

PAKIET BAZOWY DLA VECTIS MINI

2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Zakres ruchu	5
Prędkość	7
Precyzja ruchu	9
Ruchy funkcjonalne	11
Siła	19
Podzielność uwagi	20
Pamięć	22
Rozwiązywanie problemów	24
Specjalne	26

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).

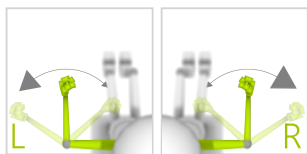


ZAKRES RUCHU

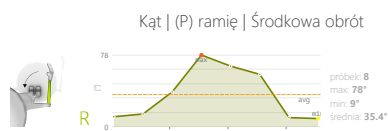
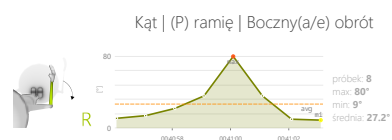
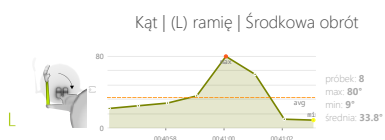
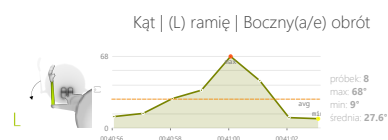
TEST KĄTÓW

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



CELE

- Badanie zakresu ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

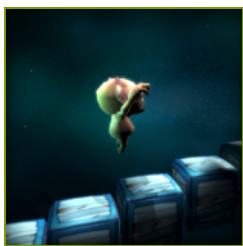
Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Zakres kątowny start 0° koniec 80°	Czas minićwiczenia < > 30s
Guma oporowa < > 1	

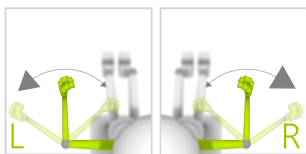


PRĘDKOŚĆ

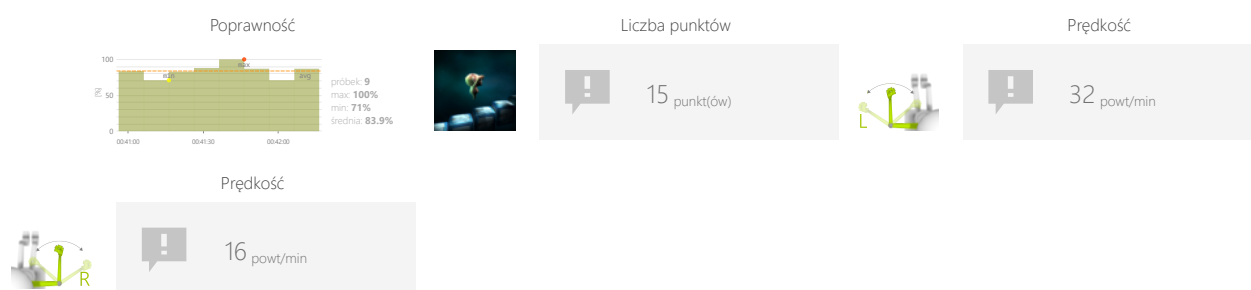
SCHODY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kierunek
- Czas trwania zadania
- Kąt startu
- Kąt ramienia
- Maksymalny czas na piętrze
- Liczba schodów
- Długość pauzy

CELE

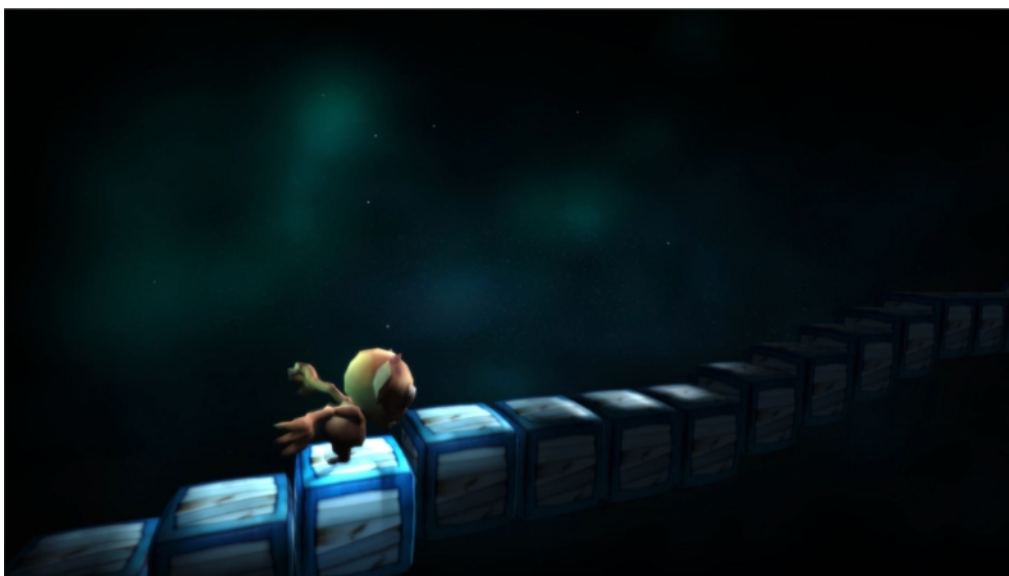
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

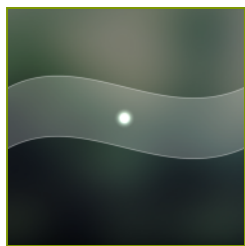
Wspinaj się po schodach, zanim znikną.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność własna	▶
Czas trwania 90s		Zakres kątowy start ? koniec ?
Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?		Maksymalny czas na piętrze 15s
		Liczba schodów 5
Długość pauzy 3		Guma oporowa 1

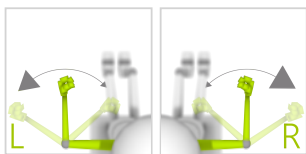


PRECYZJA RUCHU

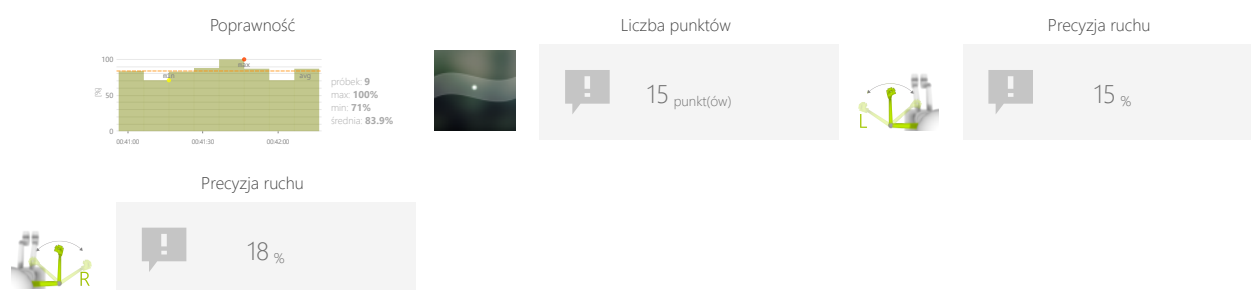
WYKRES

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kształt wykresu (sinusoidalny, trapezoidalny, prostokątny)
- Kierunek
- Czas trwania zadania
- Kąt startu
- Kąt ramienia

CELE

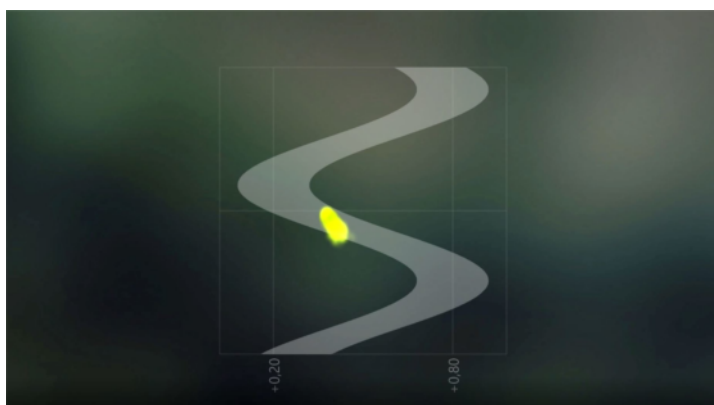
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność **3/3**

Konfiguracja wykresu

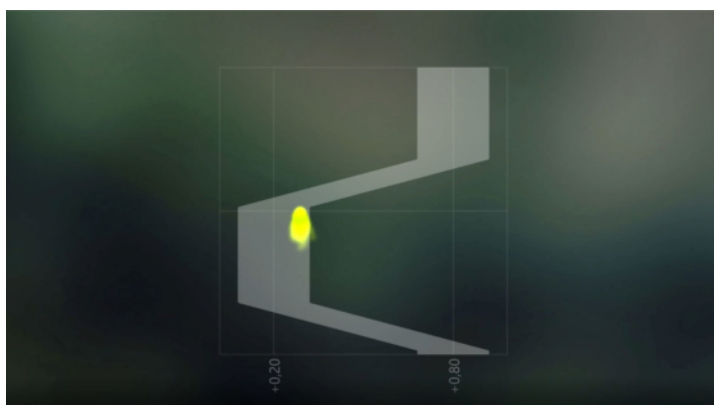
4.0s $\pm$ 20%

Czas trwania **30s**

Zakres kątowy

Dostosowanie zakresu 0% $\leftrightarrow$ 100%

Guma oporowa **1**



Trudność **1/3**

Konfiguracja wykresu

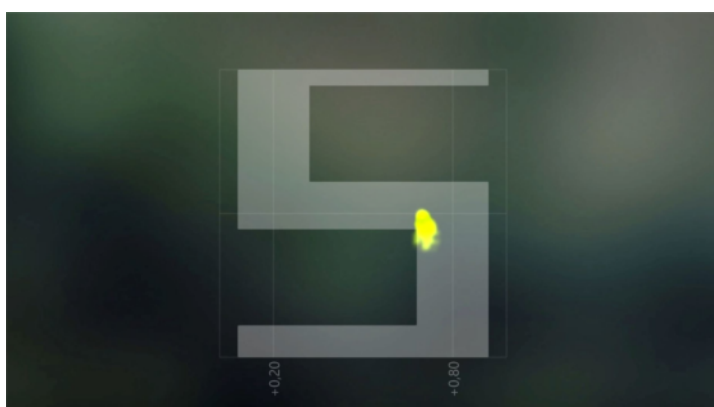
4.0s $\pm$ 40%

Czas trwania **90s**

Zakres kątowy

Dostosowanie zakresu 0% $\leftrightarrow$ 100%

Guma oporowa **1**



Trudność **własna**

Konfiguracja wykresu

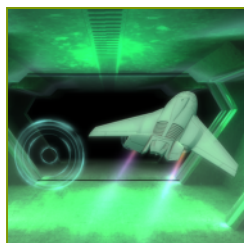
$\pm$ 20% $\uparrow$ 2.0s $\downarrow$ 2.0s $\nearrow$ 1.0s $\searrow$ 1.0s

Czas trwania **30s**

Zakres kątowy

Dostosowanie zakresu 0% $\leftrightarrow$ 100%

Guma oporowa **1**

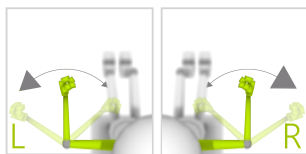


RUCHY FUNKCJONALNE

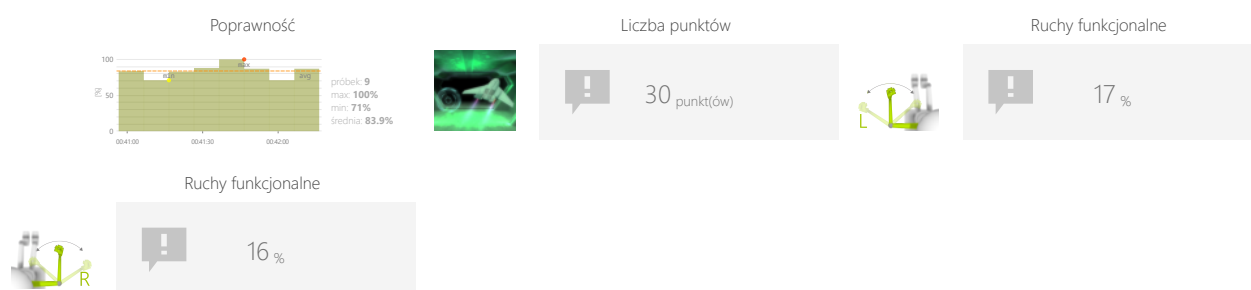
SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Kierunek
- Czas trwania zadania
- Kąt startu
- Kąt ramienia

CELE

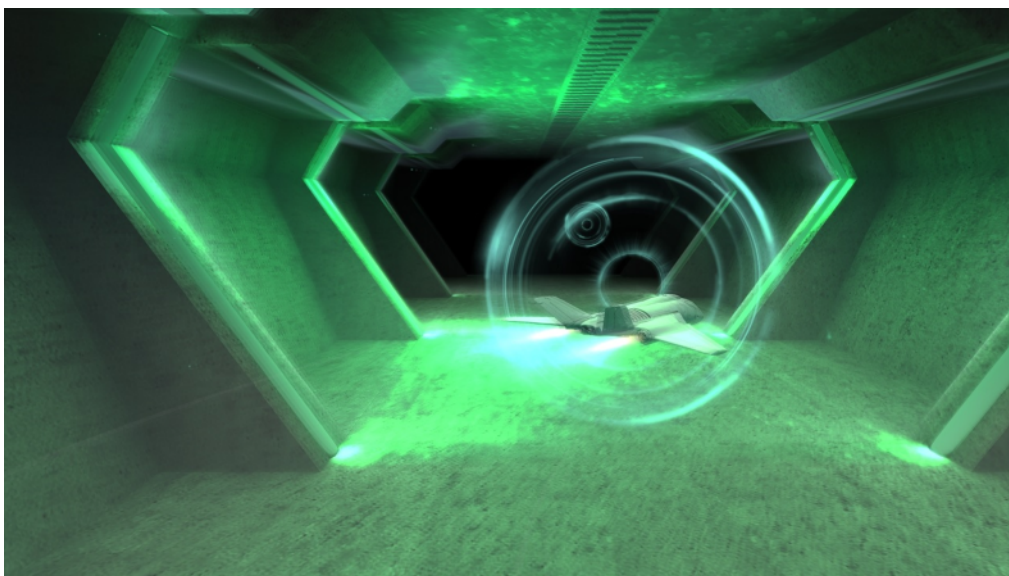
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

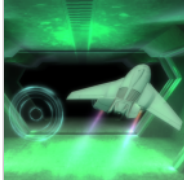
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność

2/4

Prędkość

100%

prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania

90s

Zakres kątowy

start ? koniec ?

Dostosowanie zakresu

0% ↔ 100%

? ↔ ?

Guma oporowa

1

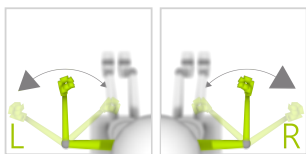


RUCHY FUNKCJONALNE

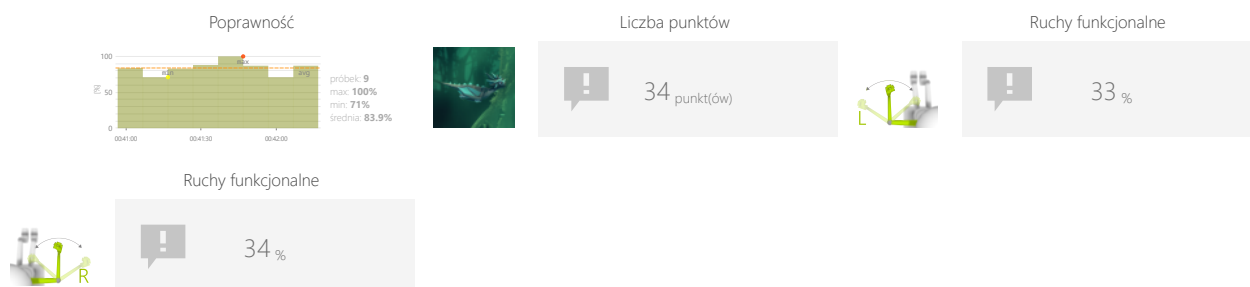
SMOK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kierunek
- Czas trwania zadania
- Kąt startu
- Kąt ramienia
- Rozmiar grupy monet
- Rozproszenie monet
- Siła grawitacji

CELE

- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Poprawianie zakresu ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Wzmocnienie mięśni
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Leć nie lądując i nie wznosząc się zbyt wysoko. Zbierz tyle monet, ile dasz radę.



RUCHY FUNKCJONALNE

SMOK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność własna	▶
Czas trwania 90s	Zakres kątowy start ? koniec ?	
Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Rozmiar grupy monet 3	
	Rozproszenie monet 250%	
Siła grawitacji 100%	Guma oporowa 1	



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania 90s	Zakres kątowy start ? koniec ?	
Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Rozmiar grupy monet 5	
	Rozproszenie monet 250%	
Siła grawitacji 100%	Guma oporowa 1	

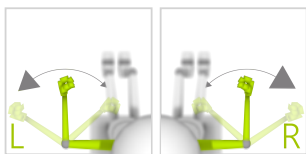


RUCHY FUNKCJONALNE

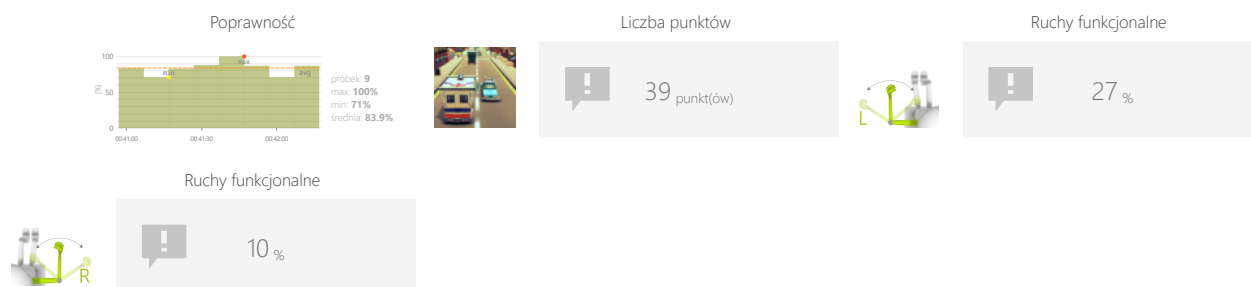
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Kierunek
- Czas trwania zadania
- Kąt startu
- Kąt ramienia
- 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 kątowy
start ? koniec ? 

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

Odległość między samochodami
50%

Guma oporowa
1 





Trudność
własna

Prędkość
50%
prędkość nadawana automatycznie

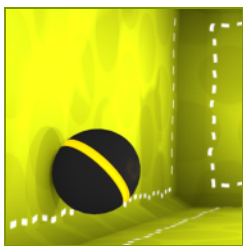
Czas trwania
90s

Zakres kątowy
start ? koniec ? 

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

Odległość między samochodami
200%

Guma oporowa
1 

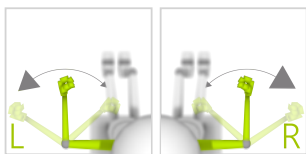


RUCHY FUNKCJONALNE

ODBIJANIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kierunek
- Czas trwania zadania
- Kąt startu
- Kąt ramienia
- Wielkość celownika
- Prędkości obiektów

CELE

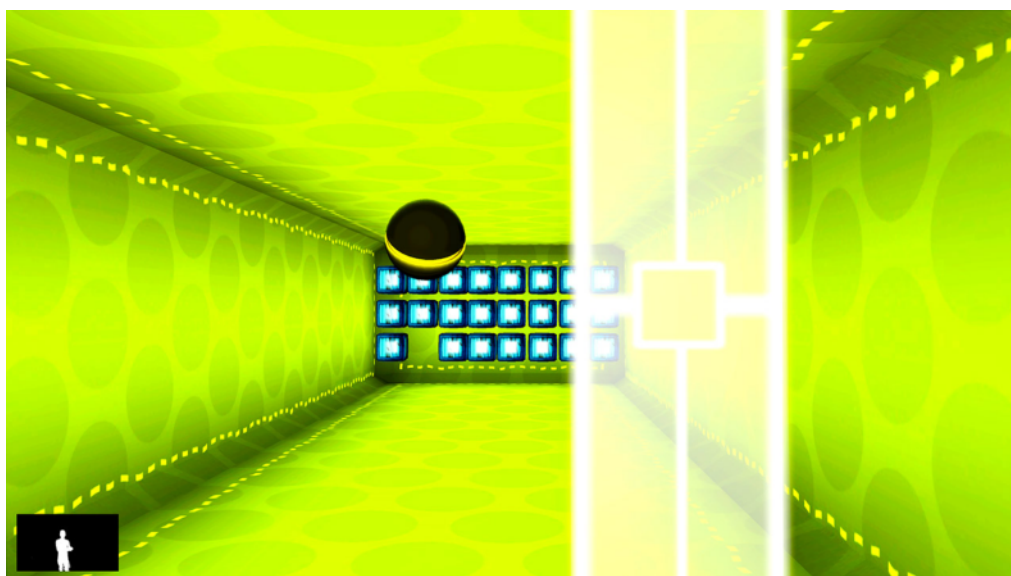
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

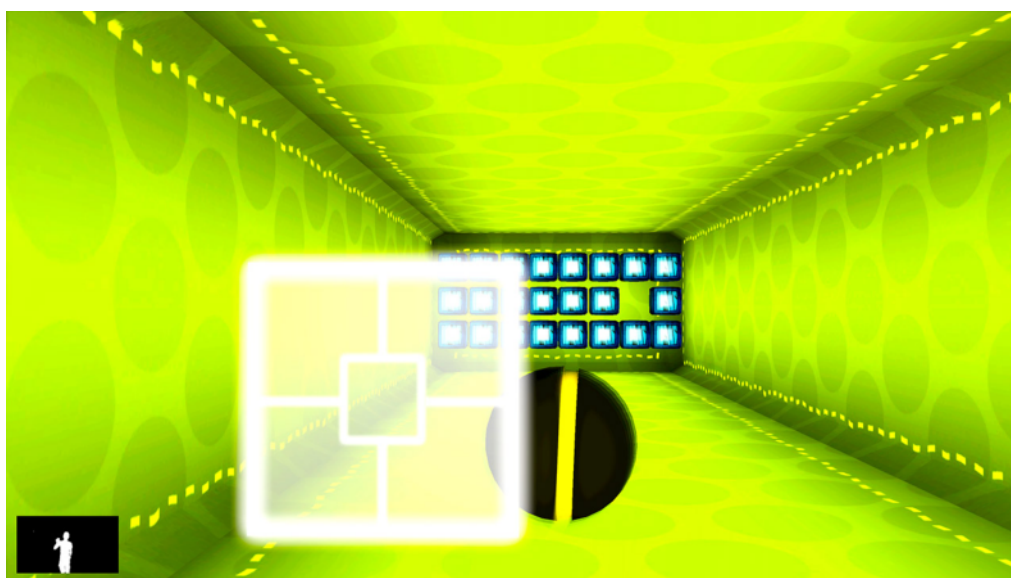
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres kątowy start ? koniec ?
Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Wielkość celownika 100%
	Prędkości obiektów 70%
Guma oporowa 1	



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres kątowy start ? koniec ?
Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Wielkość celownika 75%
	Prędkości obiektów 70%
Guma oporowa 1	

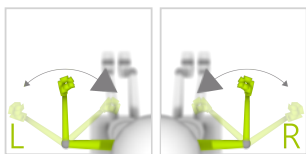


SIŁA

TEST SIŁY

Mierz i motywuj, aby zwiększyć siłę podczas wykonywania predefiniowanych wzorców ruchu.

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

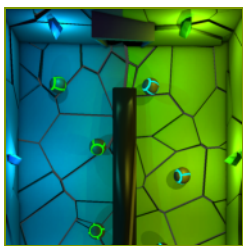
- Kierunek
- Czas zakończenia działania
- Kąt startu
- Kąt ramienia

CELE

- Badanie siły
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik

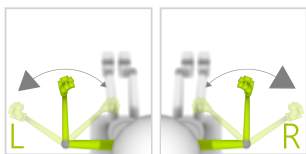


PODZIELNOŚĆ UWAGI

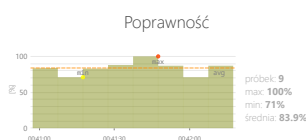
SORTER

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

12 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kierunek
- Czas trwania zadania
- Kąt startu
- Kąt ramienia
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów

CELE

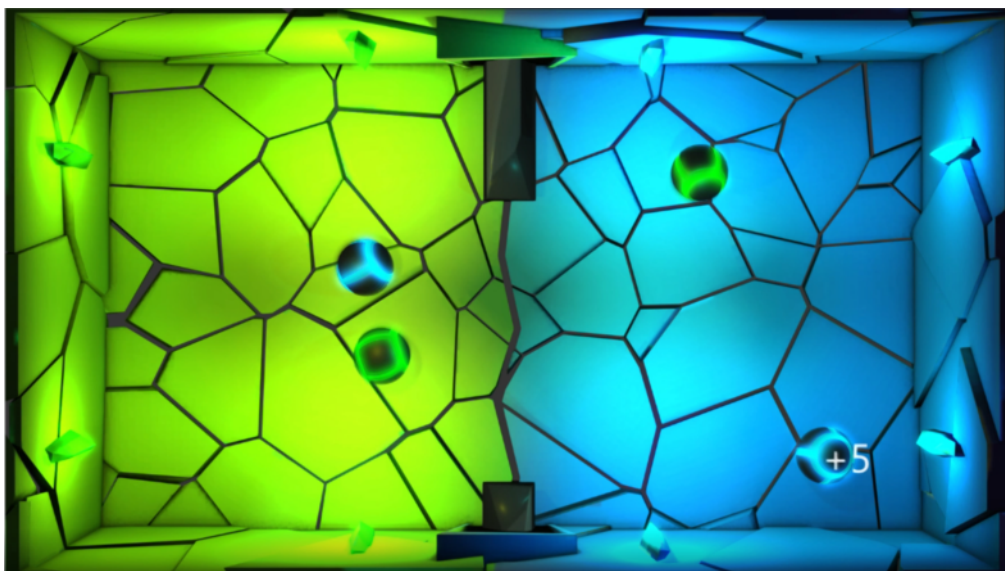
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

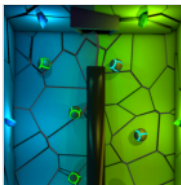
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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 kątowy
start ? koniec ?

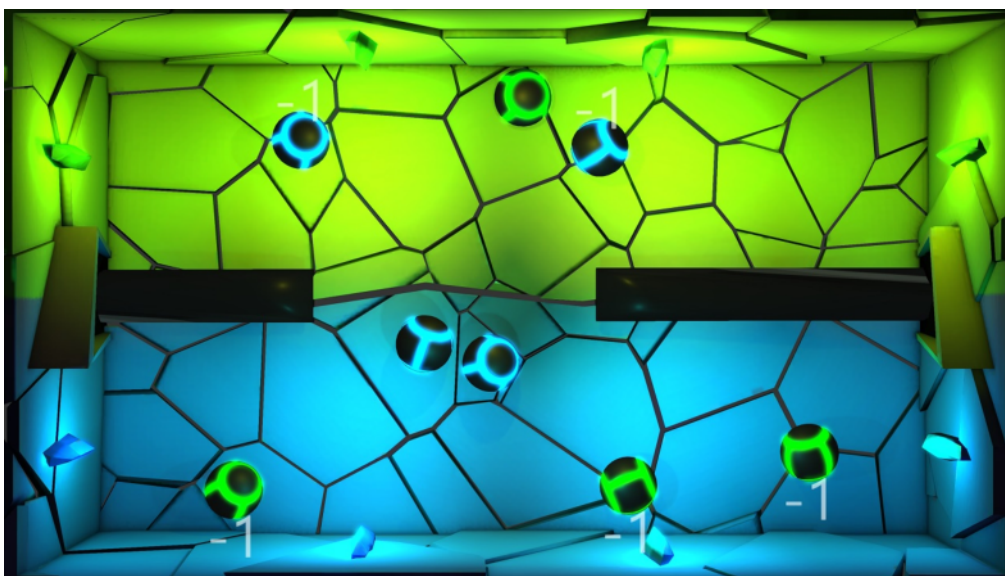
Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

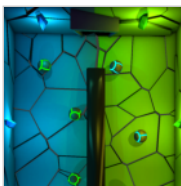
Liczba obiektów
4

Prędkości obiektów
100%

Rozmiar szczeliny
150%

Guma oporowa
1





◀

Trudność
własna

▶

Czas trwania
90s

Zakres kątowy
start ? koniec ?

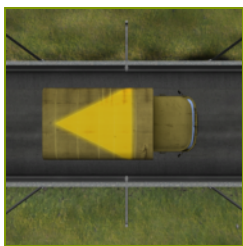
Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
? ↔ ?

Liczba obiektów
8

Prędkości obiektów
100%

Rozmiar szczeliny
150%

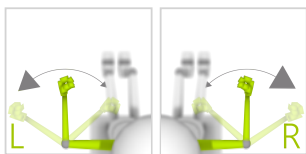
Guma oporowa
1



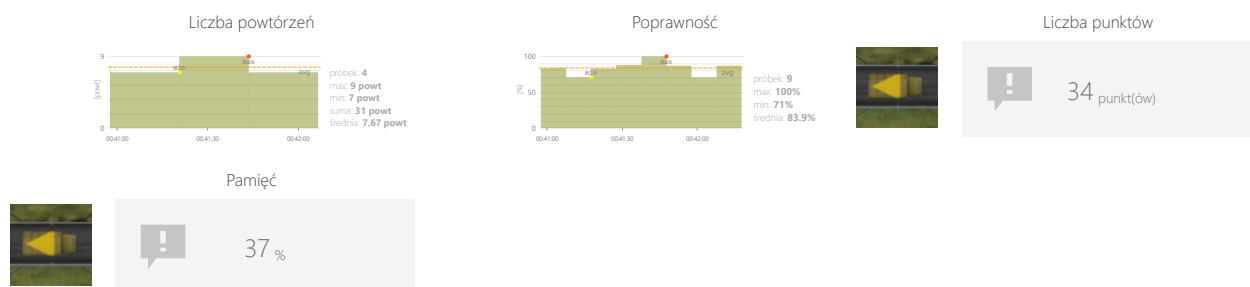
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kierunek
- Czas trwania zadania
- Kąt startu
- Kąt ramienia
- Opcje

CELE

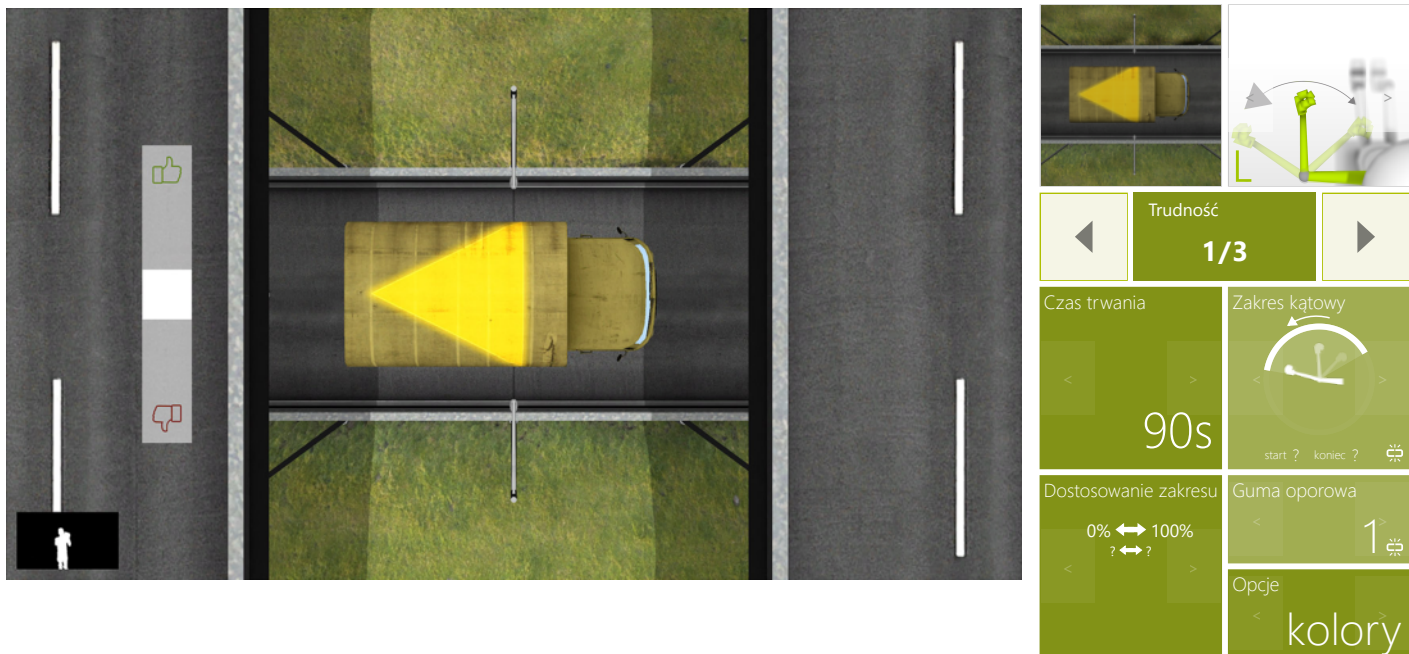
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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



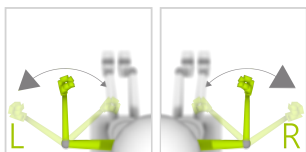


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

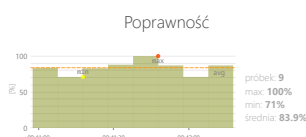
KLONY

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

33 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kierunek
- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Kąt startu
- Kąt ramienia
- Liczba par

CELE

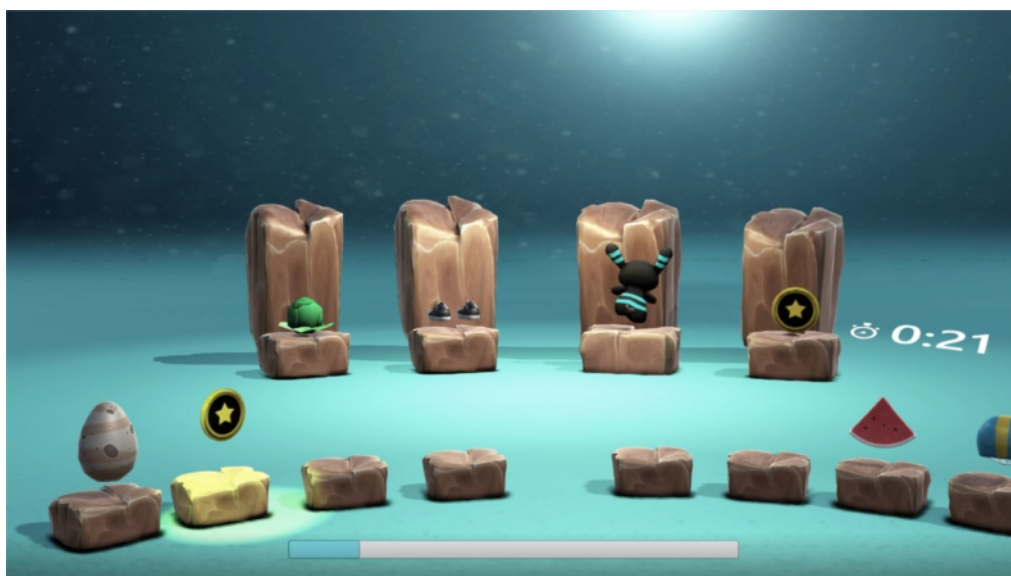
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres kątowy start ? koniec ?
Czas miniwizczenia 30s	Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?
Liczba par 4	Guma oporowa 1



SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

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

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kierunek
- Kąt startu
- Kąt ramienia

CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik.