

PAKIET PODSTAWOWY DLA X-COGNI

2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Czas ruchu	5
Prędkość	7
Precyzja ruchu	9
Ruchy funkcjonalne	15
Podzielność uwagi	29
Pamięć	31
Rozwiązywanie problemów	33
Specjalne	37

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).

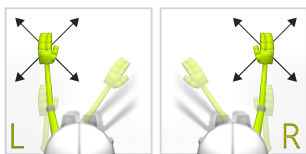


CZAS RUCHU

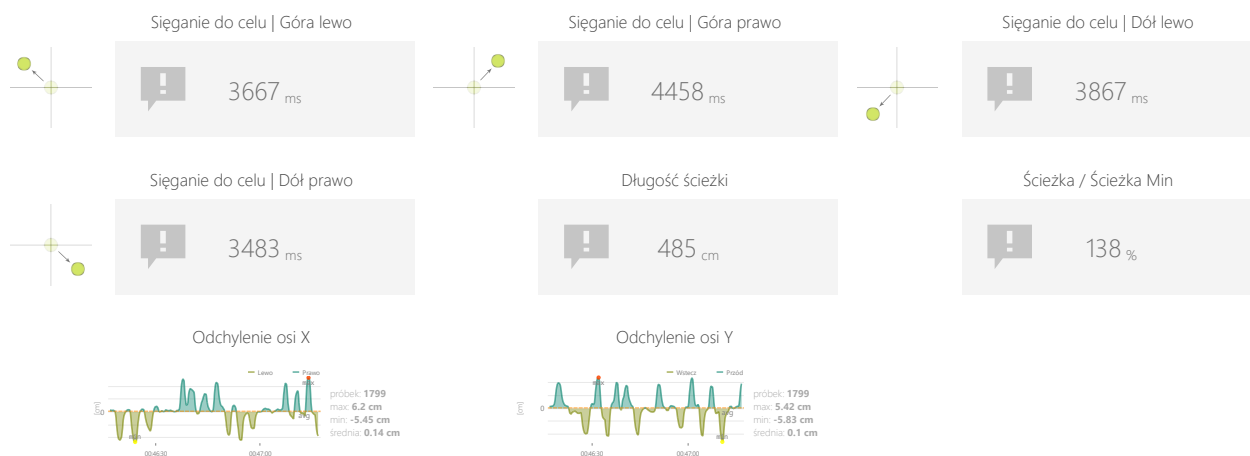
TEST DYNAMICZNY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Pokaż ścieżkę
- Powtórzenia

CELE

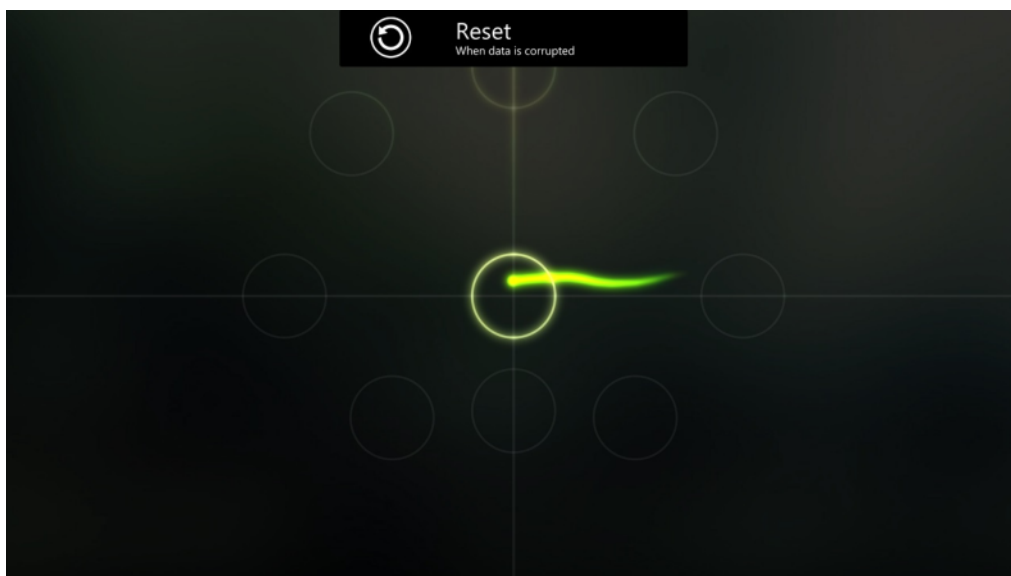
- Przetestuj granice równowagi
- Dynamika planowanych ruchów

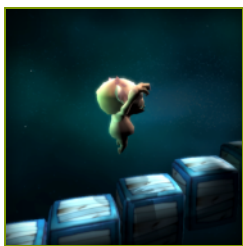
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





PRĘDKOŚĆ

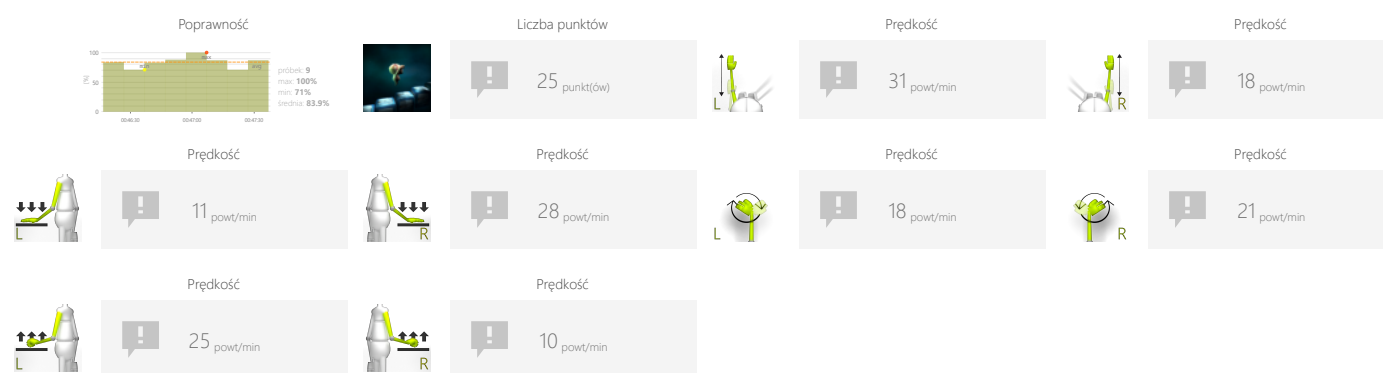
SCHODY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Maksymalny czas na piętrze
- Liczba schodów
- Długość pauzy

CELE

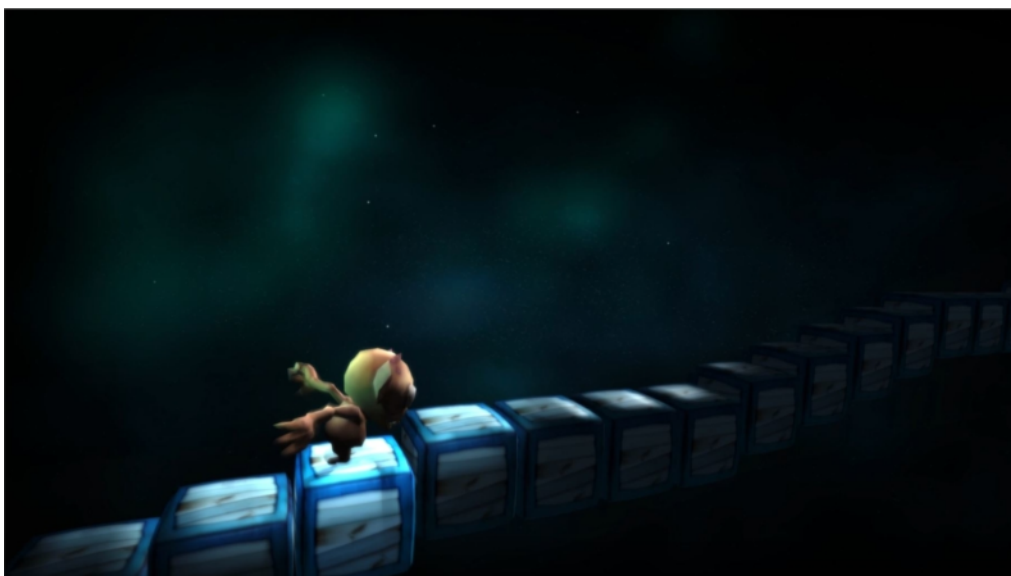
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

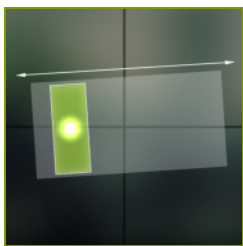
Wspinaj się po schodach, zanim znikną.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność własna	▶
Akcesorium Brak		Czas trwania 90s
Zakres 20% 80%		Odległość od krawędzi 20%
Maksymalny czas na piętrze 15s		Liczba schodów 5
Długość pauzy 3		

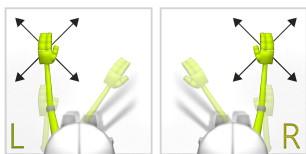


PRECYZJA RUCHU

WAHADŁO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- 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



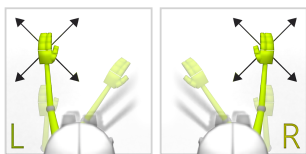
	Trudność 1/2	
Akcesorium Brak < >		Czas trwania < > 90s
Pokaż ścieżkę < Nie >		Okres < 5s >
Obrót < 0 >		Wysokość wahała < 50% >
Szerokość wahała < 100% >		



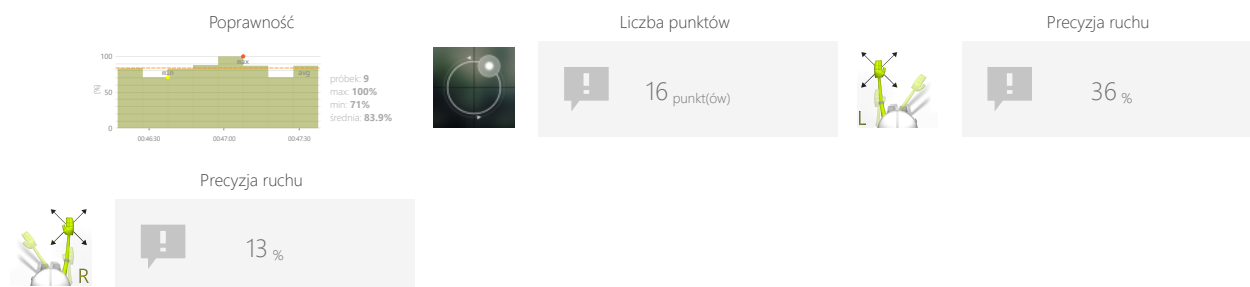
PRECYZJA RUCHU ŚLEDZENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Odwrotny kierunek
- Pokaż ścieżkę
- Okres
- Promień
- Promień celu

CELE

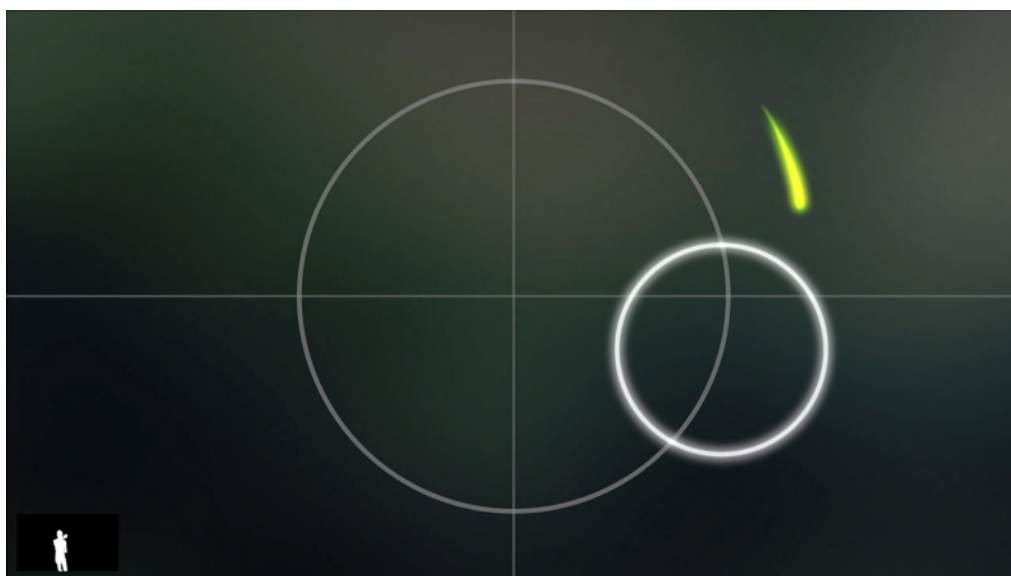
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

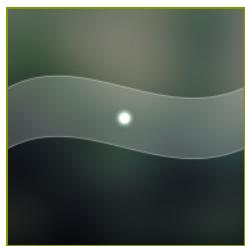
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Akcesorium Brak	Czas trwania
< >	< >
	90s
Odwrotny kierunek	Pokaż ścieżkę
< >	< >
Nie	Nie
Okres	Promień
< >	< >
10s	75%
Promień celu	
< >	
75%	

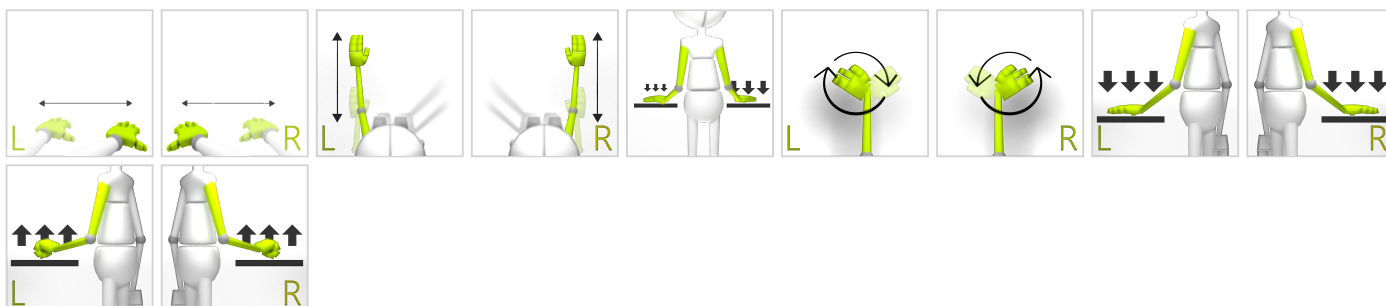


PRECYZJA RUCHU

WYKRES

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kształt wykresu (sinusoidalny, trapezoidalny, prostokątny)
- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi

CELE

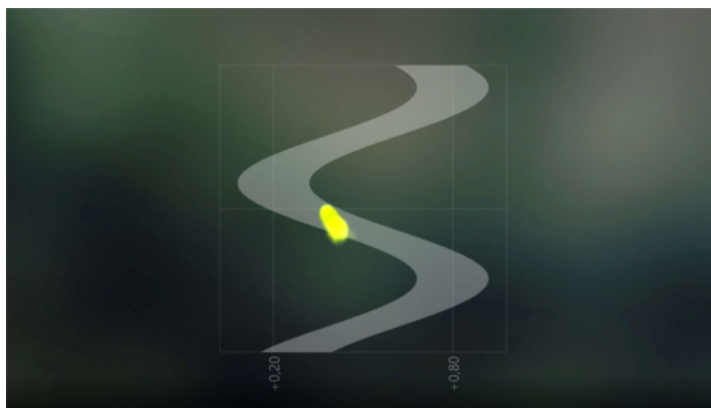
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

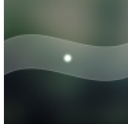
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność

3/3

Konfiguracja wykresu

4.0s

±: 20%

Akcesorium | Brak

Czas trwania

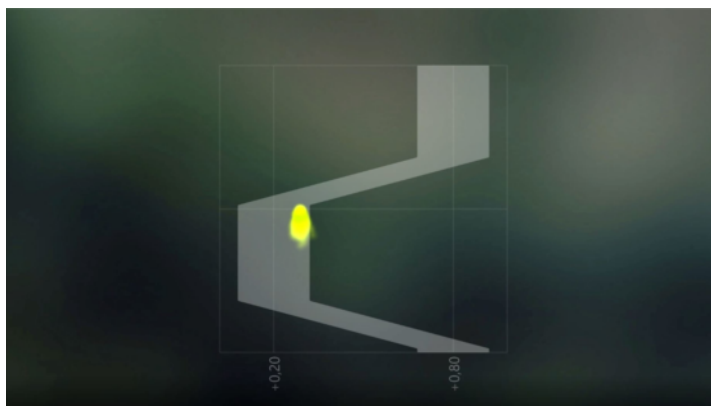
30s

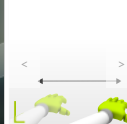
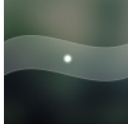
Zakres

20% ↔ 80%

Odległość od krawędzi

20%





Trudność

1/3

Konfiguracja wykresu

4.0s

±: 40%

Akcesorium | Brak

Czas trwania

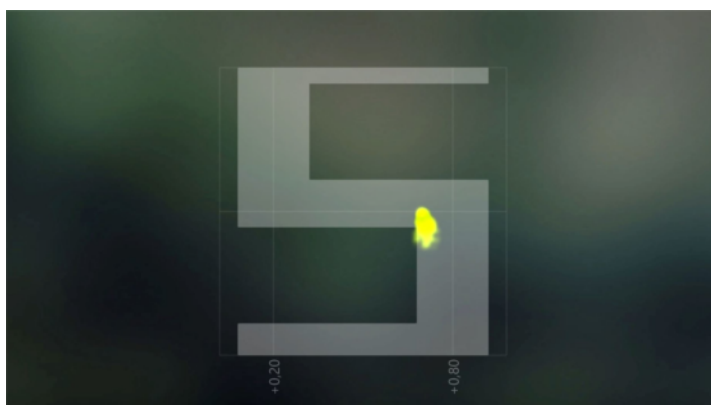
90s

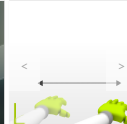
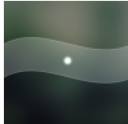
Zakres

20% ↔ 80%

Odległość od krawędzi

20%





Trudność

własna

Konfiguracja wykresu

±: 20%

↑: 2.0s

↓: 2.0s

↗: 1.0s

↘: 1.0s

Akcesorium | Brak

Czas trwania

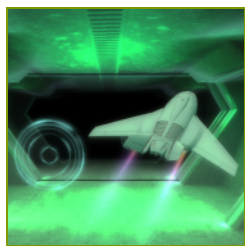
30s

Zakres

20% ↔ 80%

Odległość od krawędzi

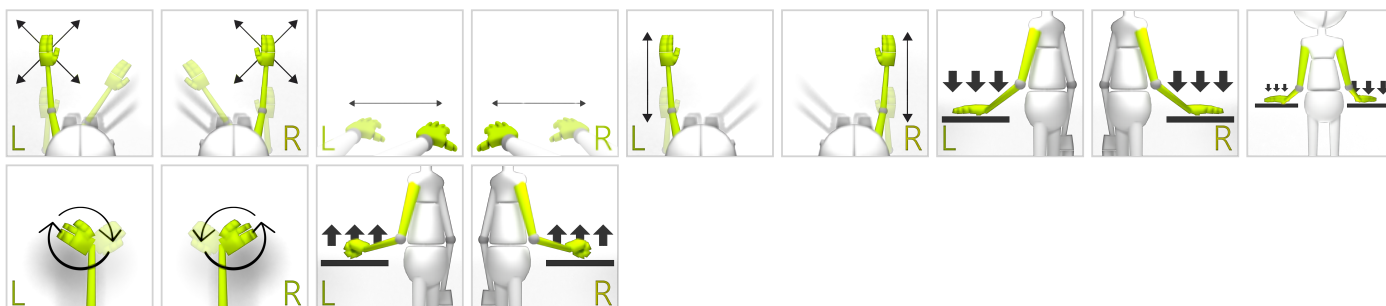
20%



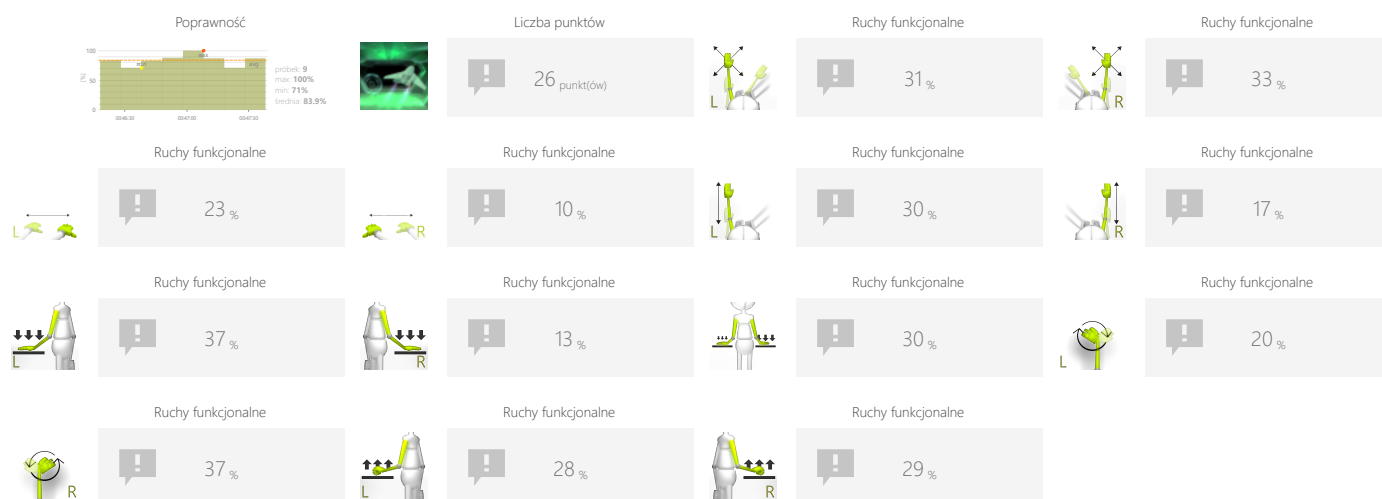
RUCHY FUNKCJONALNE SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

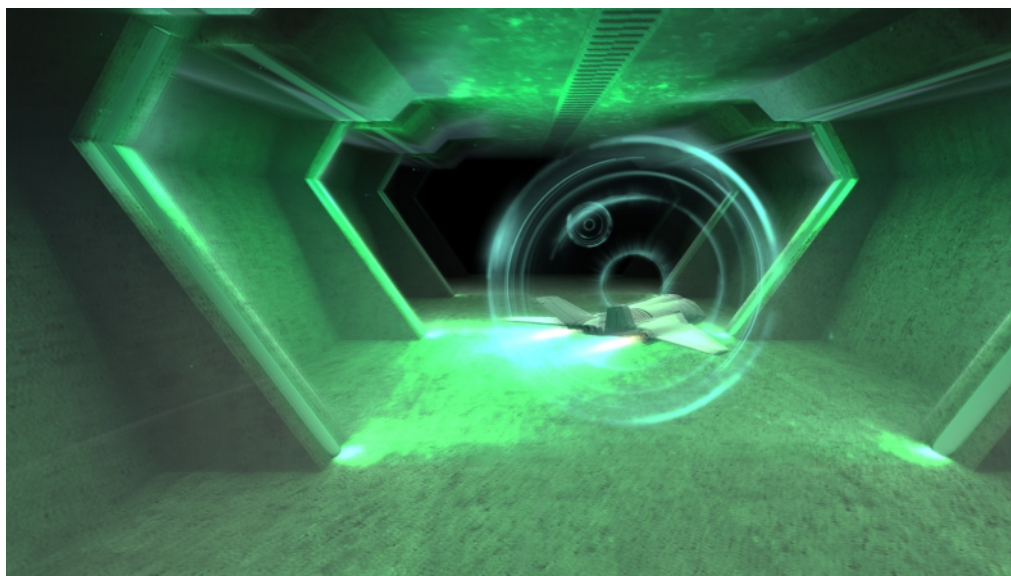
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

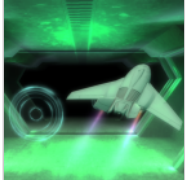
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
2/4

▶

<

Prędkość
100%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

Akcesorium | Brak

>

<

Czas trwania
90s

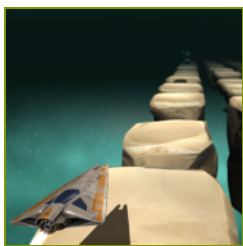
>

80%
20%

Zakres

20% 80%



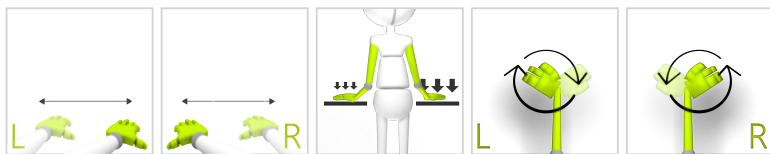


RUCHY FUNKCJONALNE

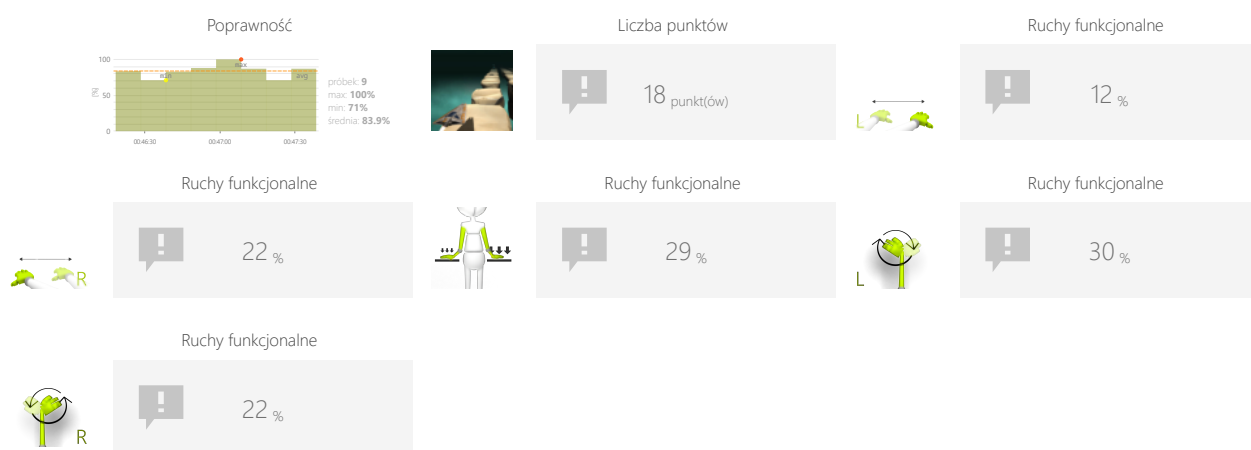
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi

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		
Akcesorium Brak 		Czas trwania 90s
Zakres 20% ↔ 80%		Odległość od krawędzi 20% ↓

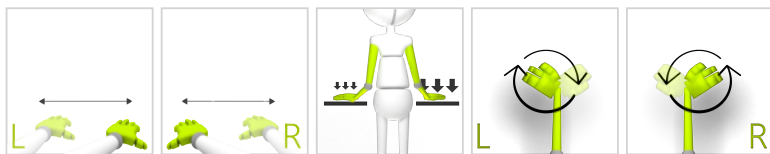


RUCHY FUNKCJONALNE

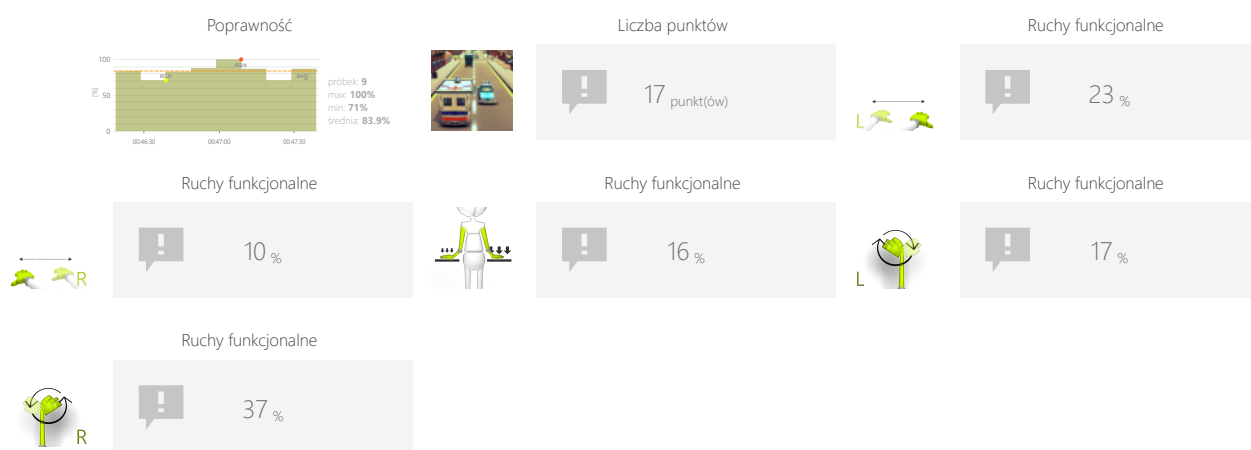
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Odległość między samochodami

CELE

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

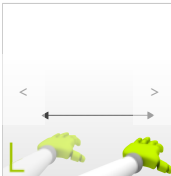
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność

2/3

Prędkość

50%

prędkość nadawana automatycznie

Akcesorium | Brak

Czas trwania

90s

Zakres

20% ↔ 80%

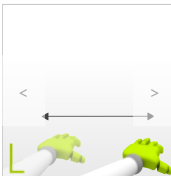
Odległość od krawędzi

20%

Odległość między samochodami

50%





Trudność

własna

Prędkość

50%

prędkość nadawana automatycznie

Akcesorium | Brak

Czas trwania

90s

Zakres

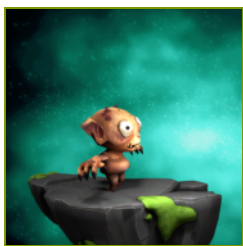
20% ↔ 80%

Odległość od krawędzi

20%

Odległość między samochodami

200%

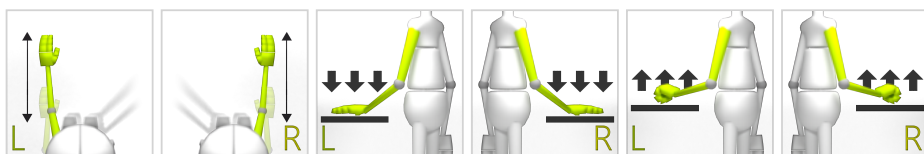


RUCHY FUNKCJONALNE

SKOKI PRZEZ RAKIETY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Czas między obiektami
- Format bomb
- Prędkości obiektów

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

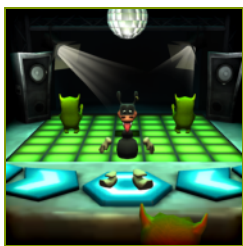
Spraw by stworek podskoczył, gdy rakieta jest blisko



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Aksesorium Brak	Czas trwania 90s
Zakres 20% 80%	Odległość od krawędzi 20%
Czas między obiektami 5s	Format bomb 1
Prędkości obiektów 100%	

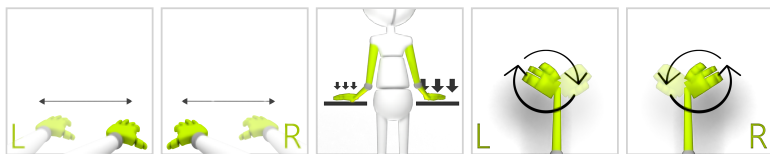


RUCHY FUNKCJONALNE

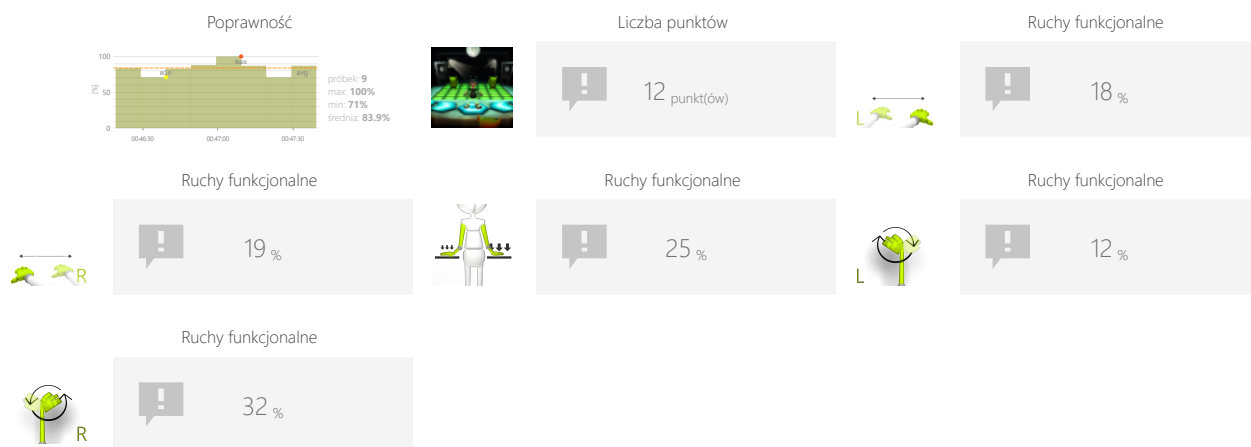
TANCERZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Zaawansowana punktacja
- Indeks utworów
- Poziom szybkości pojawiania się

CELE

- Aktywność w zadanym rytmie
- Ruchy spontaniczne
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj w zielone stworki, kiedy przybliżą się do Ciebie.



RUCHY FUNKCJONALNE

TANCERZ

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność		1/6	
Akcesorium Brak		Czas trwania	
Zakres		Odległość od krawędzi	
Zaawansowana punktacja		Indeks utworów	
Poziom szybkości pojawiania się			



RUCHY FUNKCJONALNE

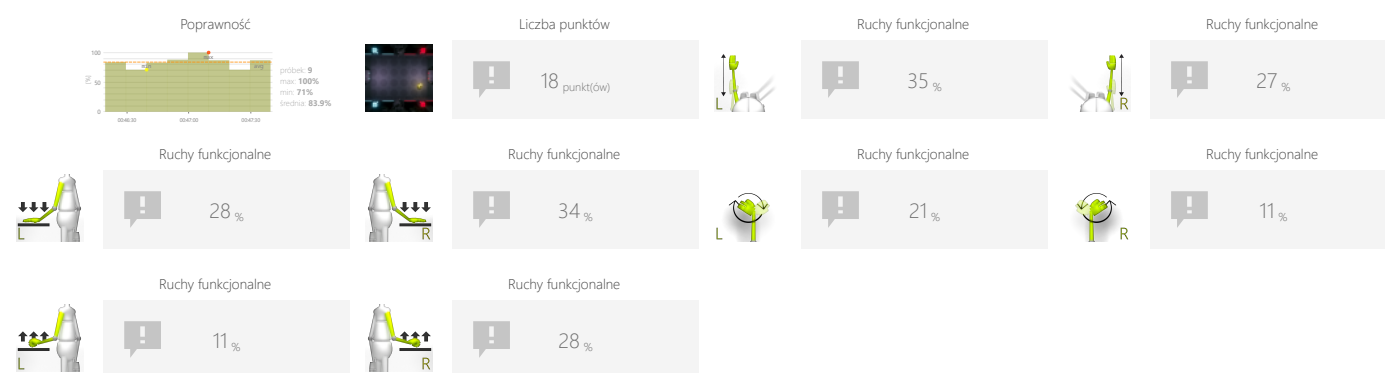
PONG

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Prędkości obiektów

CELE

- Planowane ruchy
- Skupienie
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj paletki, aby uderzać piłkę tam i z powrotem.

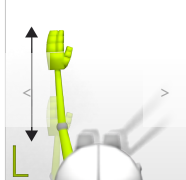


RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀	Trudność 1/3	▶
Akcesorium Brak < >		Czas trwania < > 90s
Zakres 80% 20% ↑ ↓		Odległość od krawędzi < > ← 20%
Prędkości obiektów < 100%		



RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Prędkości obiektów

CELE

- Planowane ruchy
- Skupienie
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj paletek do odbijania piłki.



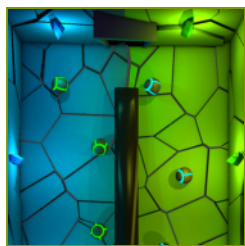
RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Akcesorium Brak < >	Czas trwania < > 90s
Zakres 20% 80% 	Odległość od krawędzi < > ← 20%
Prędkości obiektów < 100%	

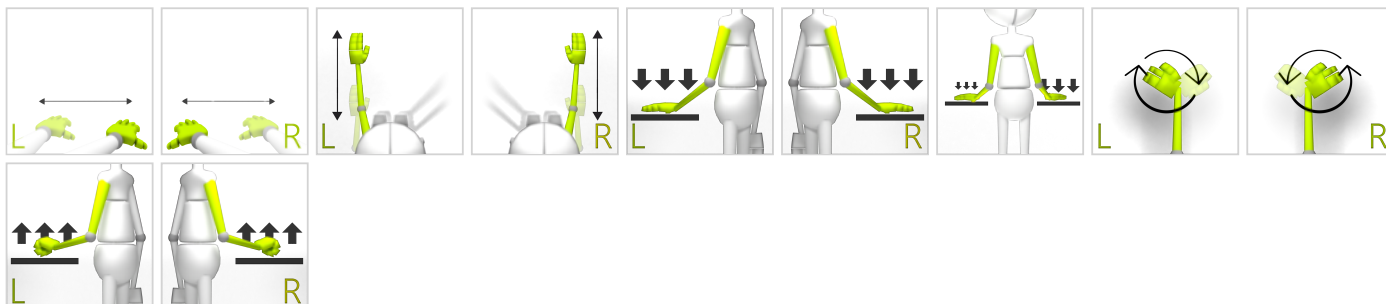


PODZIELNOŚĆ UWAGI

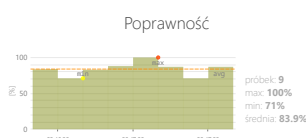
SORTER

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

35 punkt(ów)



Podzielność uwagi

13 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów

CELE

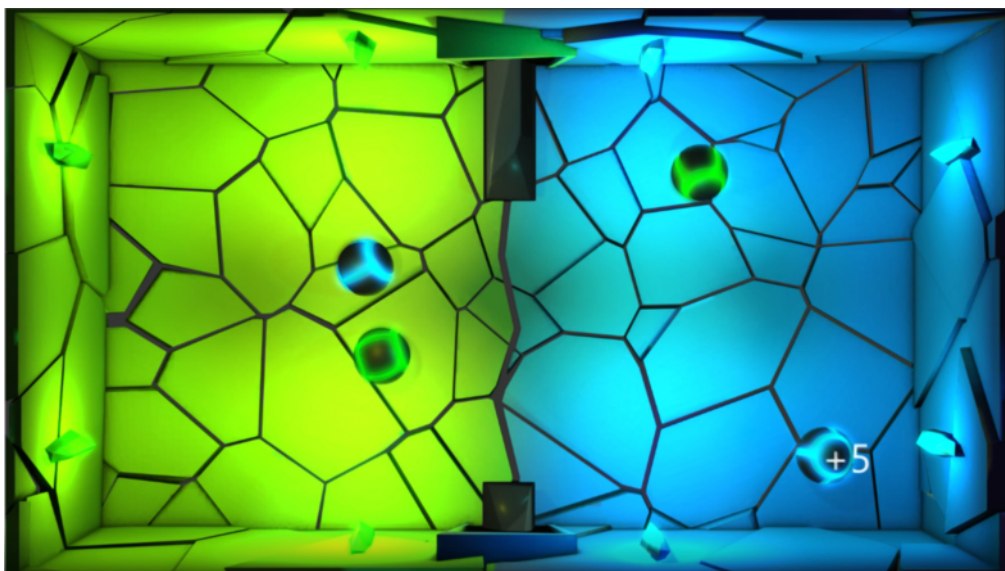
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

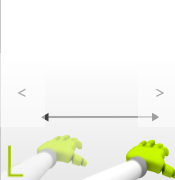
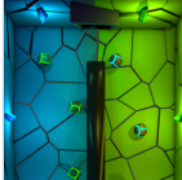
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Akcesorium | Brak

< >

Czas trwania

< >

90s

Zakres

< >

20% ↔ 80%

Odległość od krawędzi

20% ↓



Liczba obiektów

< >

4

Rozmiar szczeliny

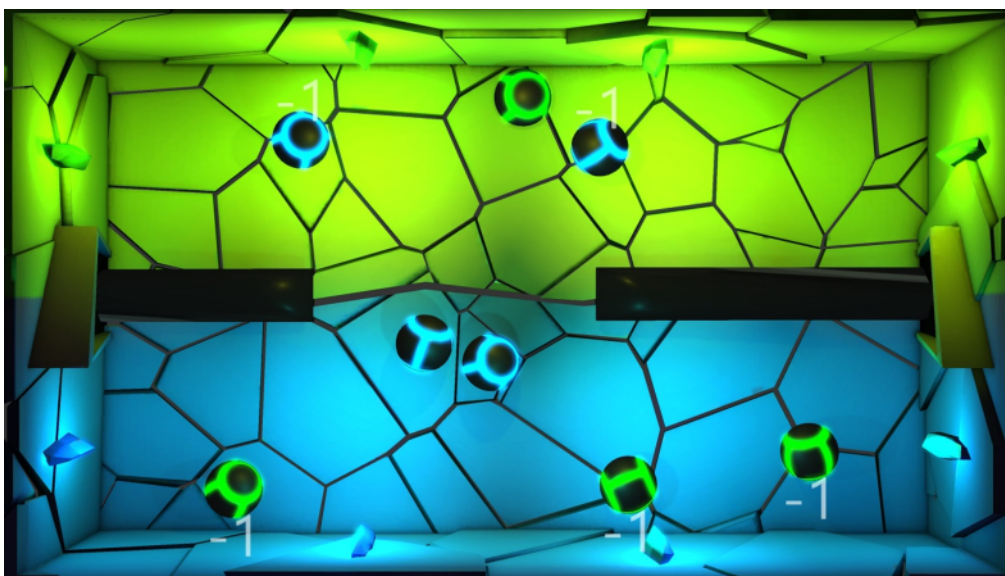
< >

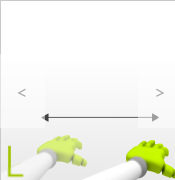
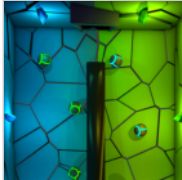
150%

Prędkości obiektów

< >

100%





◀

Trudność
własna

▶

Akcesorium | Brak

< >

Czas trwania

< >

90s

Zakres

< >

20% ↔ 80%

Odległość od krawędzi

20% ↓



Liczba obiektów

< >

8

Rozmiar szczeliny

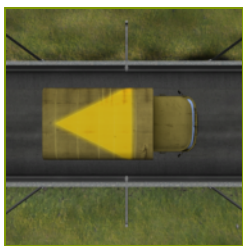
< >

150%

Prędkości obiektów

< >

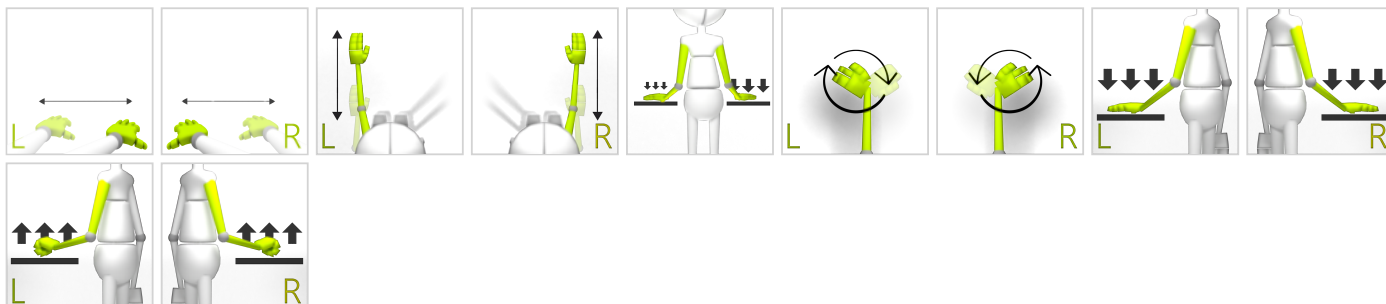
100%



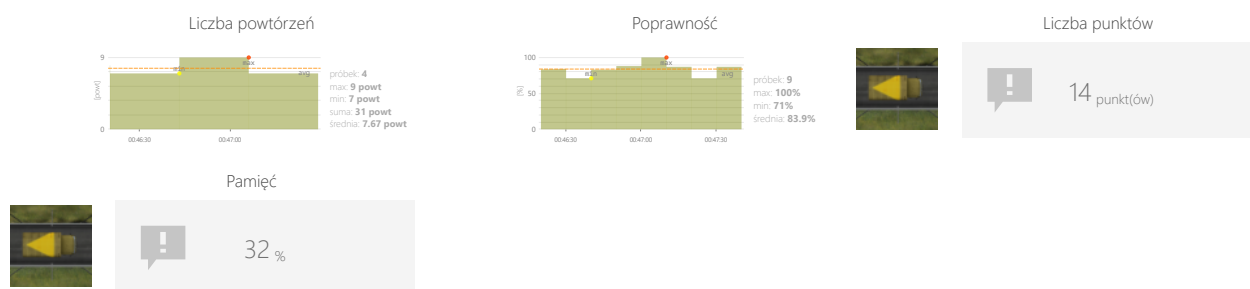
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Opcje

CELE

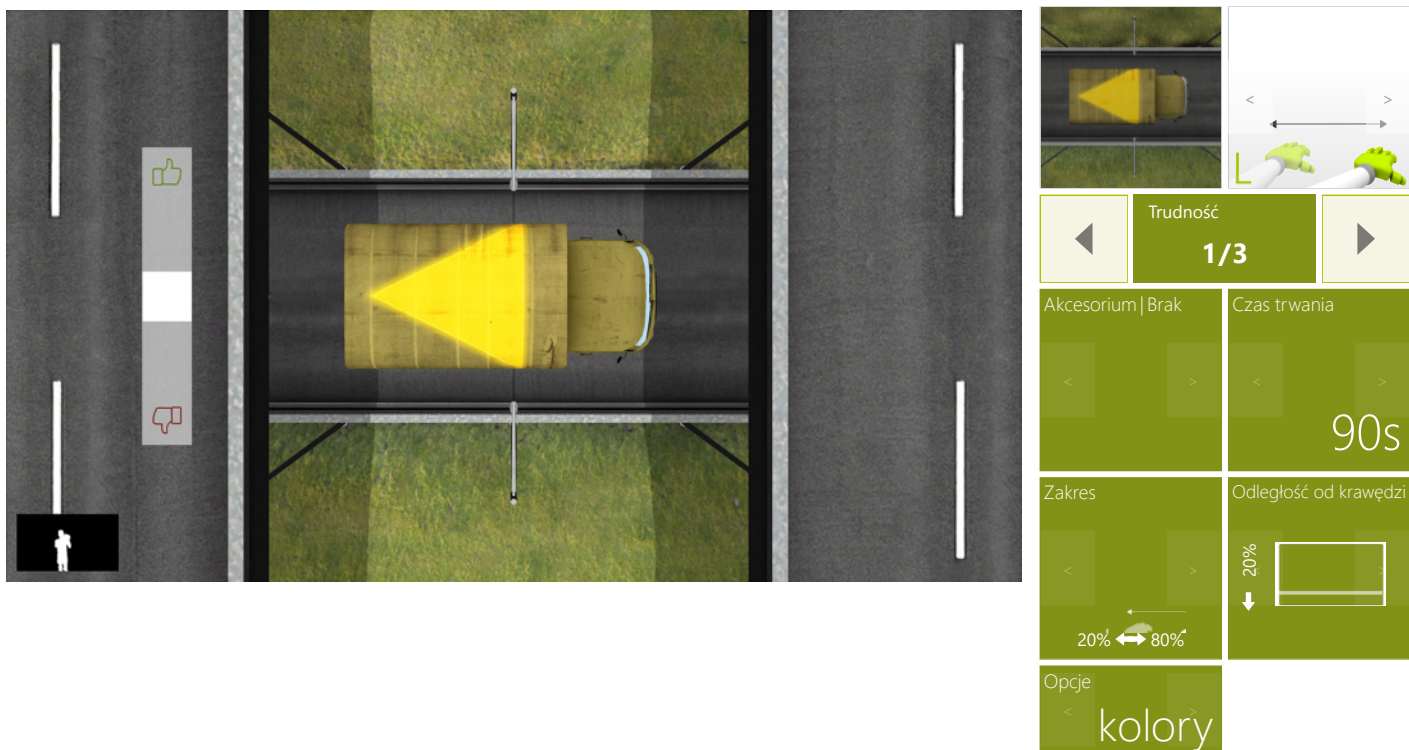
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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



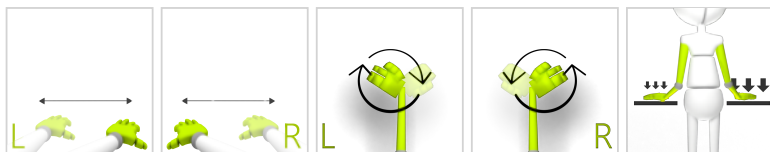


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

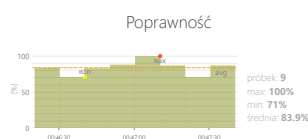
KLONY

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

12 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

29 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Liczba par

CELE

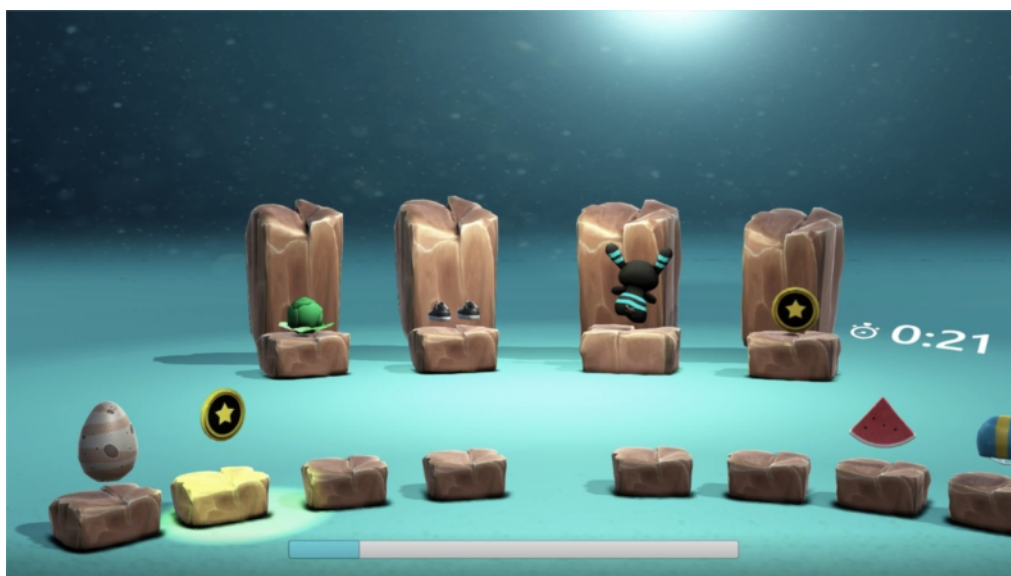
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

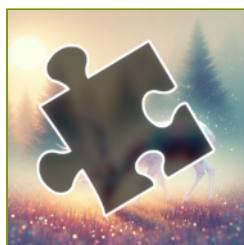
Zaznacz element, który występuje 2 razy.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Akcesorium Brak		Czas trwania 90s
Czas miniwizczenia 30s		Zakres 20% ↔ 80%
Odległość od krawędzi ↓ 20%		Liczba par 4

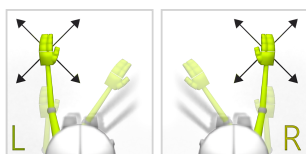


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

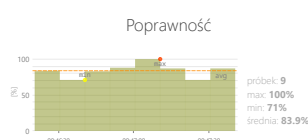
UKŁADANKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

35 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

36 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Liczba puzzli
- Pokaż podgląd

CELE

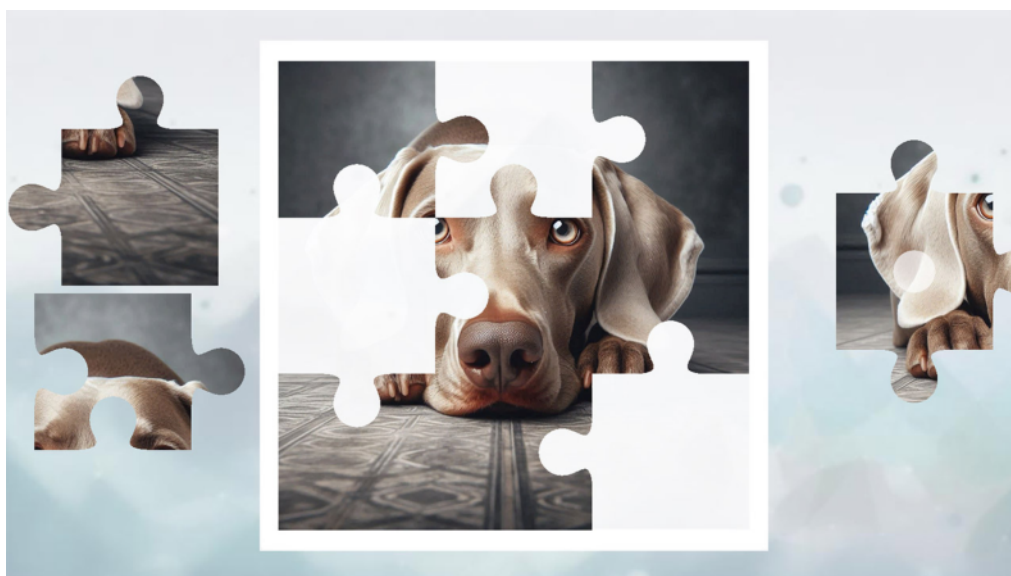
- Uzupełnianie wzoru
- Trening pamięci
- Zadania logiczne
- Spostrzegawczość
- Rozpoznawanie wzorów i kolorów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przeciągaj i upuszczaj puzzle na miejsce łącząc je, aby utworzyć obraz. Jeśli puzzle się porusza, oznacza to, że jest źle umiejscowiony.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





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

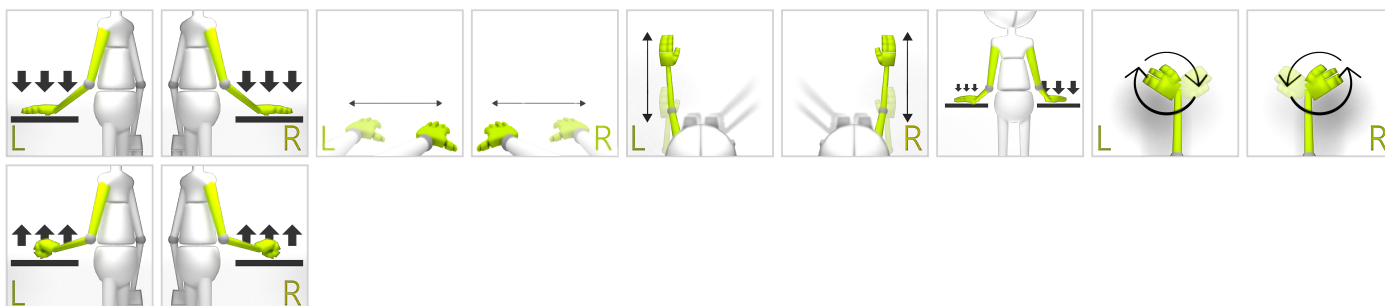
Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik.



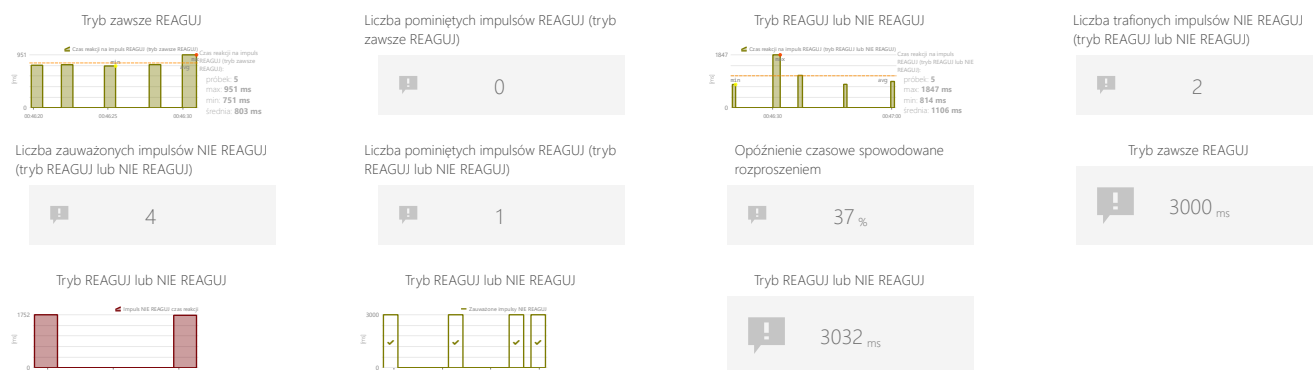
SPECJALNE TEST GONOGO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Wymagane poprawne powtórzenia
- Mechanizm wyzwalaający (oparty na regułach, wizualny lub słuchowy)

CELE

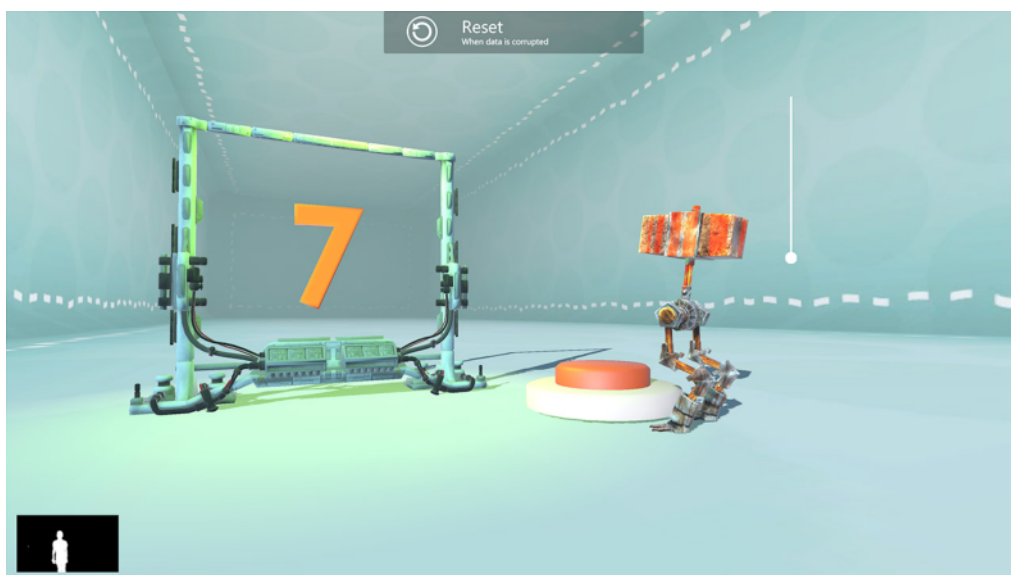
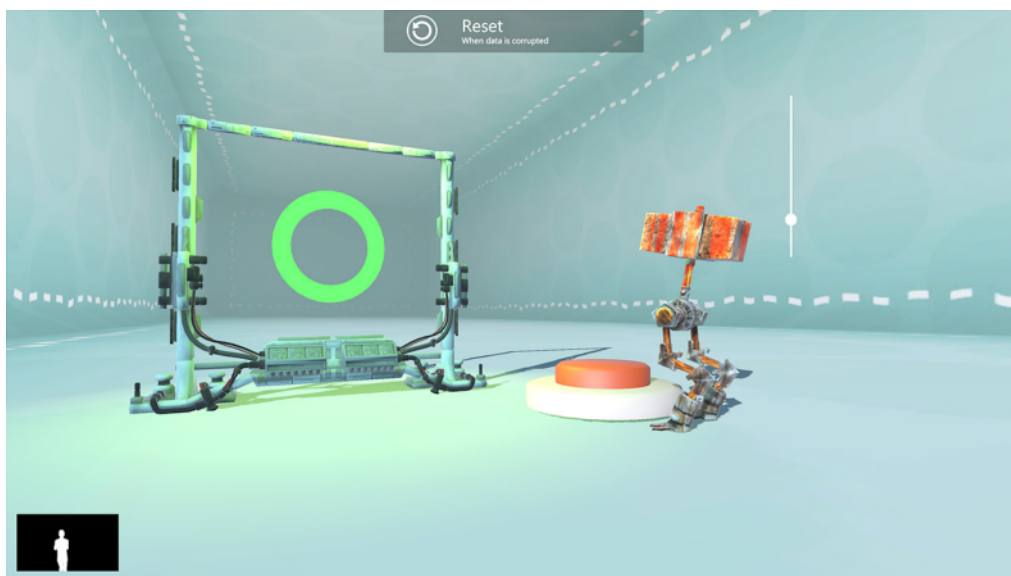
- Ruchy spontaniczne
- Szybkość ruchu
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Naciśnij przycisk, gdy pojawi się prawidłowy cel.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

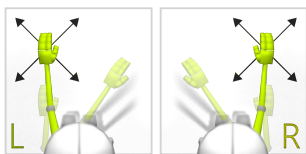




SPECJALNE TEST PRECYZJI

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

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium

CELE

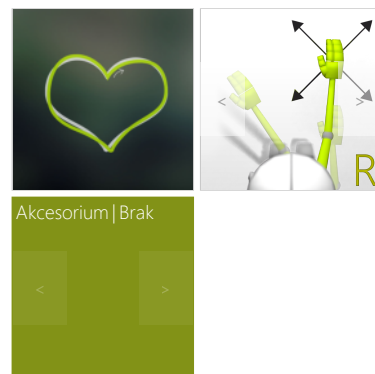
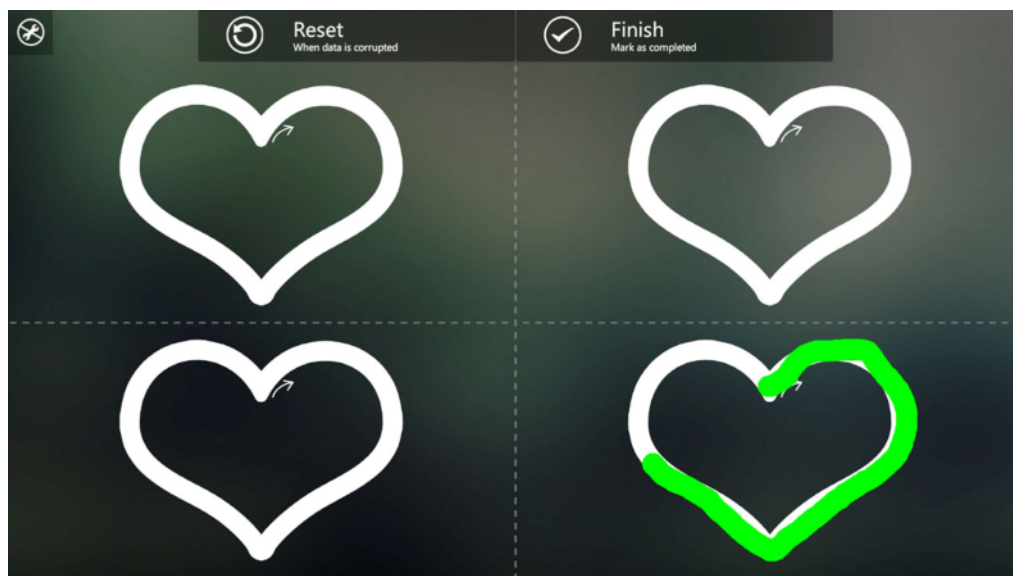
- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Skupienie
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Narysuj zielone serce nad każdym białym sercem widocznym na ekranie. Staraj się robić to bardzo dokładnie.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

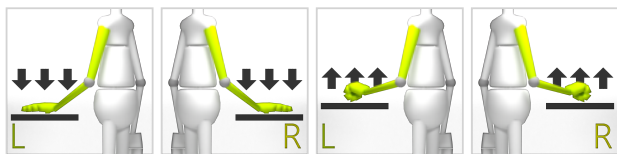




SPECJALNE X-COGNI TEST SIŁY

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

TRYBY STEROWANIA



CELE

- Monitorowanie parametrów zewnętrznych
- Maksymalizuj siłę szczytową
- Zapewnienie spójności siły
- Monitorowanie dynamiki zmęczenia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Naciśnij lub ciągnij każdy biały okrąg widoczny na ekranie. Użyj jak największej siły.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

