

PAKIET ROZSZERZAJĄCY DLA PLATFORMY GAMMA

2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Prędkość	5
Balans	9
Precyzja ruchu	11
Ruchy funkcjonalne	13

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).

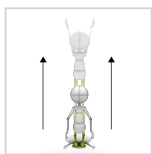


PRĘDKOŚĆ

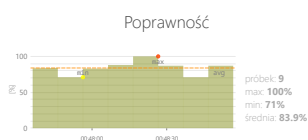
KRÓLIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



12 punkt(ów)



Prędkość



13 powt/min

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Wysokość skoku

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

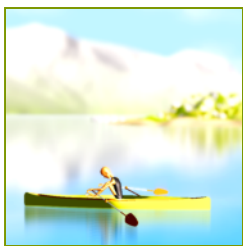
Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania	Wysokość skoku
< 90s >	< 10 >

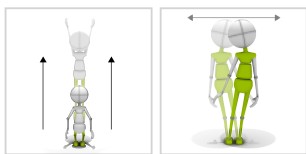


PRĘDKOŚĆ

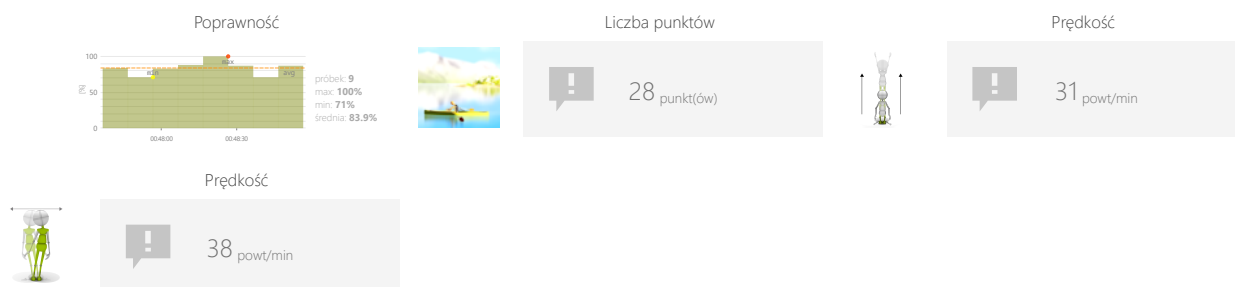
KAJAK

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
- Wysokość skoku

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

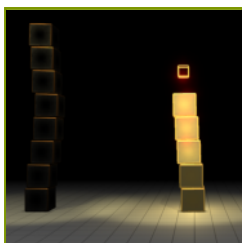
Wiosłuj tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania	Wysokość skoku
< 90s >	< 10 >

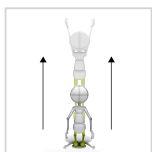


BALANS

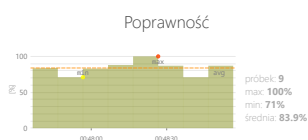
BUDOWANIE BLOKÓW

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

33 punkt(ów)

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Wysokość skoku
- Wysokość stosu

CELE

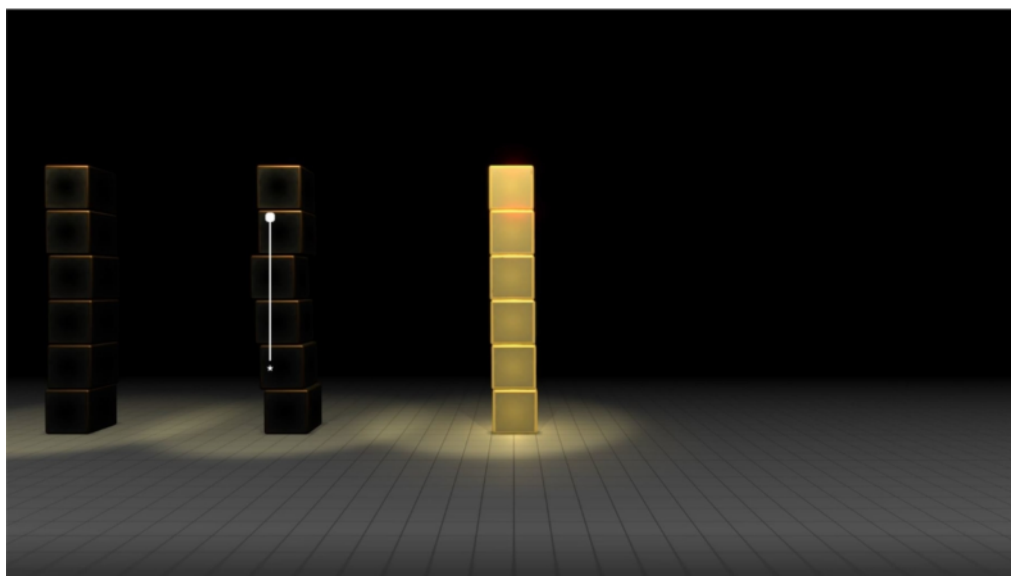
- Precyzja ruchu
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zbuduj tak wiele wież jak potrafisz. Utrzymuj równowagę aby budować proste wieże.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3
Czas trwania 90s	
Wysokość skoku 10	
Wysokość stosu 6	



PRECYZJA RUCHU

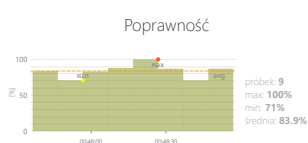
PARASOL

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

35 punkt(ów)



Precyzja ruchu

38 %

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 0% ↔ 100%	Rozmiar parasola 150%

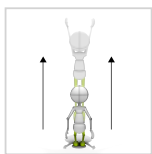


RUCHY FUNKCJONALNE

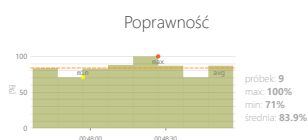
SMOK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

23 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

24 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Rozmiar grupy monet
- Wysokość skoku
- Rozproszenie monet
- Siła grawitacji

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



RUCHY FUNKCJONALNE

SMOK

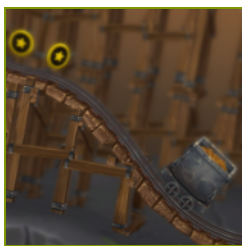
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Rozmiar grupy monet 3
	Wysokość skoku 10
Rozproszenie monet 250%	Siła grawitacji 100%



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Rozmiar grupy monet 5
	Wysokość skoku 10
Rozproszenie monet 250%	Siła grawitacji 100%



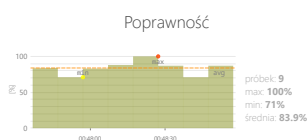
RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

38 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

25 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy
- Włącz wykoślenie
- Włącz przeszkody
- Czas między obiektami

CELE

- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Steruj wózkiem, aby zbierać monety.



RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność

1/3

Prędkość

100%

prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania

90s

Zakres

0% ↔ 100%

Kształt trasy

Włącz wykoślenie

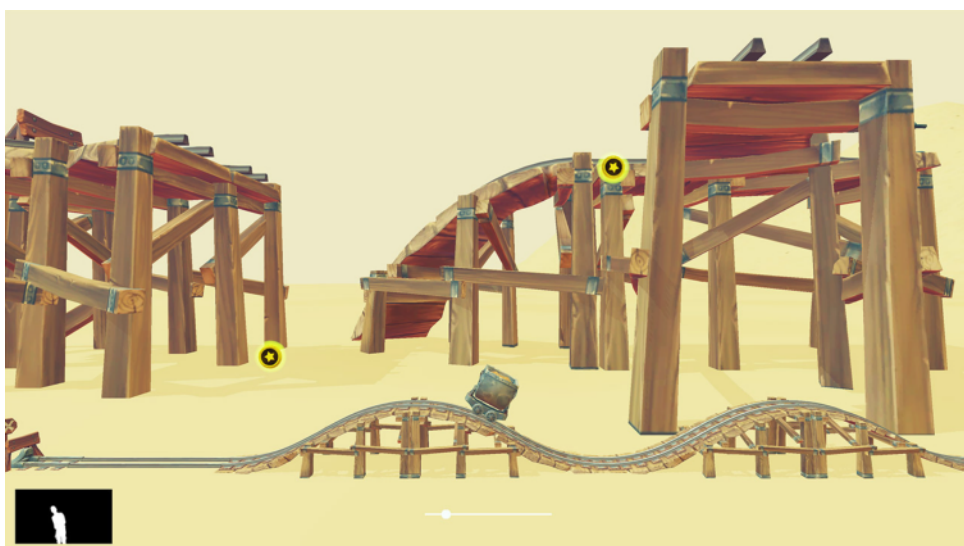
Nie

Włącz przeszkody

Nie

Czas między obiektami

5s





Trudność

własna

Prędkość

100%

prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania

90s

Zakres

0% ↔ 100%

Kształt trasy

Włącz wykoślenie

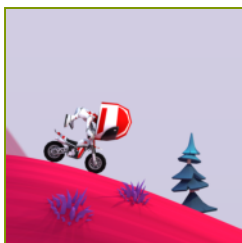
Nie

Włącz przeszkody

Nie

Czas między obiektami

5s



RUCHY FUNKCJONALNE

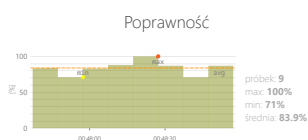
MOTOCROSS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

35 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

32 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy

CELE

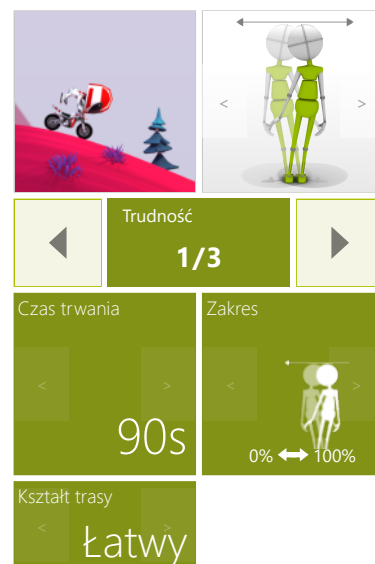
- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

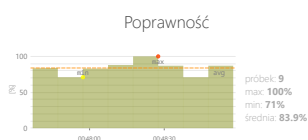
LEŚNY BIEGACZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

39 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

17 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Planowane ruchy
- Szybkość ruchu

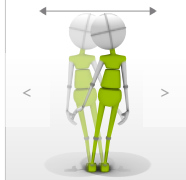
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj zająca w ruchu. Zbieraj marchewki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/2

▶

<

Prędkość
150%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

Czas trwania
90s

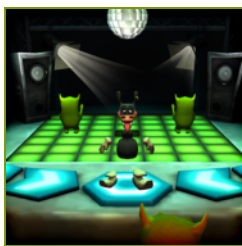
>

<

Zakres

0% ↔ 100%

>



RUCHY FUNKCJONALNE

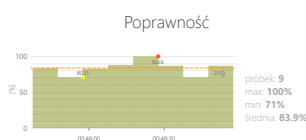
TANCERZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



26 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne



32 %

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.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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