

PAKIET BAZOWY BUTELKI

2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Zakres ruchu	5
Prędkość	7
Balans	10
Precyzja ruchu	10
Ruchy funkcjonalne	14
Siła	30
Podzielność uwagi	31
Pamięć	33
Rozwiązywanie problemów	35
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).

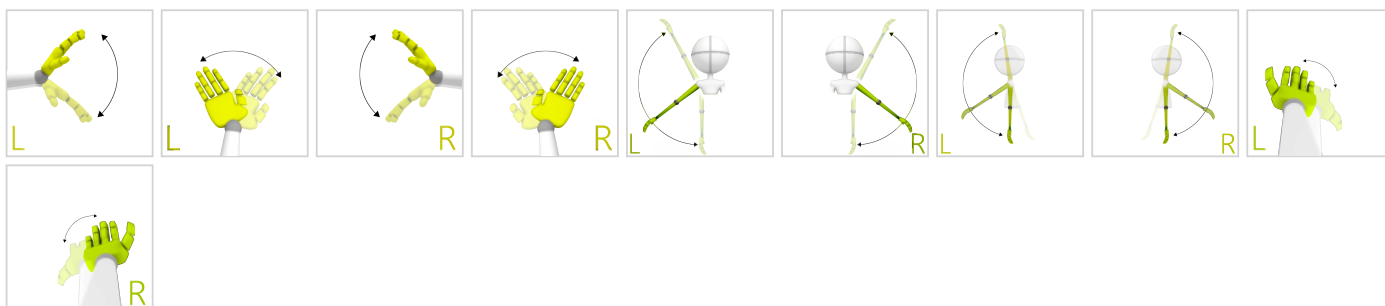


ZAKRES RUCHU

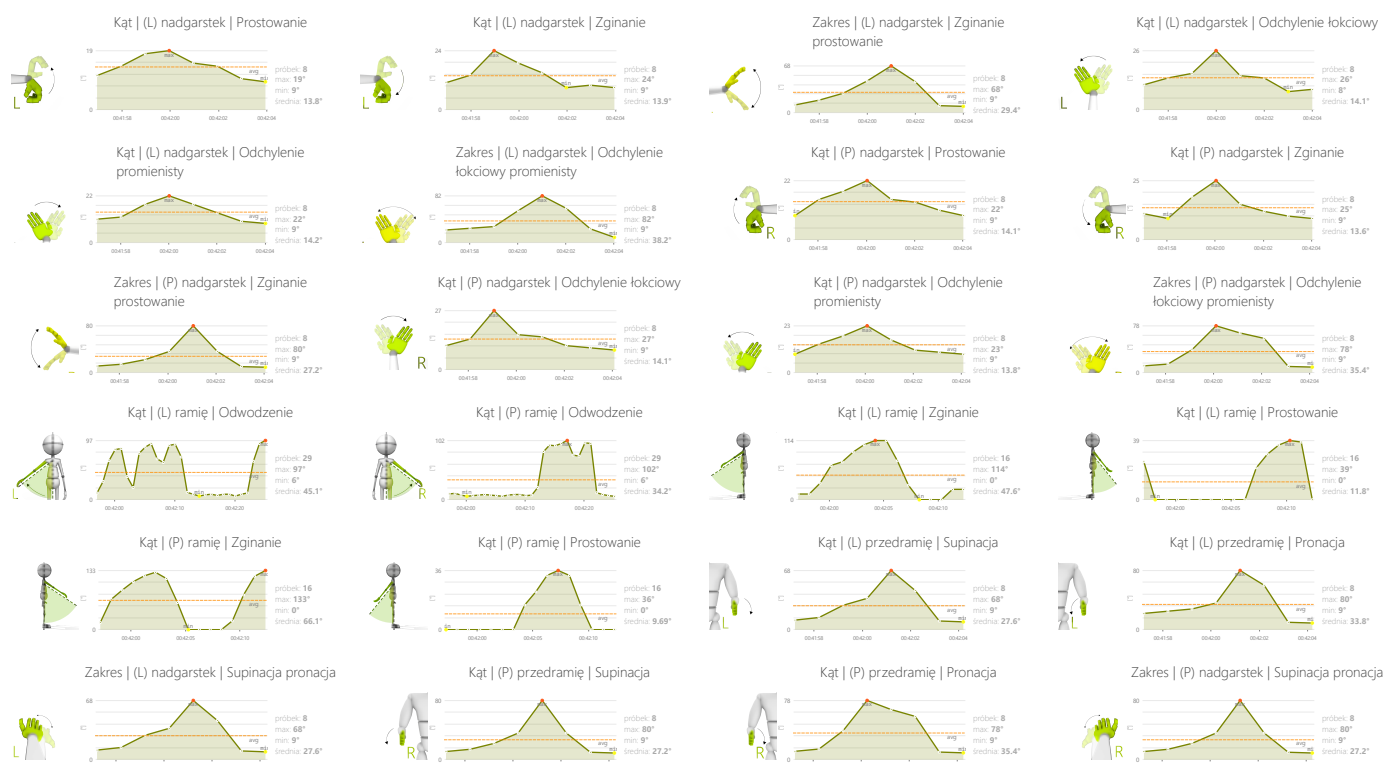
TEST KĄTÓW

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania

CELE

- Badanie zakresu ruchu

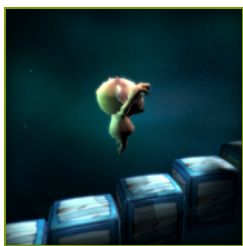
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





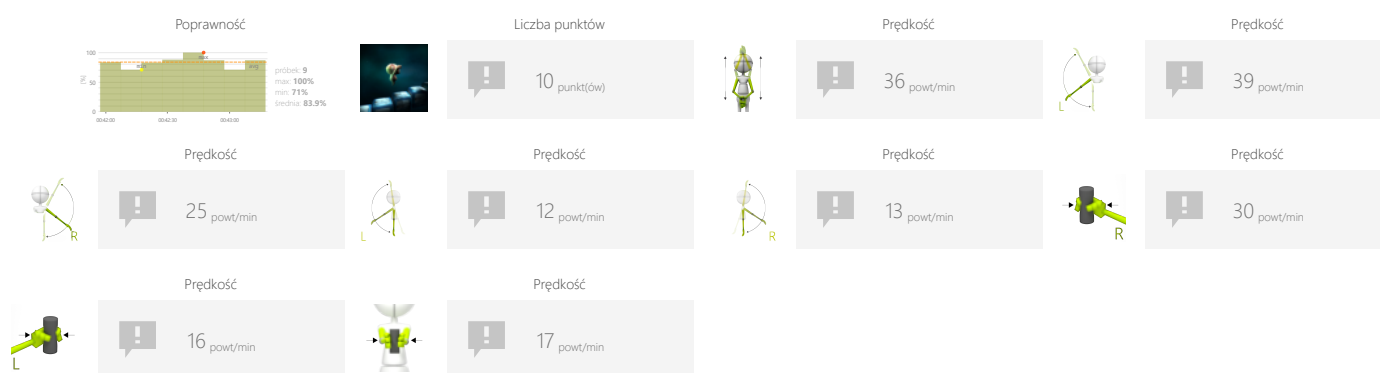
PRĘDKOŚĆ SCHODY

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
- Zakres
- Maksymalny czas na piętrze
- Liczba schodów
- Długość pauzy

CELE

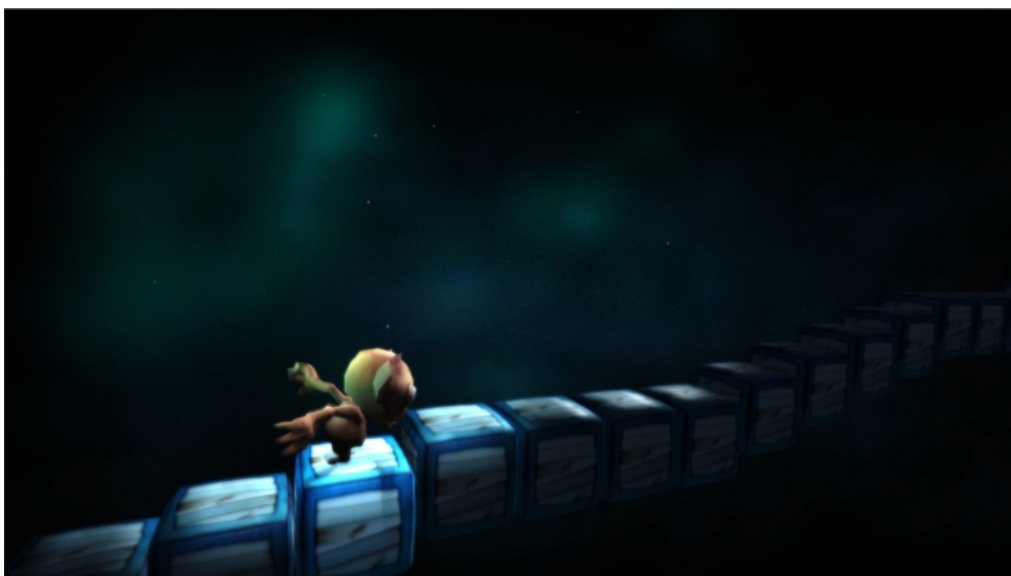
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

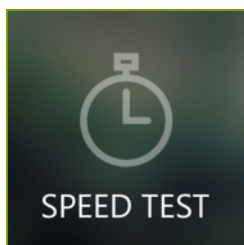
Wspinaj się po schodach, zanim znikną.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność własna	▶
Czas trwania < 90s >		Zakres 20% 80%
Maksymalny czas na piętrze < 15s >		Liczba schodów < 5 >
Długość pauzy < 3 >		

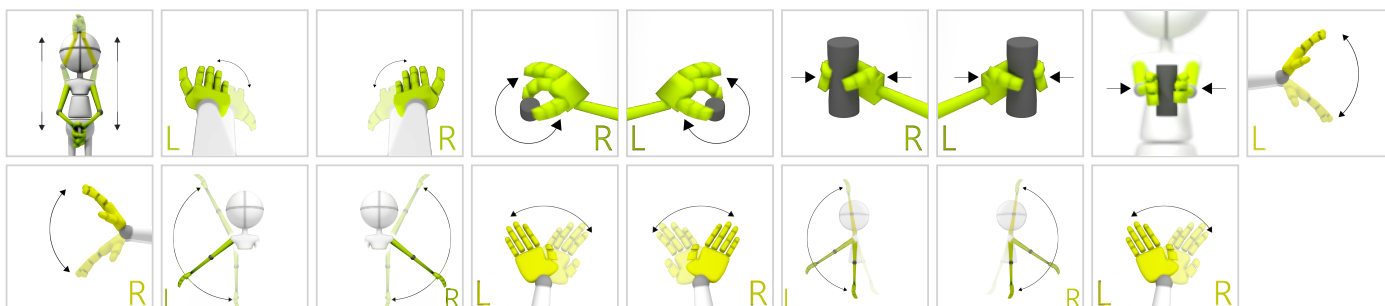


PRĘDKOŚĆ

TEST PRĘDKOŚCI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI

	Prędkość ! 28 powt/min		Prędkość ! 15 powt/min		Prędkość ! 30 powt/min		Prędkość ! 16 powt/min
	Prędkość ! 33 powt/min		Prędkość ! 19 powt/min		Prędkość ! 36 powt/min		Prędkość ! 37 powt/min
	Prędkość ! 24 powt/min		Prędkość ! 24 powt/min		Prędkość ! 10 powt/min		Prędkość ! 27 powt/min
	Prędkość ! 12 powt/min		Prędkość ! 29 powt/min		Prędkość ! 15 powt/min		Prędkość ! 32 powt/min
	Prędkość ! 33 powt/min						

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

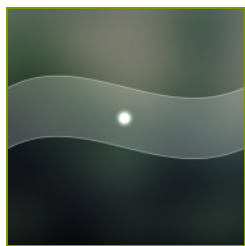
- Czas zakończenia działania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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

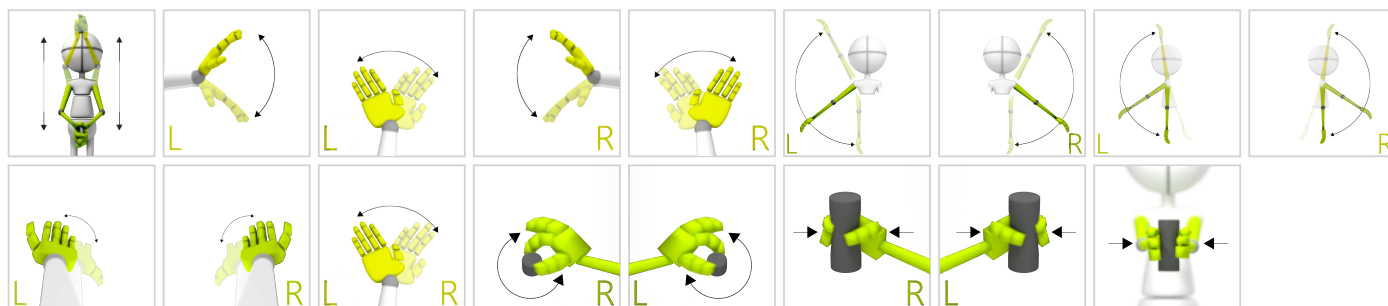


PRECYZJA RUCHU

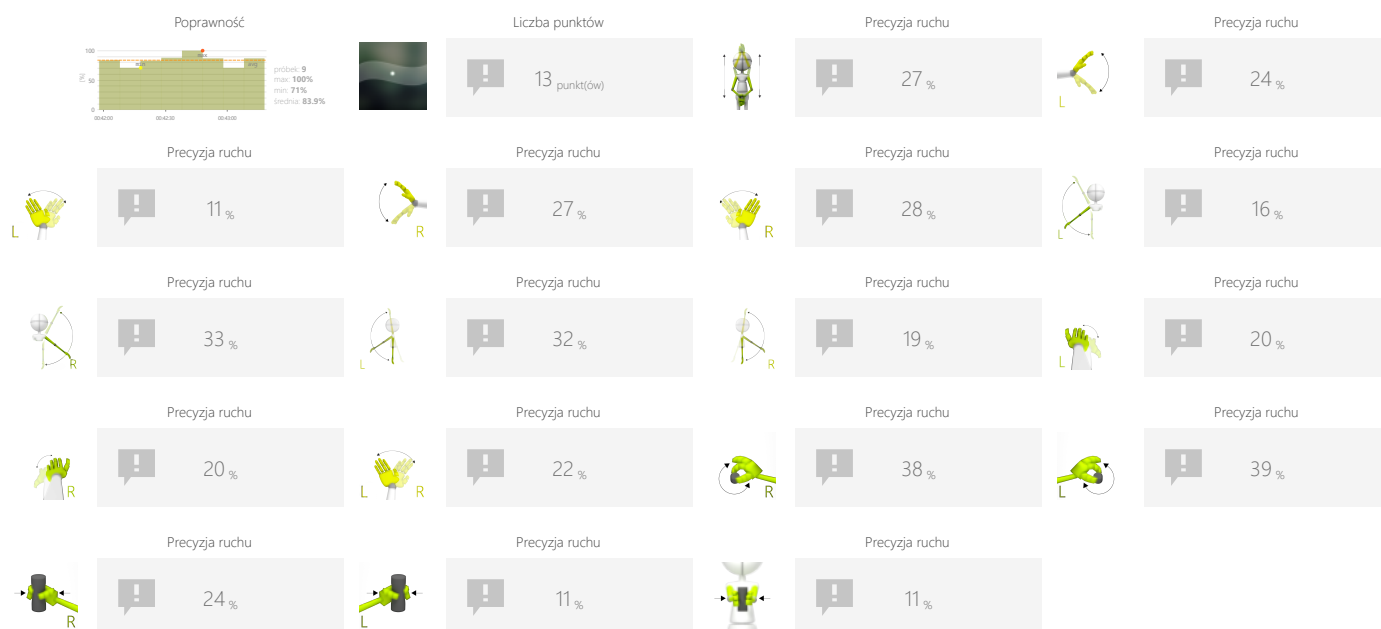
WYKRES

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
- Zakres

CELE

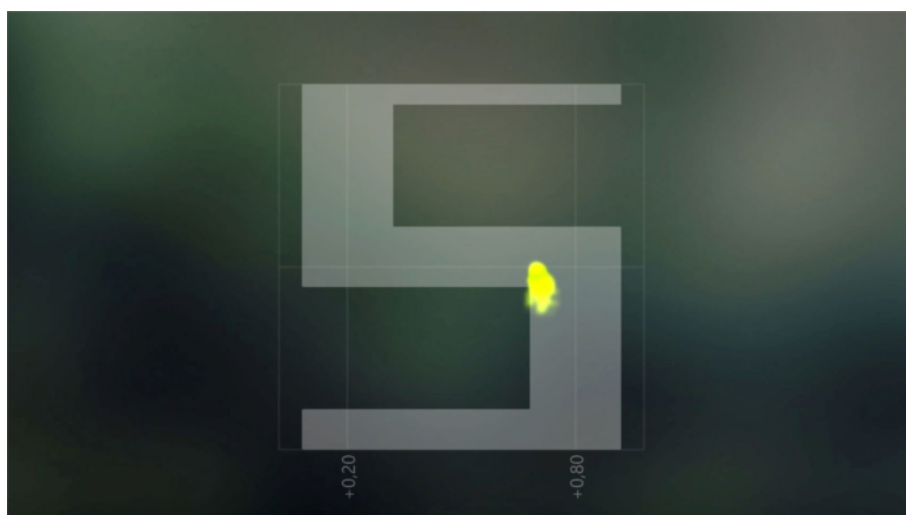
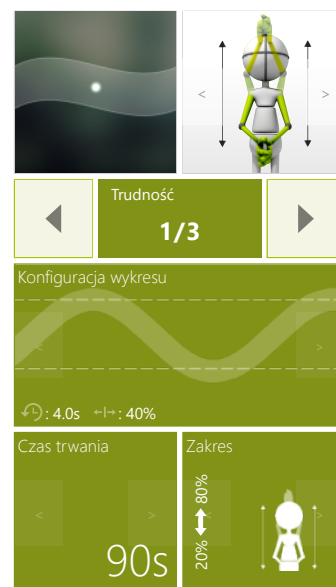
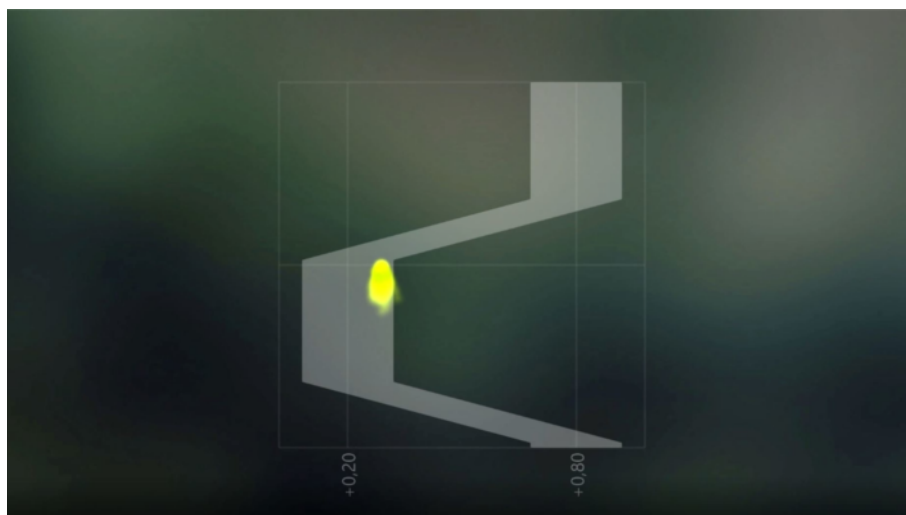
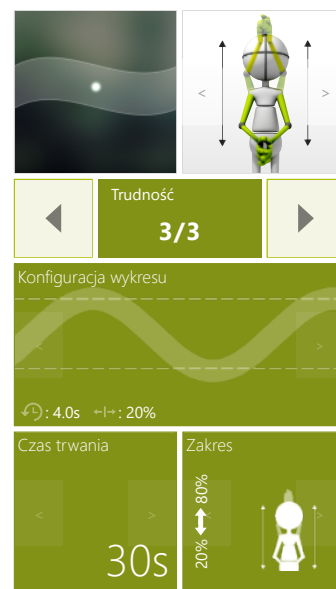
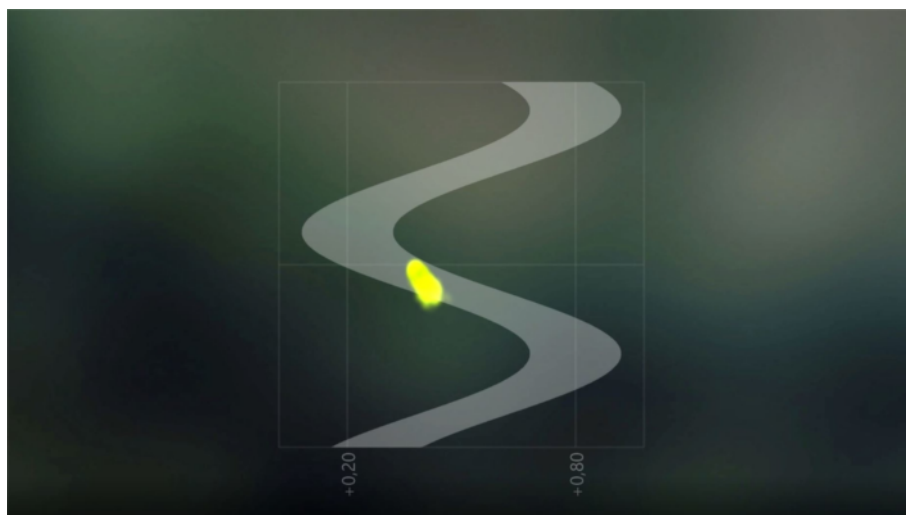
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



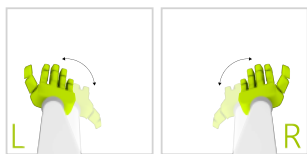


PRECYZJA RUCHU

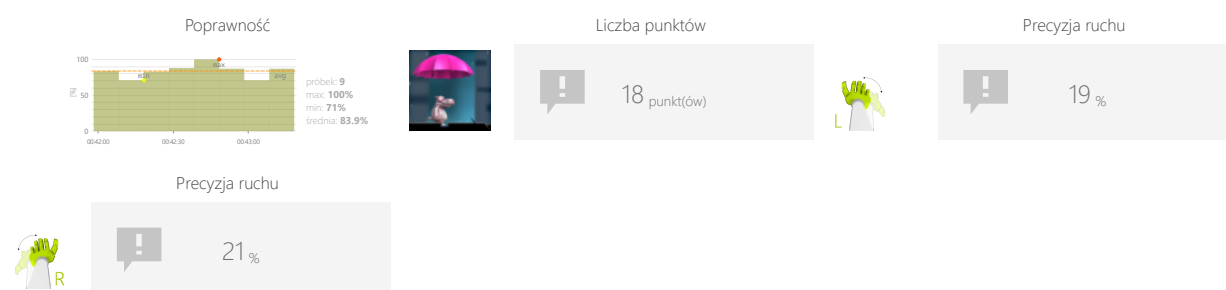
PARASOL

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Ścieżka
- Zakres
- Rozmiar parasola

CELE

- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

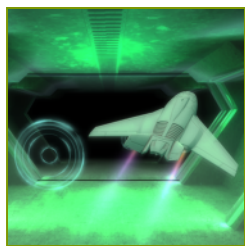
Utrzymuj parasol nad chodzącą postacią



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



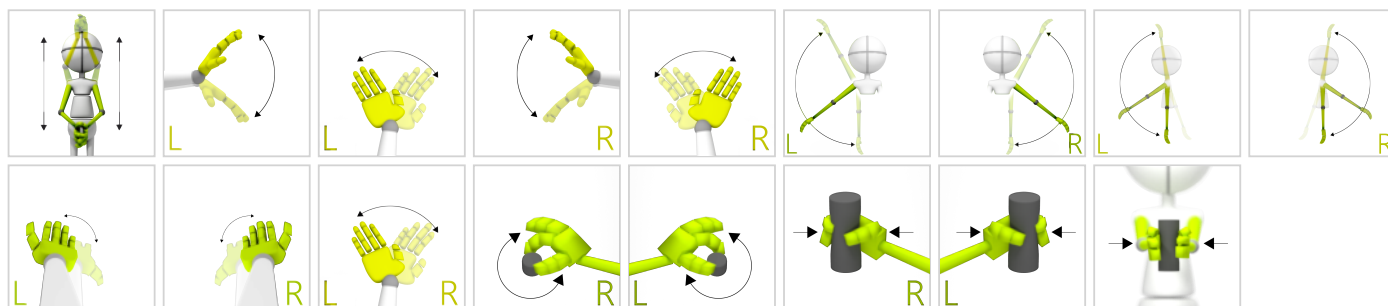
Trudność 1/3	
Czas trwania 60s	Ścieżka 8.0s
Zakres 80% ↔ 20%	Rozmiar parasola 150%



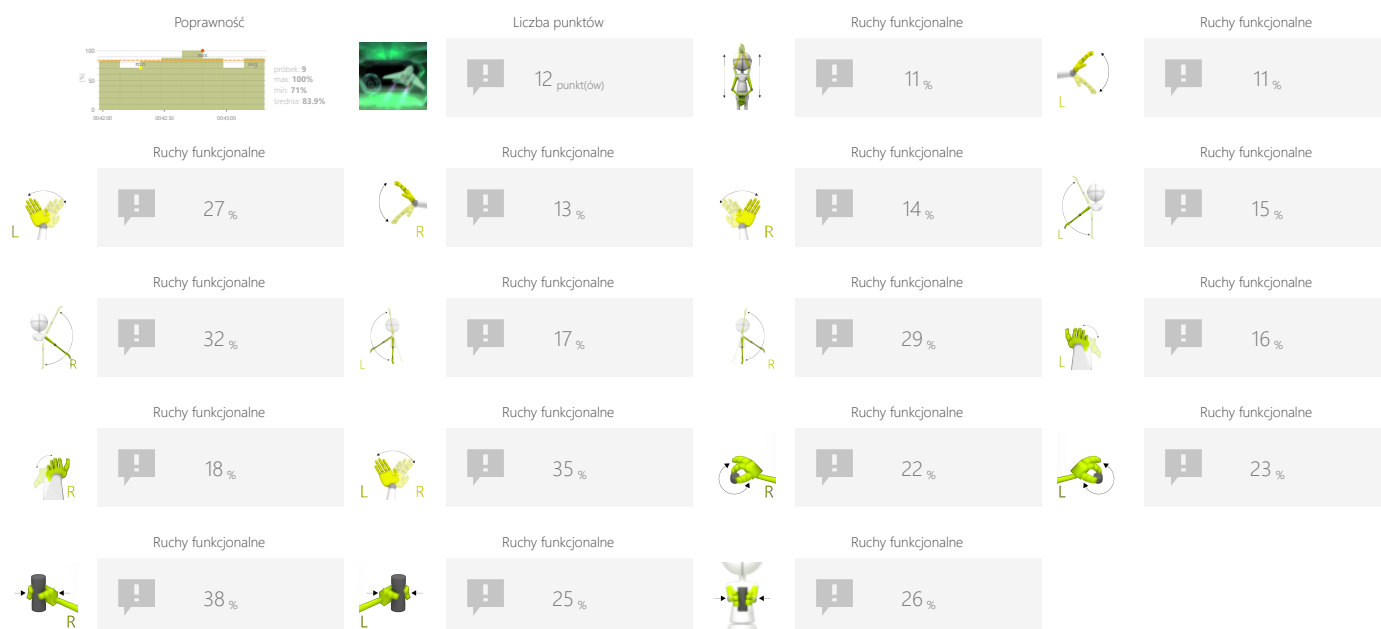
RUCHY FUNKCYJNE SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

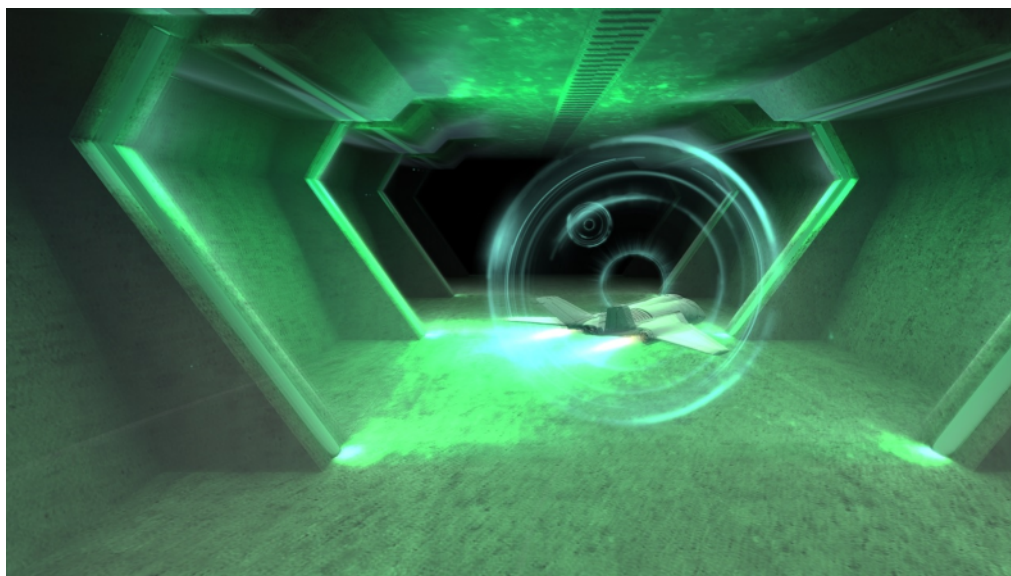
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

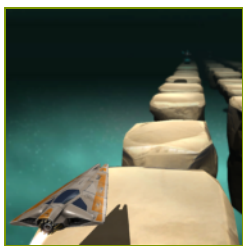
Leć samolotem przez okręgi. Im bliżej środka przeleć, tym więcej punktów zdobędziesz.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 2/4	
Prędkość 100% prędkość nadawana automatycznie	
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%

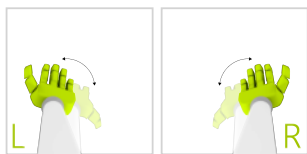


RUCHY FUNKCJONALNE

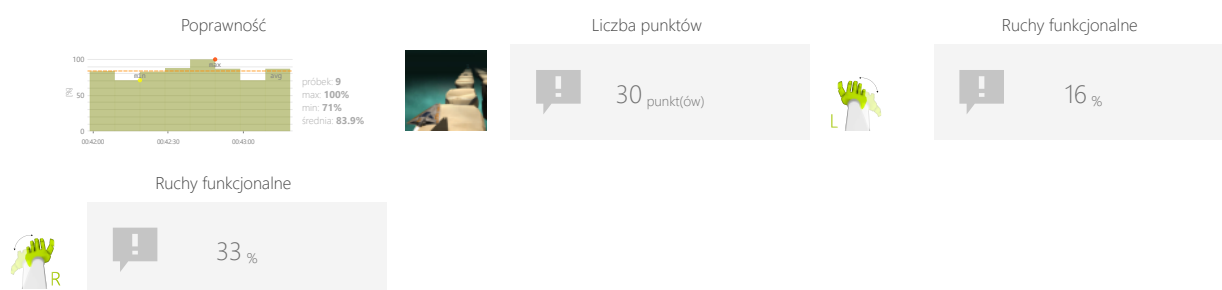
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



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 80% ↔ 20%

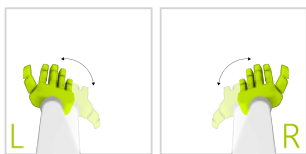


RUCHY FUNKCJONALNE

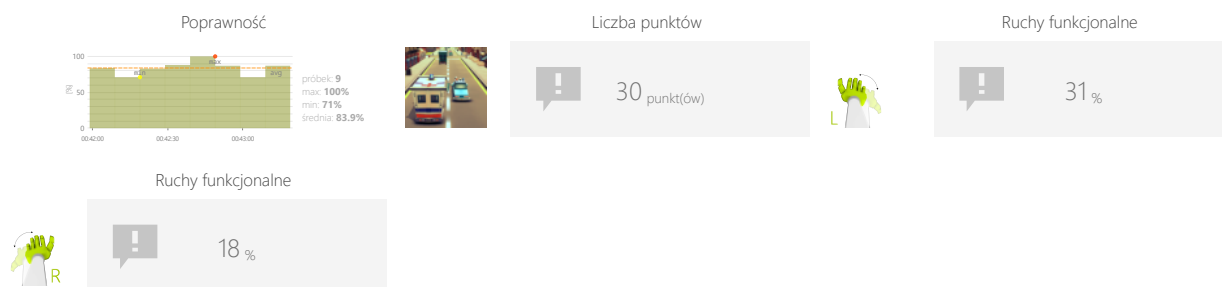
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



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
80% ↔ 20%

▶

◀

Odległość między samochodami
50%

▶





◀

Trudność
własna

▶

Prędkość
50%
prędkość nadawana automatycznie

◀

Czas trwania
90s

▶

◀

Zakres
80% ↔ 20%

▶

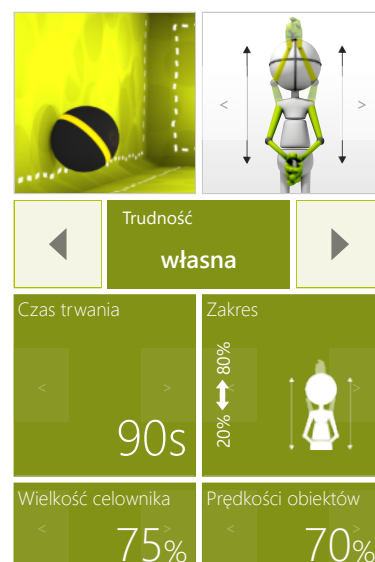
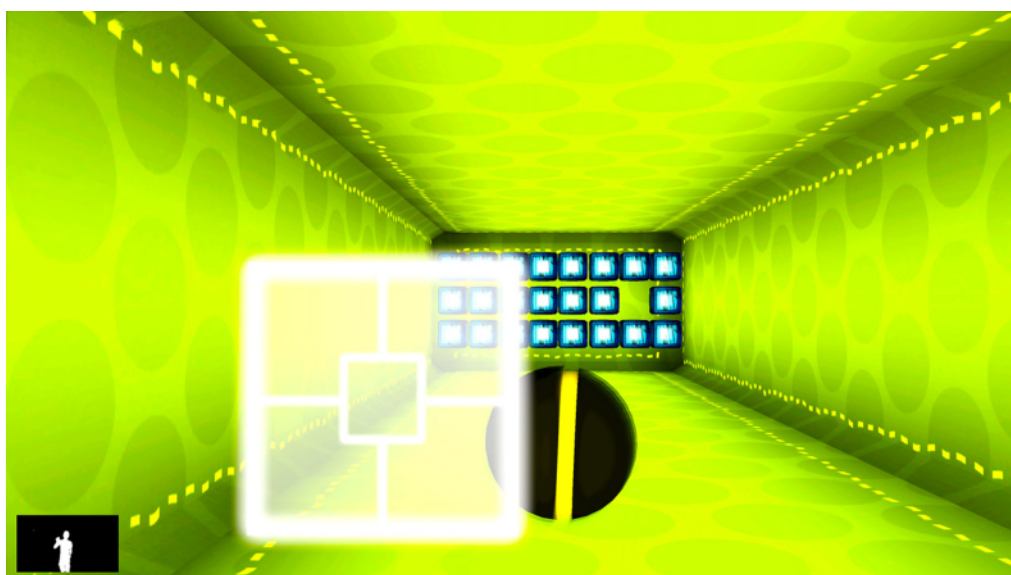
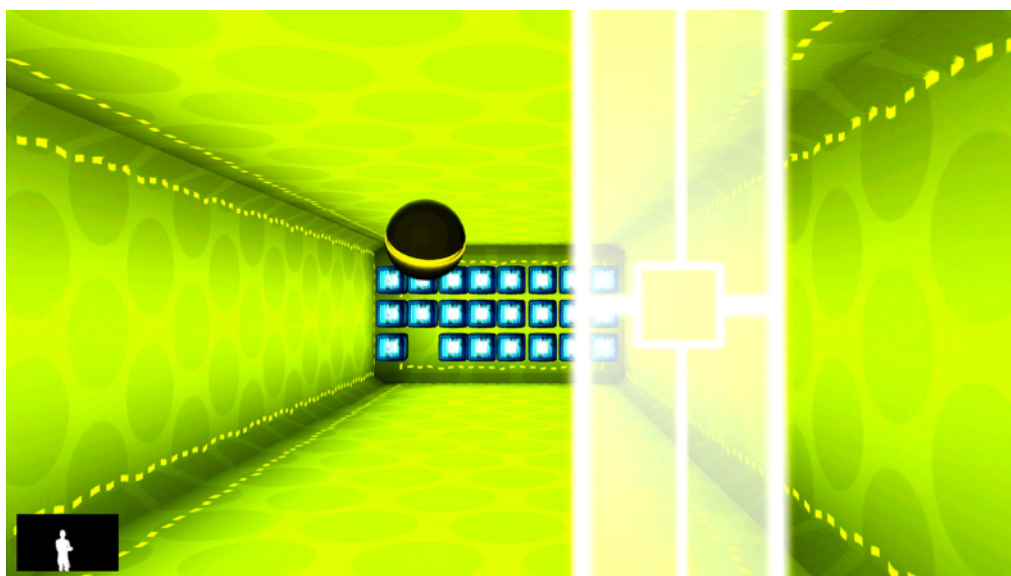
◀

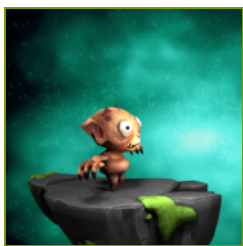
Odległość między samochodami
200%

▶



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

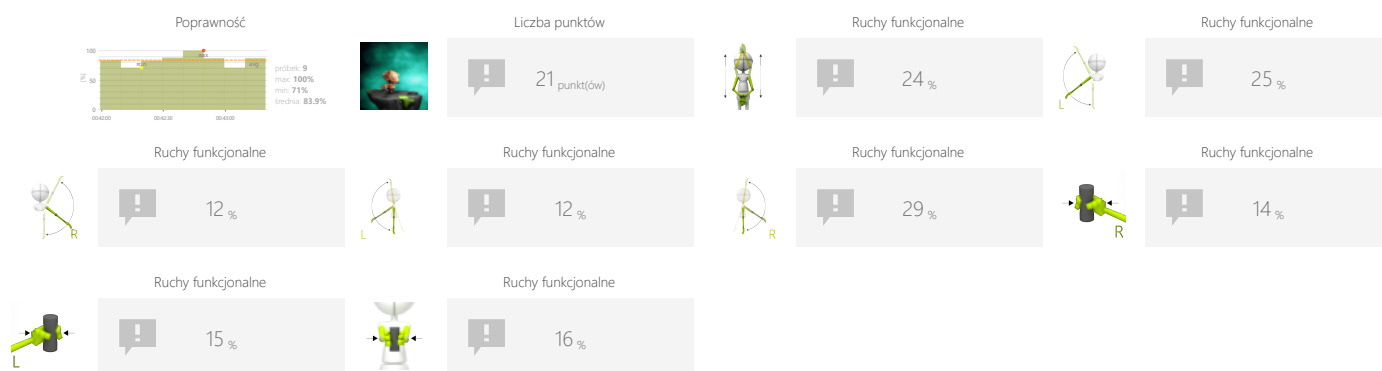
SKOKI PRZEZ RAKIETY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

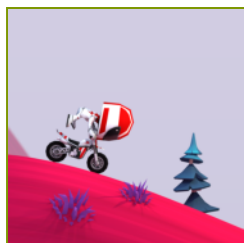
Spraw by stworek podskoczył, gdy rakieta jest blisko



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%
Czas między obiektami 5s		Format bomb < 1
Prędkości obiektów < 100%		

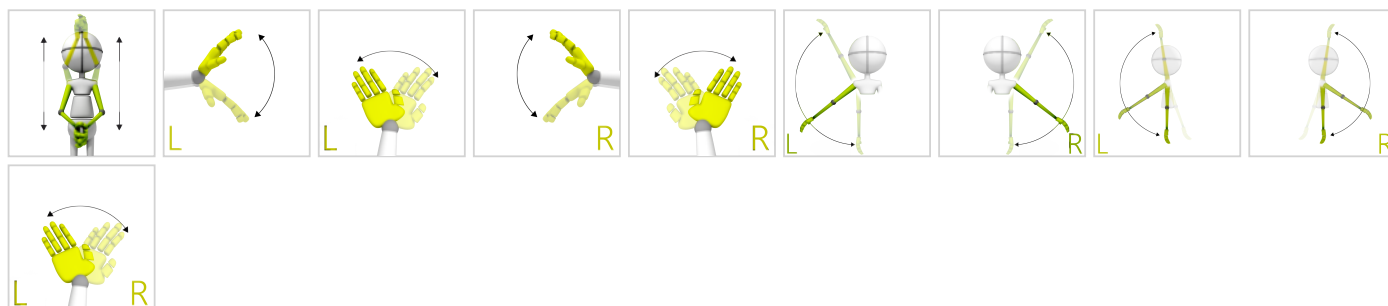


RUCHY FUNKCJONALNE

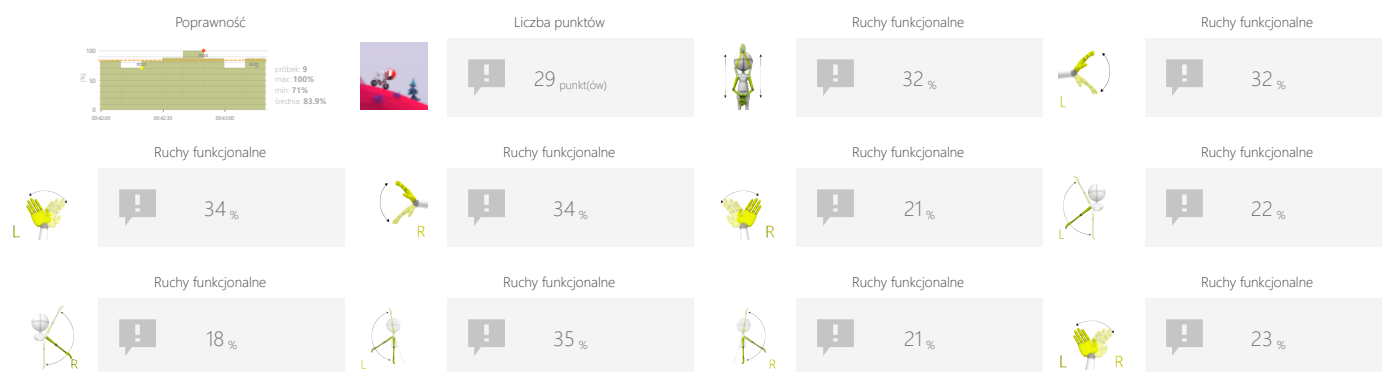
MOTOCROSS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy

CELE

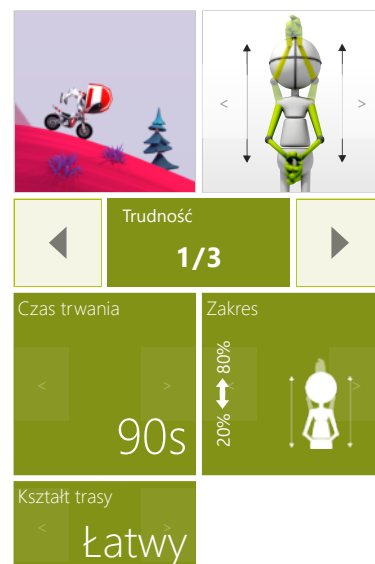
- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

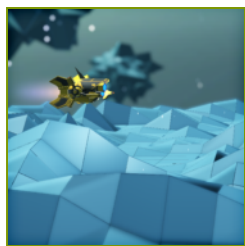
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



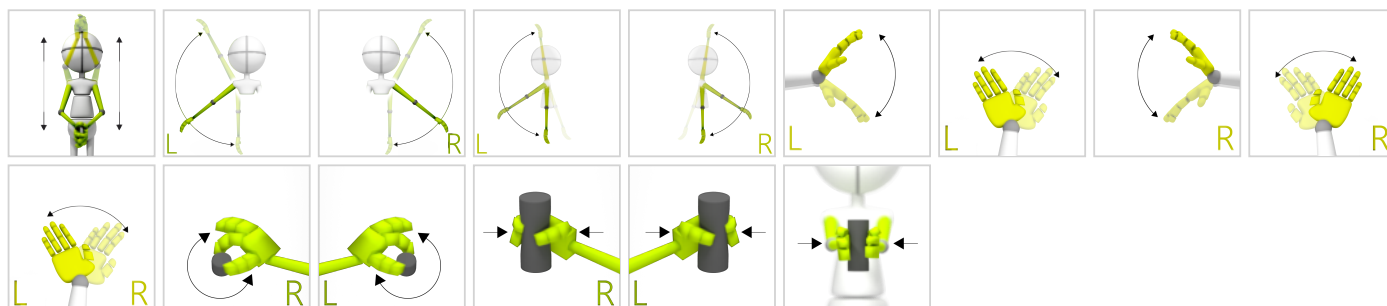


RUCHY FUNKCJONALNE

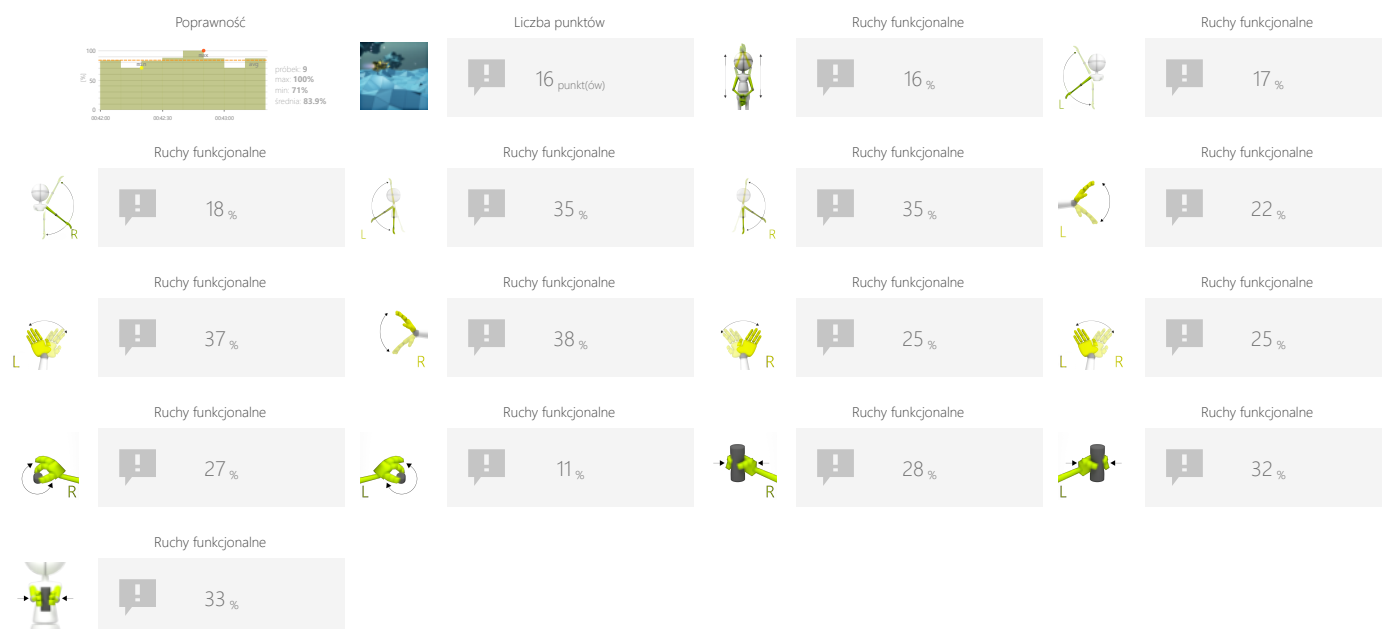
GEOMETRYCZNY LOTNIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

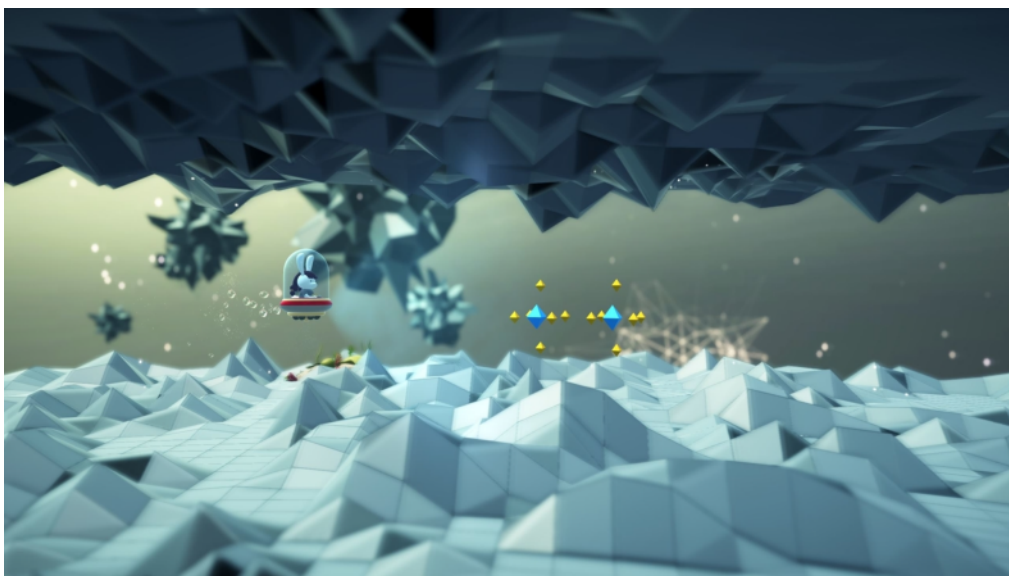
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

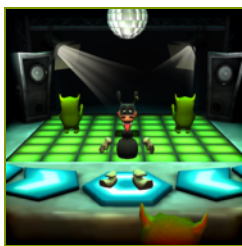
Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Prędkość 100% prędkość nadawana automatycznie		
Czas trwania 90s		Zakres 20% 80%

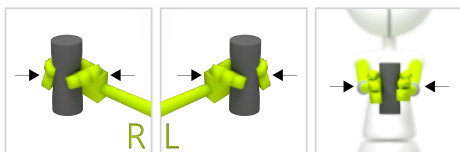


RUCHY FUNKCJONALNE

TANCERZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- 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.

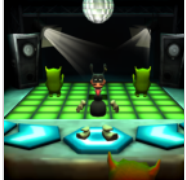


RUCHY FUNKCJONALNE

TANCERZ

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



R

◀	Trudność 1/6	▶
Czas trwania 90s		Zakres 0% 50% 
Zaawansowana punktacja Nie		Indeks utworów 0
Poziom szybkości pojawiania się Łatwy		

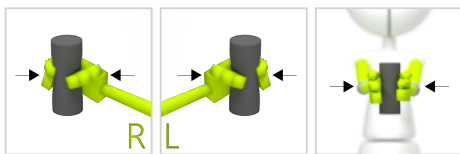


SIŁA

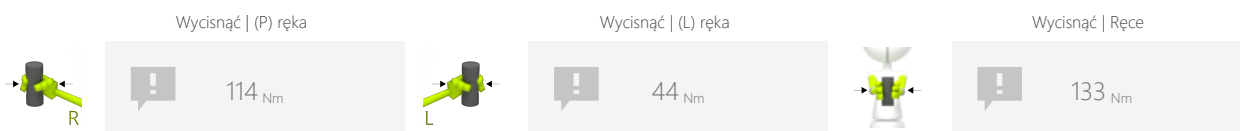
TEST SIŁY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

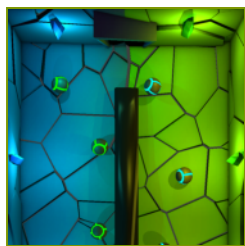
- Czas zakończenia działania

CELE

- Badanie siły
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik

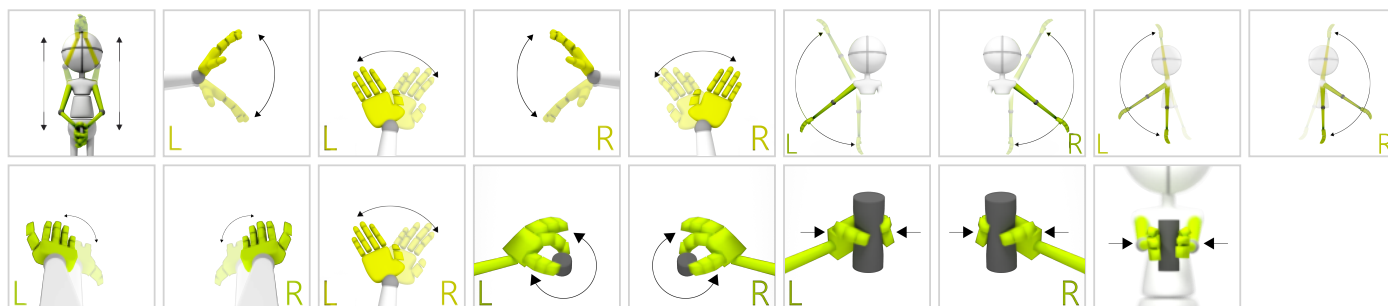


PODZIELNOŚĆ UWAGI

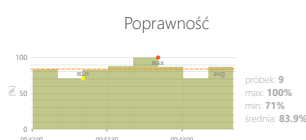
SORTER

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

20 punkt(ów)



Podzielność uwagi

39 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

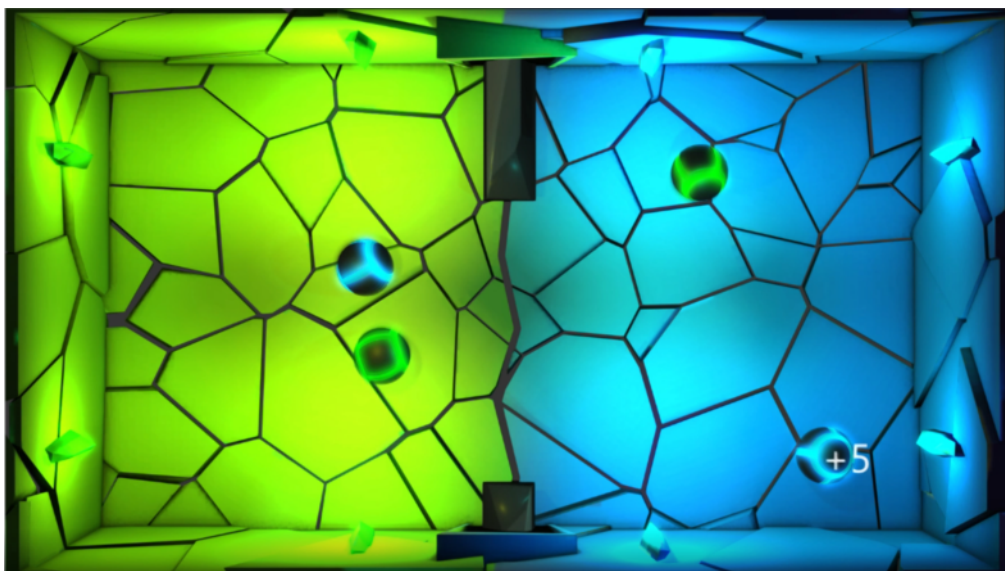
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

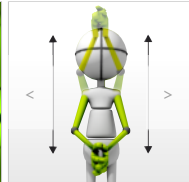
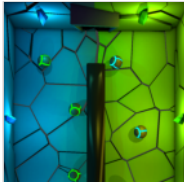
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

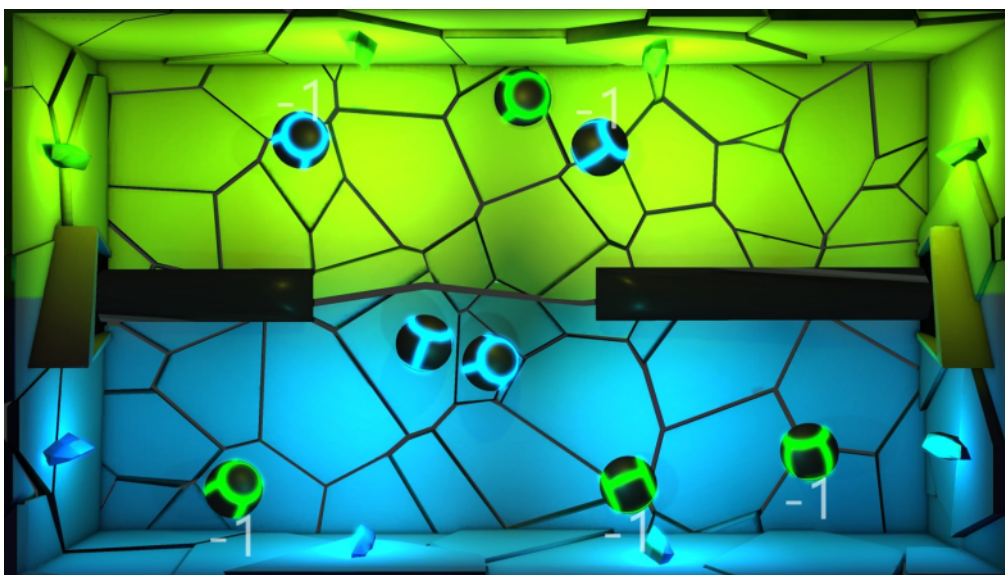
Czas trwania
< 90s >

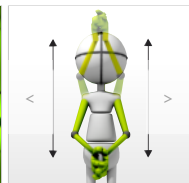
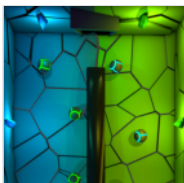
Zakres
20% 80%


Liczba obiektów
< 4 >

Rozmiar szczeliny
< 150% >

Prędkości obiektów
< 100% >





◀

Trudność
własna

▶

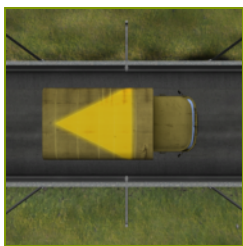
Czas trwania
< 90s >

Zakres
20% 80%


Liczba obiektów
< 8 >

Rozmiar szczeliny
< 150% >

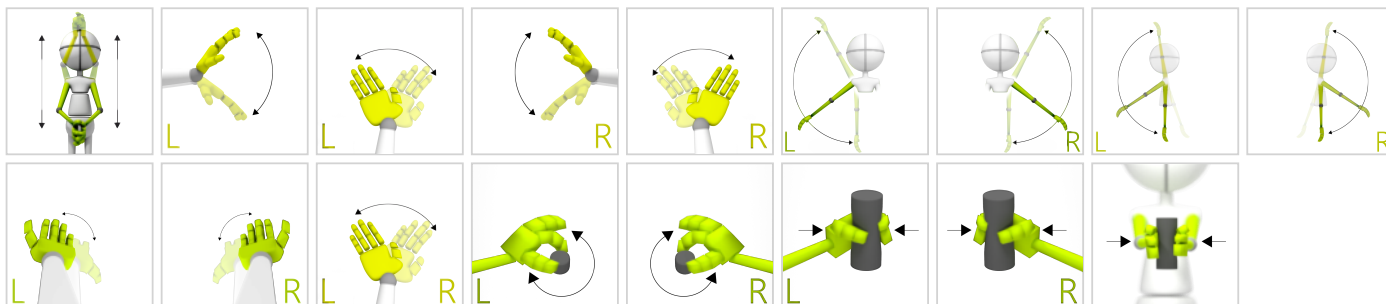
Prędkości obiektów
< 100% >



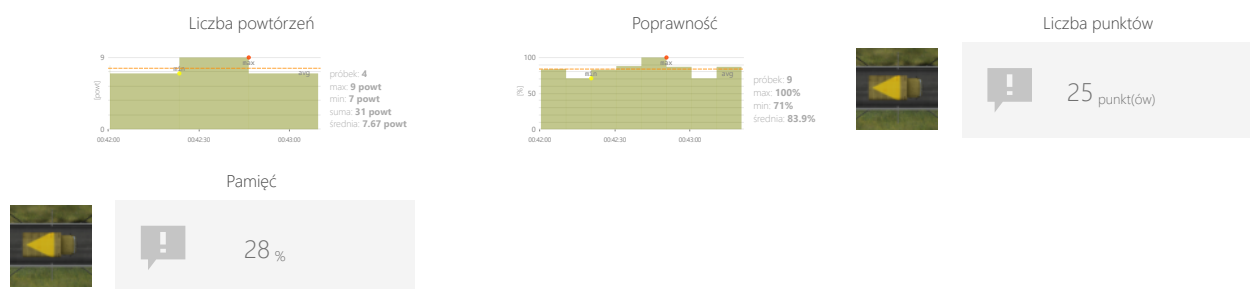
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

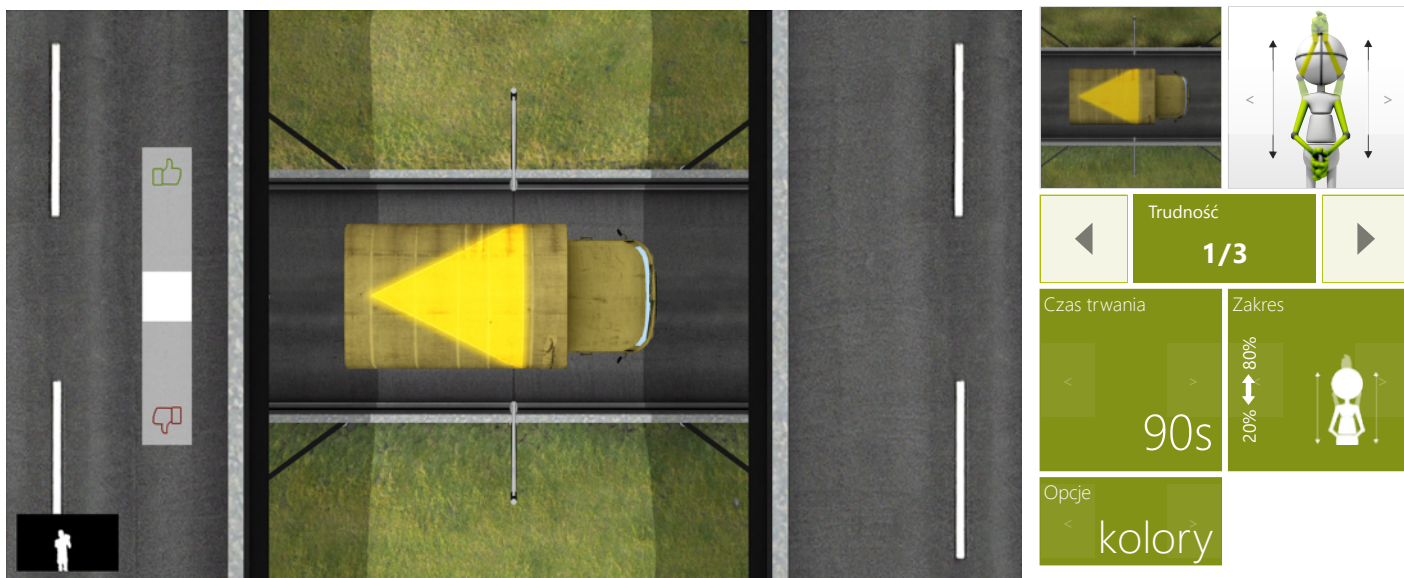
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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



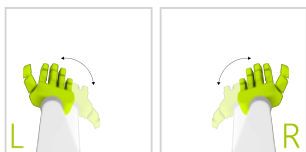


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

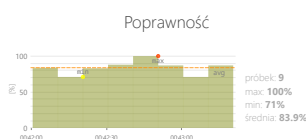
KLONY

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

19 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

38 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

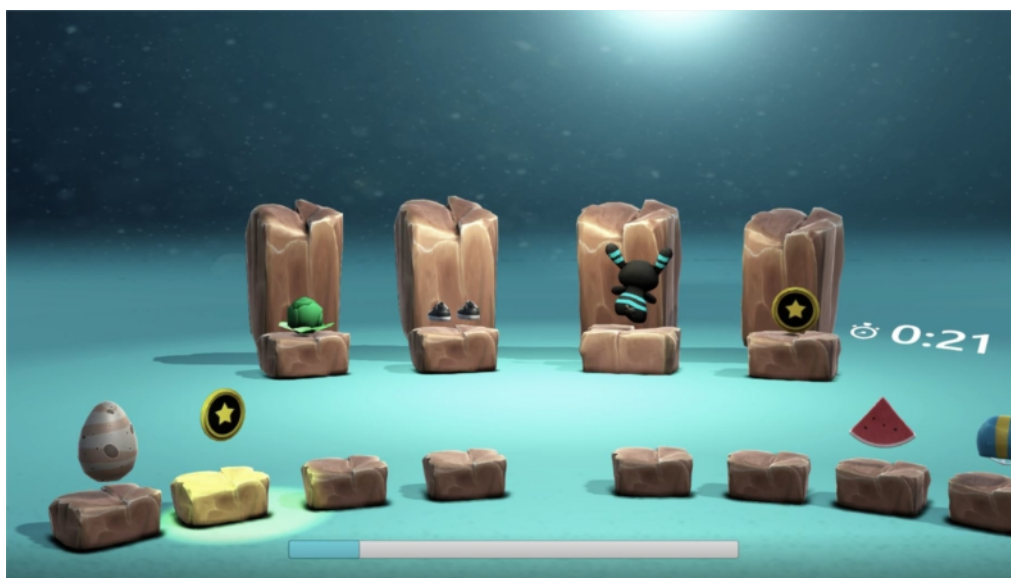
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania 90s		Czas minićwiczenia 30s
Zakres 80% ↔ 20%		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

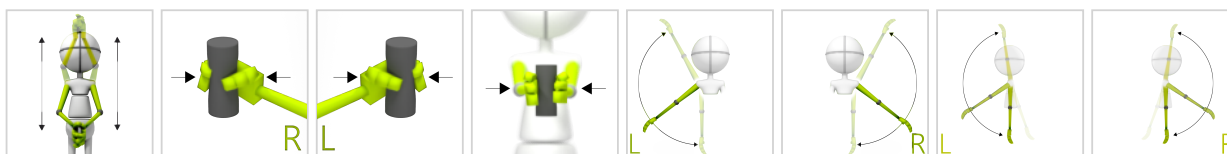
Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik.



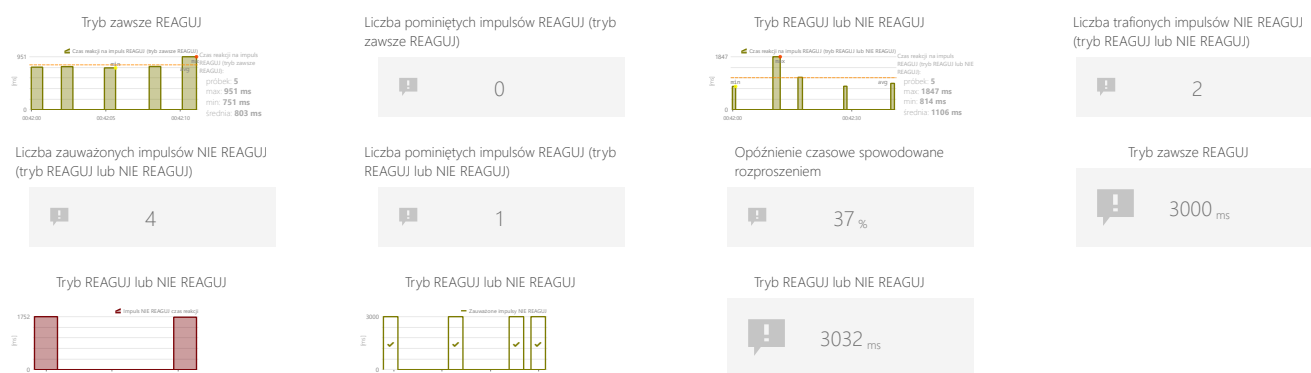
SPECJALNE TEST GONOGO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zakres
- Wymagane poprawne powtórzenia
- Mechanizm wyzwalający (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

