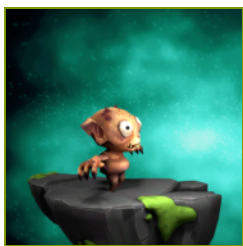
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



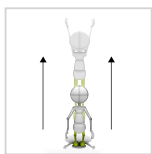


RUCHY FUNKCJONALNE

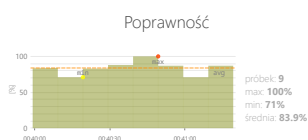
SKOKI PRZEZ RAKIETY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

35 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

22 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas między obiektami
- Format bomb
- Wysokość skoku
- Prędkości obiektów

CELE

- Ruchy spontaniczne
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

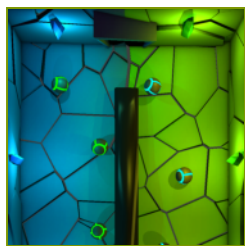
Spraw by stworek podskoczył, gdy rakieta jest blisko



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Czas trwania < 90s >		Czas między obiektami < 5s >
Wysokość skoku < 10 >		Format bomb < 1 >
		Prędkości obiektów < 100% >



PODZIELNOŚĆ UWAGI

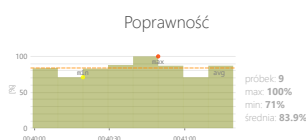
SORTER

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



13 punkt(ów)



Podzielność uwagi



27 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

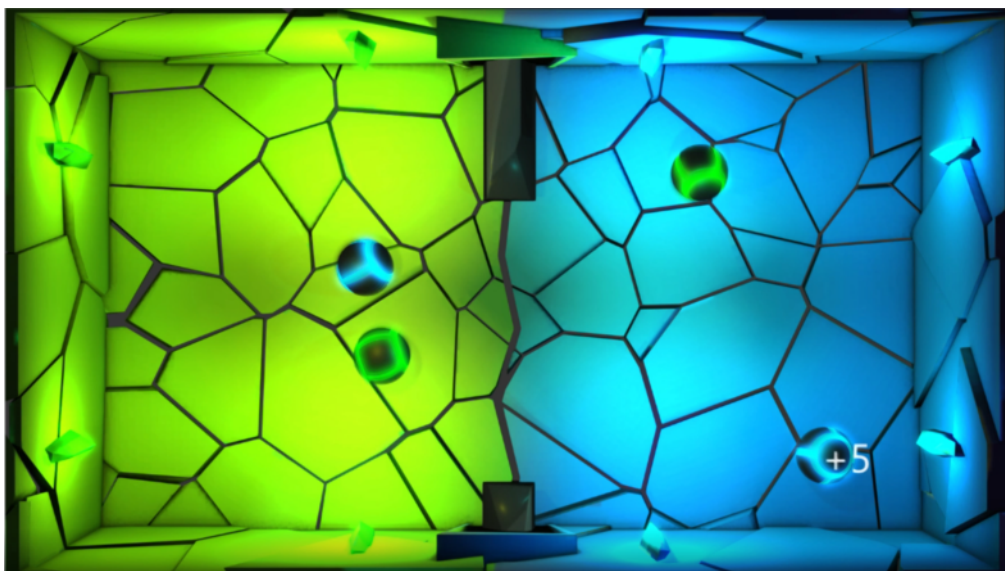
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

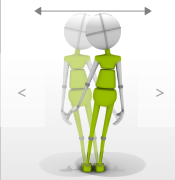
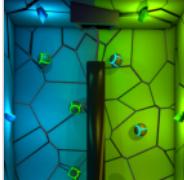
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

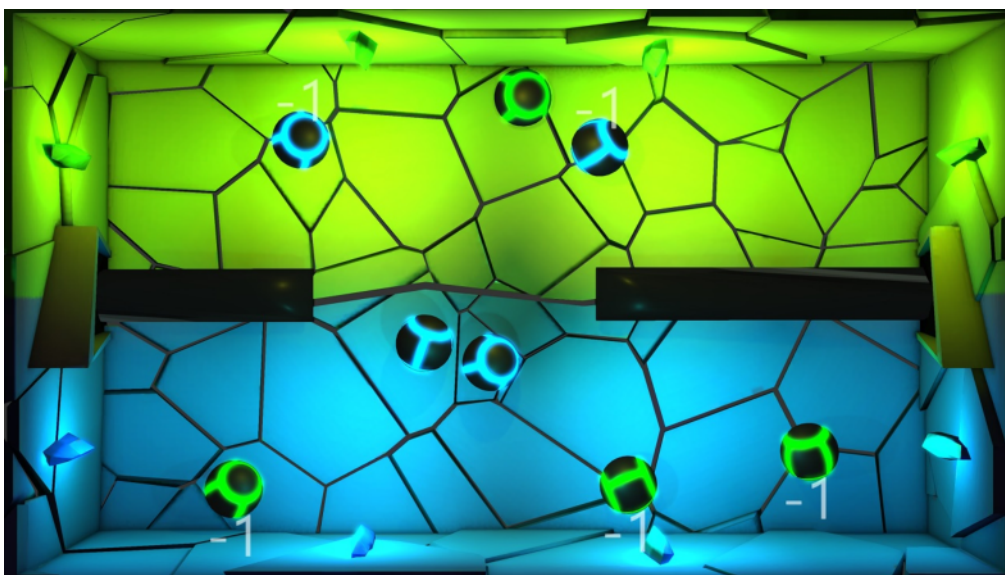
Czas trwania
< 90s >

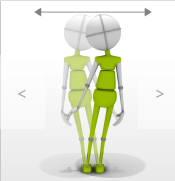
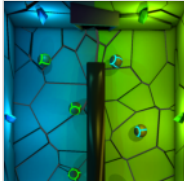
Zakres
< 0% ↔ 100% >

Liczba obiektów
< 4 >

Rozmiar szczeliny
< 150% >

Prędkości obiektów
< 100% >





◀

Trudność
własna

▶

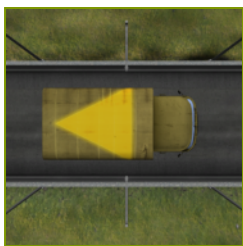
Czas trwania
< 90s >

Zakres
< 0% ↔ 100% >

Liczba obiektów
< 8 >

Rozmiar szczeliny
< 150% >

Prędkości obiektów
< 100% >



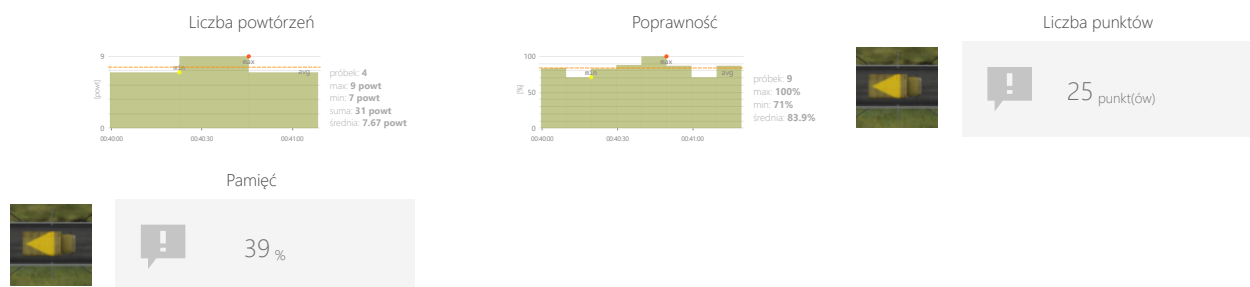
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

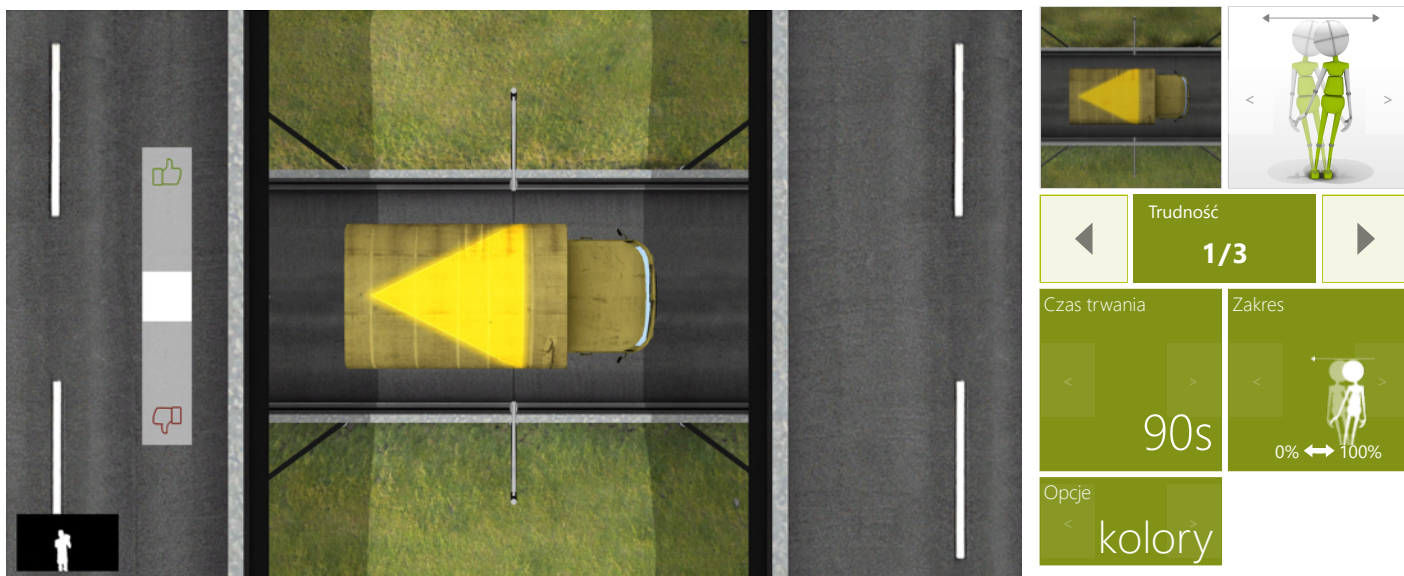
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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

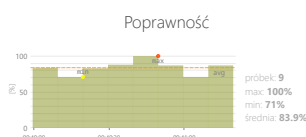
KLONY

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

31 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

34 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

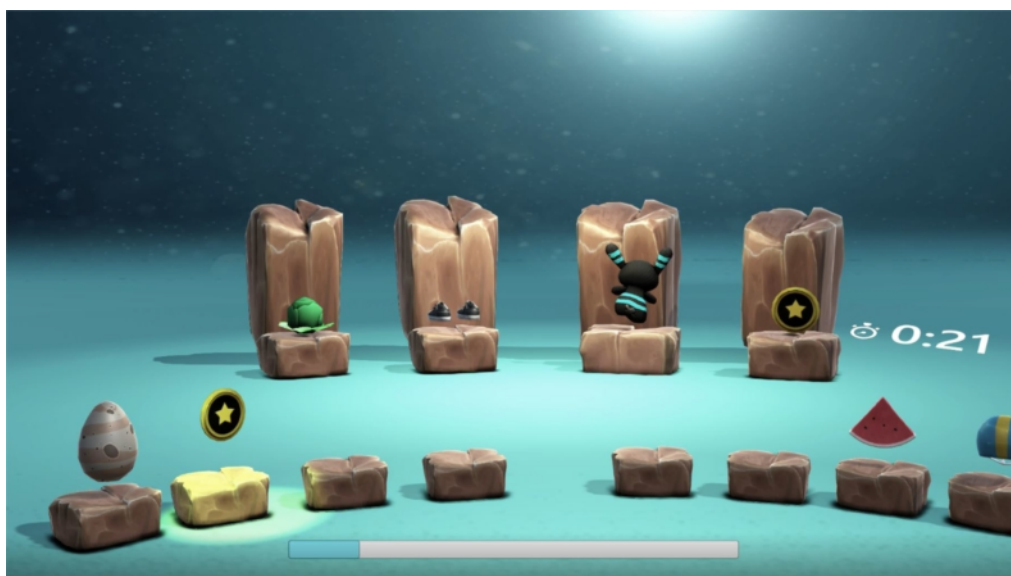
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Czas trwania 90s		Czas minićwiczenia 30s
Zakres 0% ↔ 100%		Liczba par 4



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.

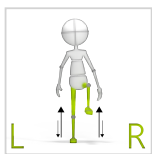


SPECJALNE

TEST KROKÓW

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

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne

CELE

- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Maszeruj w miejscu.



PRZYKŁADOWE RAPORTY

