

PAKIET BAZOWY DLA VECTIS

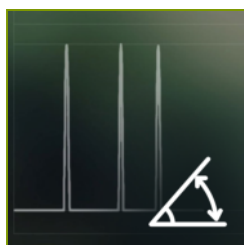
2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Zakres ruchu	5
Prędkość	6
Precyzja ruchu	8
Ruchy funkcjonalne	10
Siła	18
Podzielność uwagi	19
Pamięć	21
Rozwiązywanie problemów	23
Specjalne	23

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).

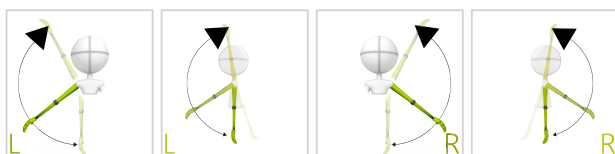


ZAKRES RUCHU

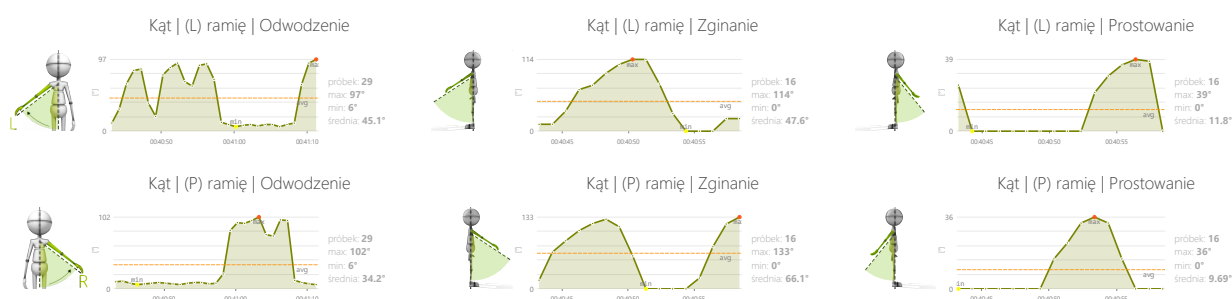
TEST KĄTÓW

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

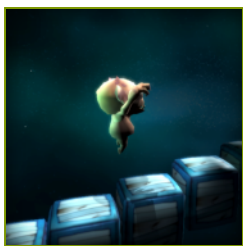
- Czas zakończenia działania
- Opór

CELE

- Badanie zakresu ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

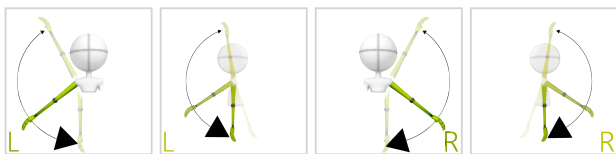
Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik



PRĘDKOŚĆ SCHODY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

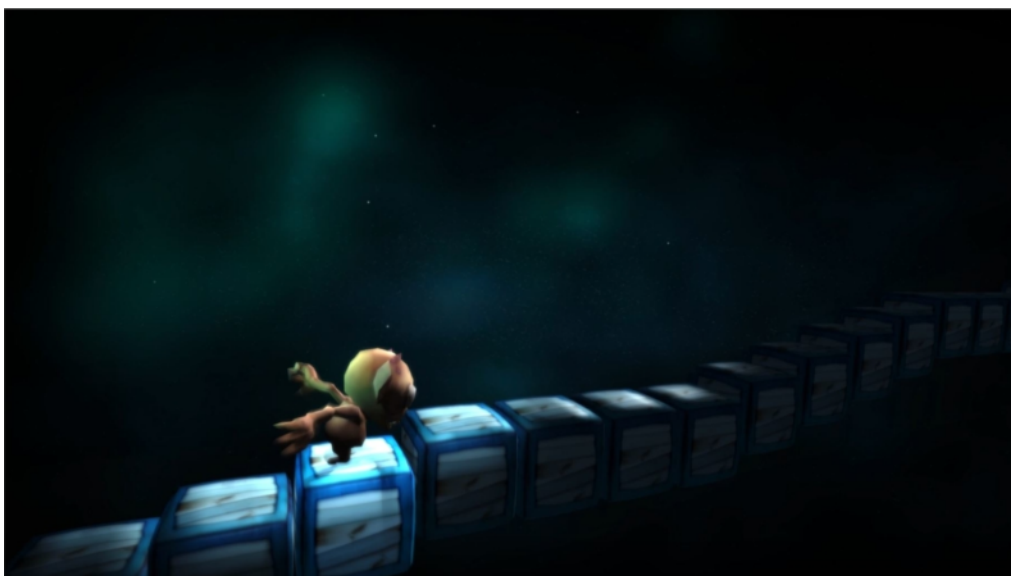
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

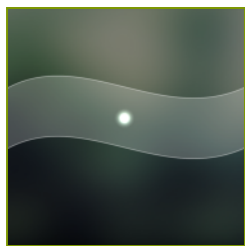
Wspinaj się po schodach, zanim znikną.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność własna	▶
Kierunek < Przywodzenie > ↺		Czas trwania < 90s >
Zakres momentu siły < min ? > max ? ↺		Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?
Kąt < 90° > ↺	Maksymalny czas na piętrze < 15s >	
Liczba schodów < 5 >	Długość pauzy < 3 >	
Długość ramienia < ustaw podczas działania > ↺		

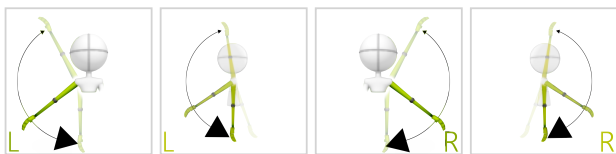


PRECYZJA RUCHU

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
- Opór

CELE

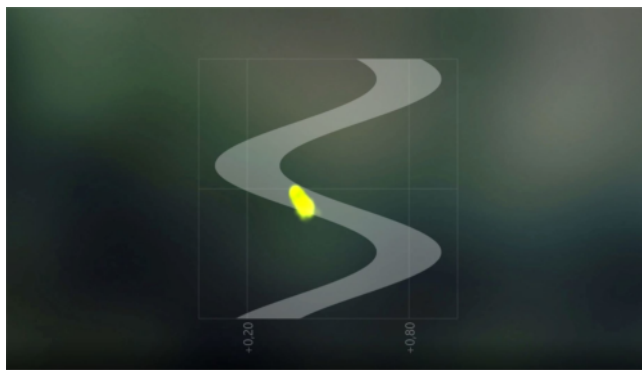
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność **3/3**

Konfiguracja wykresu

↺: 4.0s ↻: 20%

Kierunek

Przywodzenie

Zakres momentu siły

min ?
max ?

Kąt

90°

Czas trwania

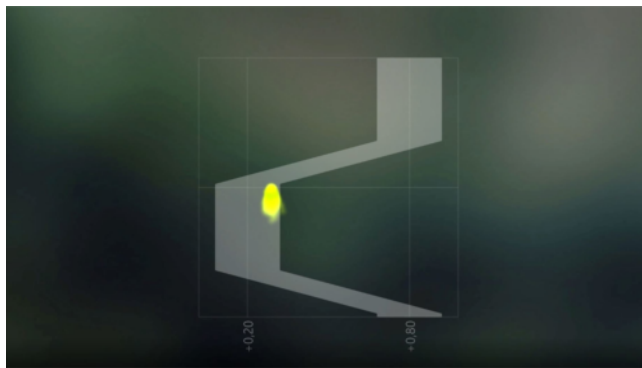
30s

Dostosowanie zakresu

0% ↔ 100%

Długość ramienia

ustaw podczas działania



Trudność **1/3**

Konfiguracja wykresu

↺: 4.0s ↻: 40%

Kierunek

Przywodzenie

Zakres momentu siły

min ?
max ?

Kąt

90°

Czas trwania

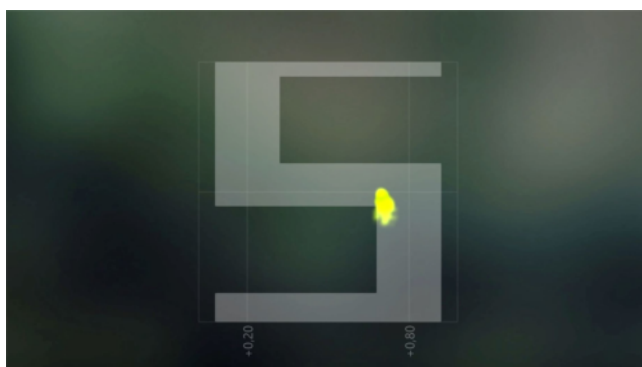
90s

Dostosowanie zakresu

0% ↔ 100%

Długość ramienia

ustaw podczas działania



Trudność **własna**

Konfiguracja wykresu

↺: 20% ↑: 2.0s ↓: 2.0s ↗: 1.0s ↘: 1.0s

Kierunek

Przywodzenie

Zakres momentu siły

min ?
max ?

Kąt

90°

Czas trwania

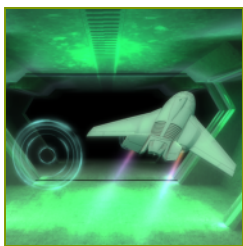
30s

Dostosowanie zakresu

0% ↔ 100%

Długość ramienia

ustaw podczas działania

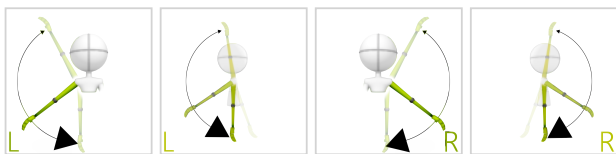


RUCHY FUNKCJONALNE

SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Opór

CELE

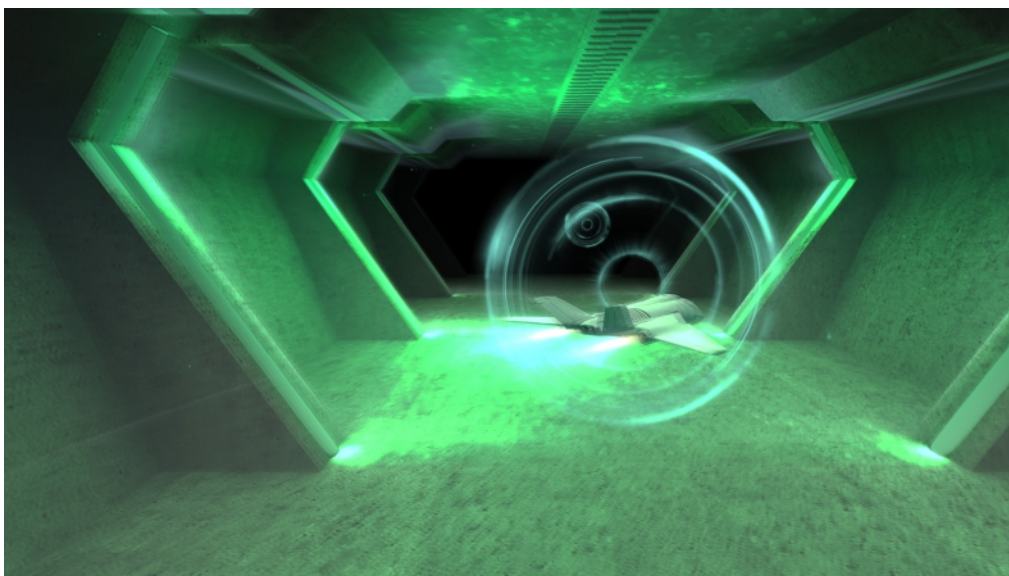
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność		2/4	
Prędkość			
100%			
prędkość nadawana automatycznie			
Kierunek		Czas trwania	
Przywodzenie		90s	
Zakres momentu siły		Dostosowanie zakresu	
min ? max ?		0% ↔ 100% ? ↔ ?	
Kąt		Długość ramienia	
90°		ustaw podczas działania	

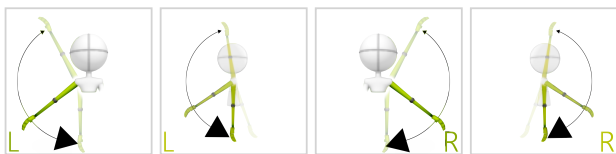


RUCHY FUNKCJONALNE

SMOK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Rozmiar grupy monet
- Rozproszenie monet
- Siła grawitacji
- Opór

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

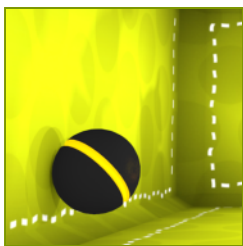
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność własna	▶
Kierunek Przywodzenie	Czas trwania 90s	
Zakres momentu siły min ? max ?	Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?	
Kąt 90°	Rozmiar grupy monet 3	
Długość ramienia ustaw podczas działania	Rozproszenie monet 250%	
Siła grawitacji 100%		



◀	Trudność 1/3	▶
Kierunek Przywodzenie	Czas trwania 90s	
Zakres momentu siły min ? max ?	Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?	
Kąt 90°	Rozmiar grupy monet 5	
Długość ramienia ustaw podczas działania	Rozproszenie monet 250%	
Siła grawitacji 100%		

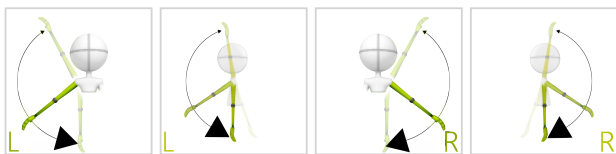


RUCHY FUNKCJONALNE

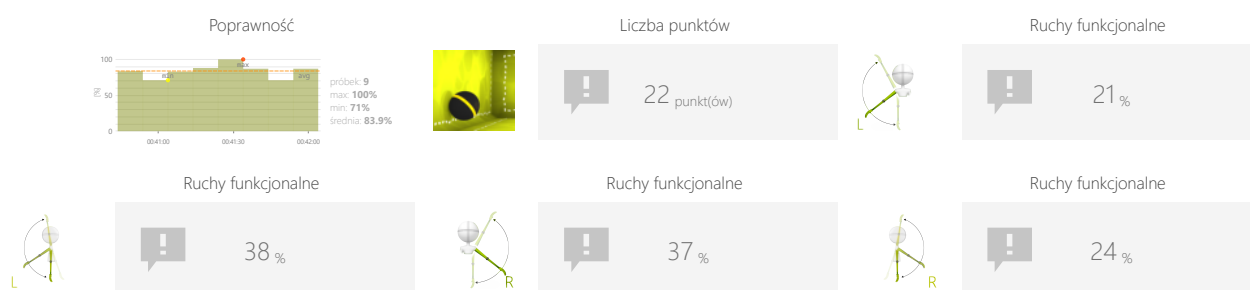
ODBIJANIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

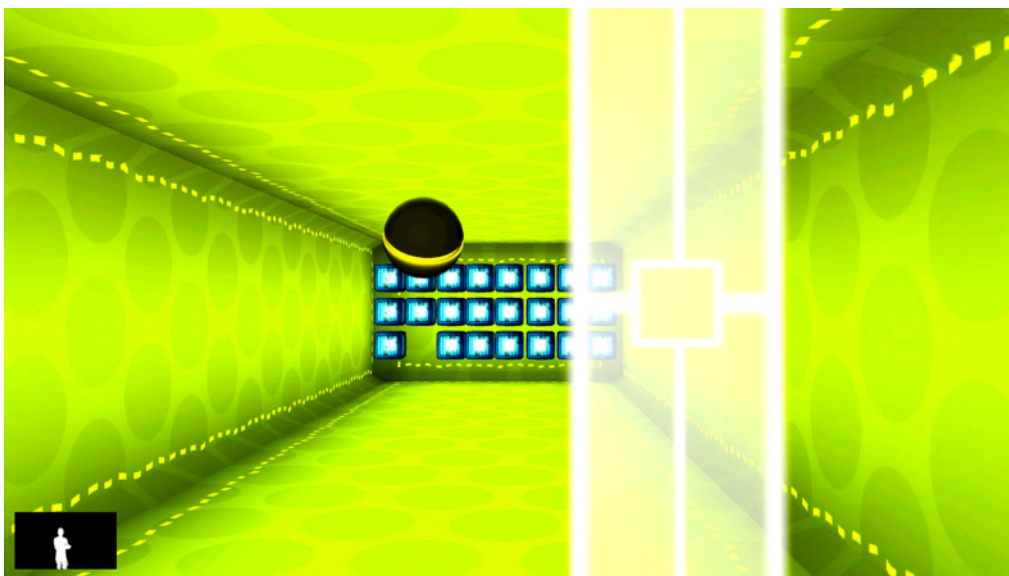
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

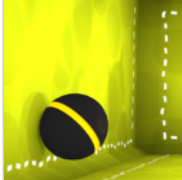
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

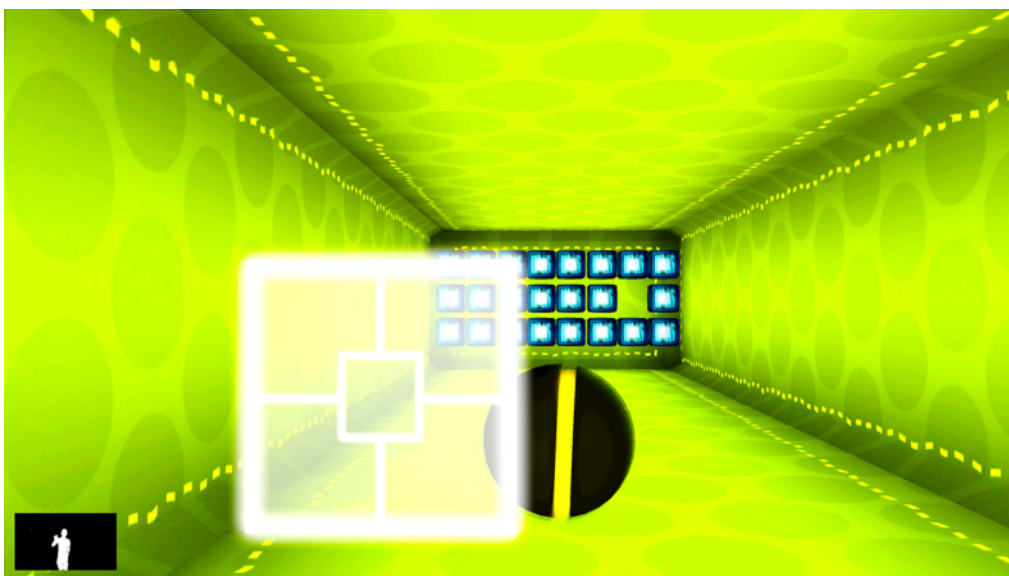
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe.

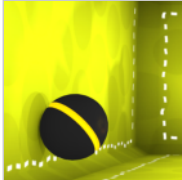


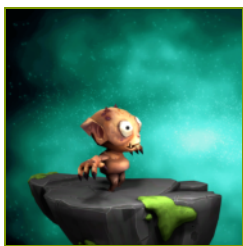
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



 	
Trudność własna	
Kierunek < Przywodzenie > 	Czas trwania < > 90s
Zakres momentu siły < min ? > max ? 	Dostosowanie zakresu 0% <=> 100% ? <=> ? < >
Kąt < 90° > 	Długość ramienia < ustaw podczas działania > 
Wielkość celownika < 100% >	Prędkości obiektów < 70% >



 	
Trudność własna	
Kierunek < Przywodzenie > 	Czas trwania < > 90s
Zakres momentu siły < min ? > max ? 	Dostosowanie zakresu 0% <=> 100% ? <=> ? < >
Kąt < 90° > 	Długość ramienia < ustaw podczas działania > 
Wielkość celownika < 75% >	Prędkości obiektów < 70% >

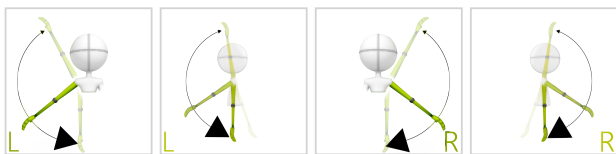


RUCHY FUNKCJONALNE

SKOKI PRZEZ RAKIETY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas między obiektami
- Format bomb
- Prędkości obiektów
- Opór

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	
Kierunek < Przywodzenie > 	Czas trwania < > 90s
Zakres momentu siły < min ? > max ? 	Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ? < >
Kąt < 90°	Czas między obiektami < 5s
Format bomb < 1 >	Długość ramienia < ustaw podczas działania
Prędkości obiektów < 100% >	

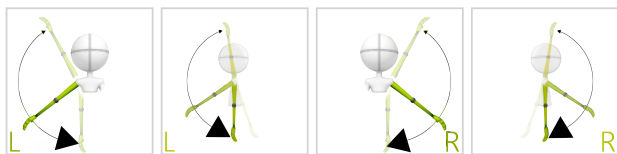


SIŁA

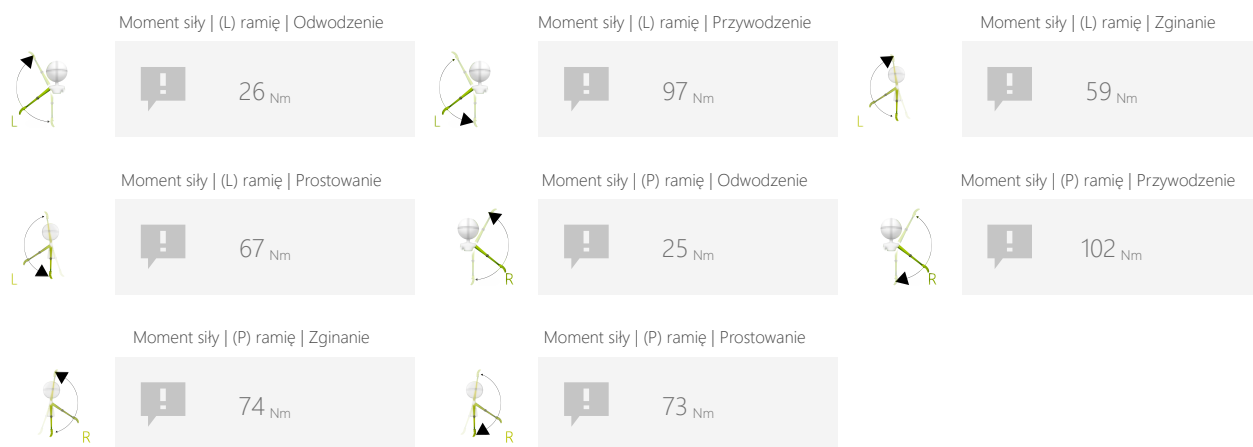
TEST SIŁY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI

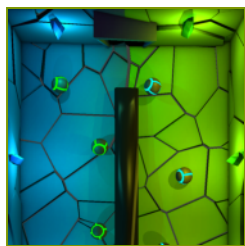


CELE

- Badanie siły
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik

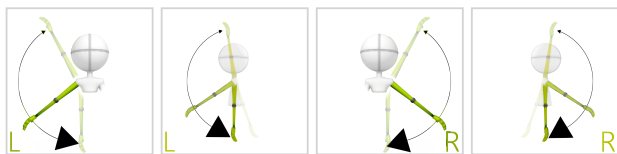


PODZIELNOŚĆ UWAGI

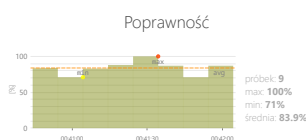
SORTER

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



24 punkt(ów)



Podzielność uwagi



11 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

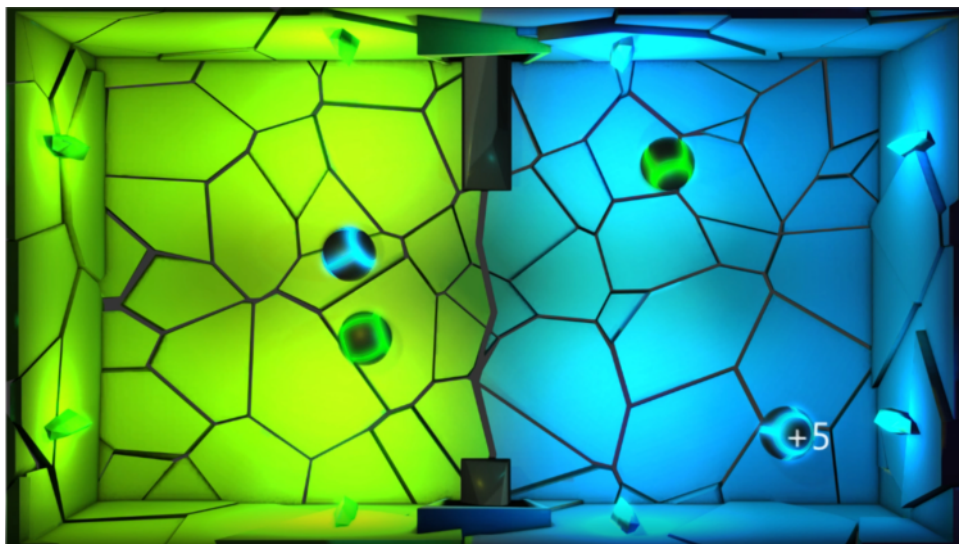
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

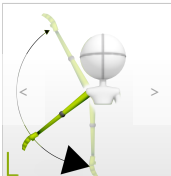
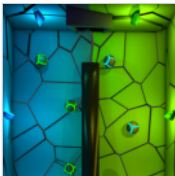
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność
1/3

Kierunek
Przywodzenie

Zakres momentu siły
min ?
max ?

Kąt
90°

Długość ramienia
ustaw podczas działania

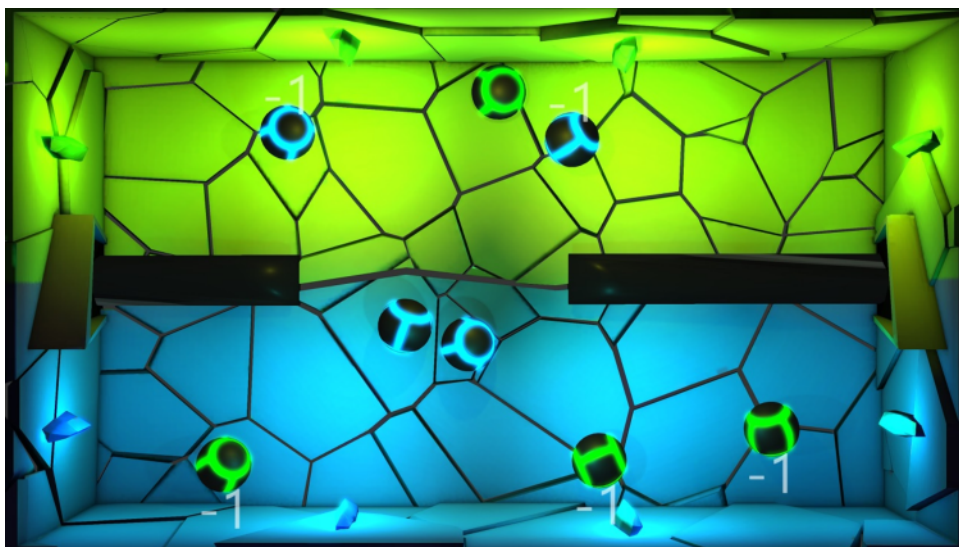
Prędkości obiektów
100%

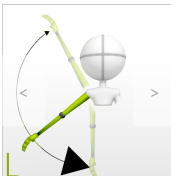
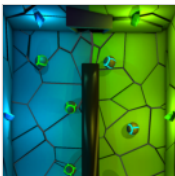
Czas trwania
90s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%

Liczba obiektów
4

Rozmiar szczeliny
150%





Trudność
własna

Kierunek
Przywodzenie

Zakres momentu siły
min ?
max ?

Kąt
90°

Długość ramienia
ustaw podczas działania

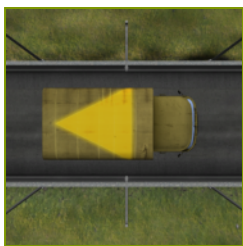
Prędkości obiektów
100%

Czas trwania
90s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%

Liczba obiektów
8

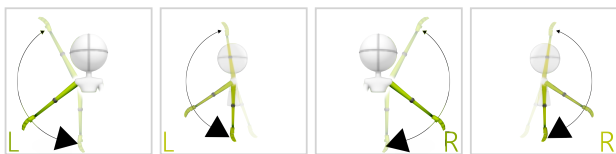
Rozmiar szczeliny
150%



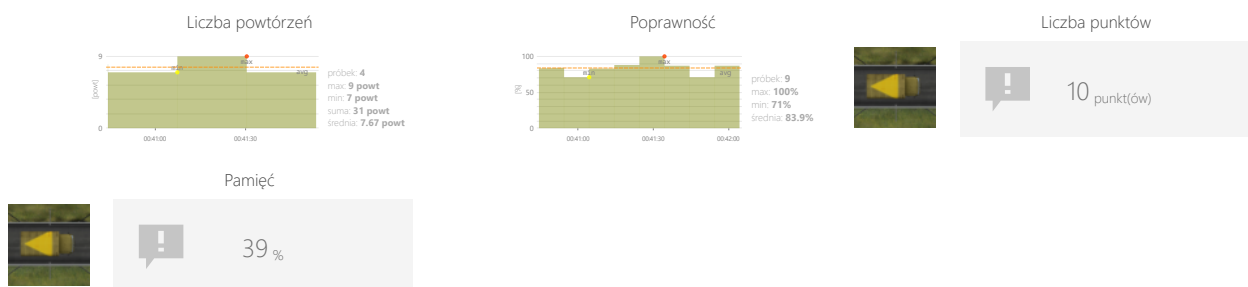
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Opór
- Opcje

CELE

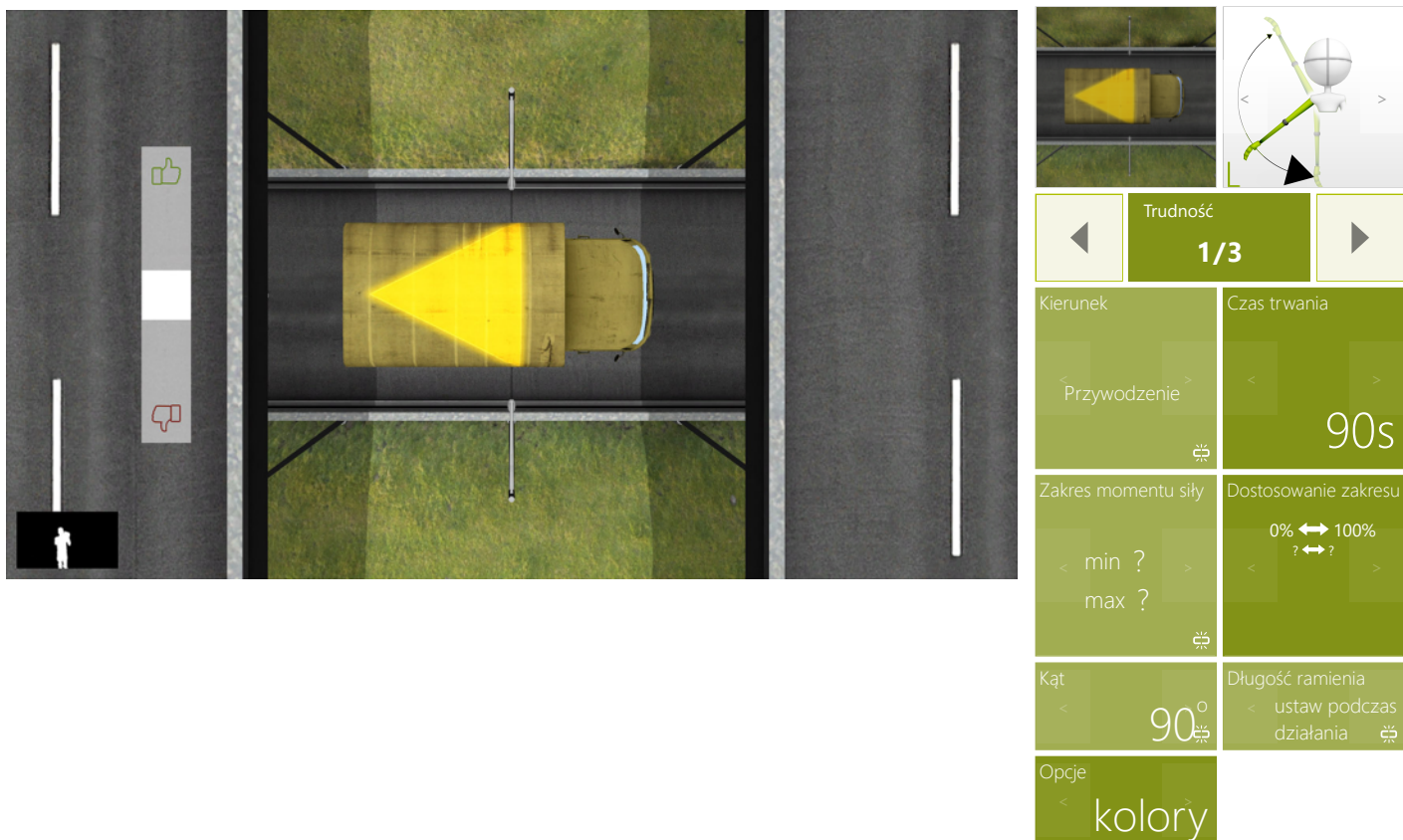
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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





SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

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

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Opór

CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik.