

PAKIET ROZSZERZAJĄCY DO X-COGNI

2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Prędkość	5
Precyzja ruchu	9
Ruchy funkcjonalne	13
Siła	29
Rozwiązywanie problemów	30

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).

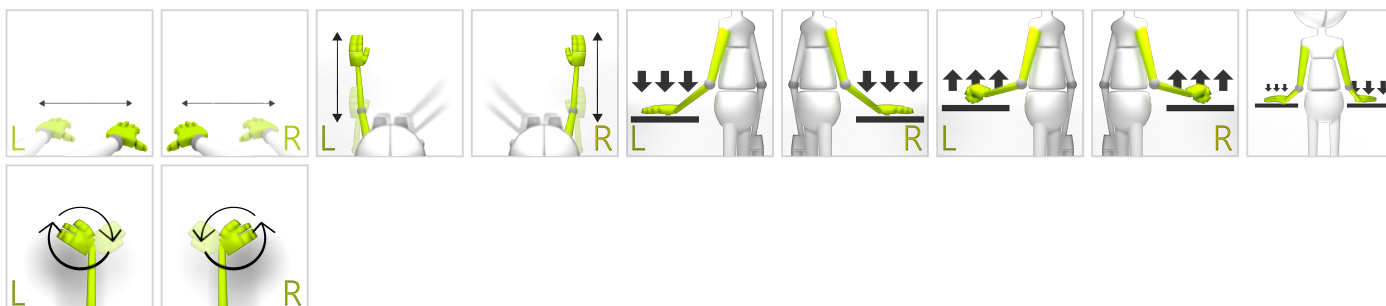


PRĘDKOŚĆ

KRÓLIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

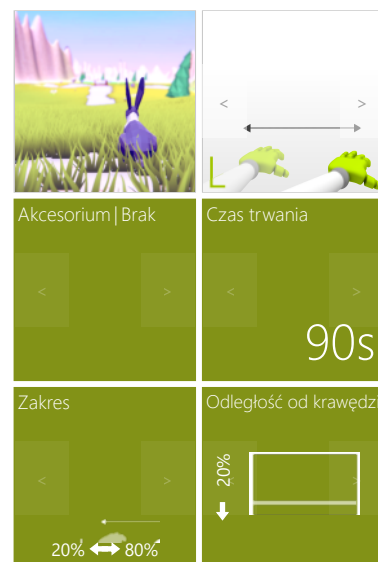
- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

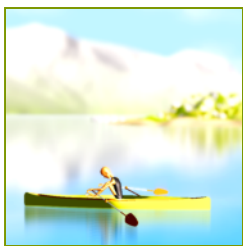
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



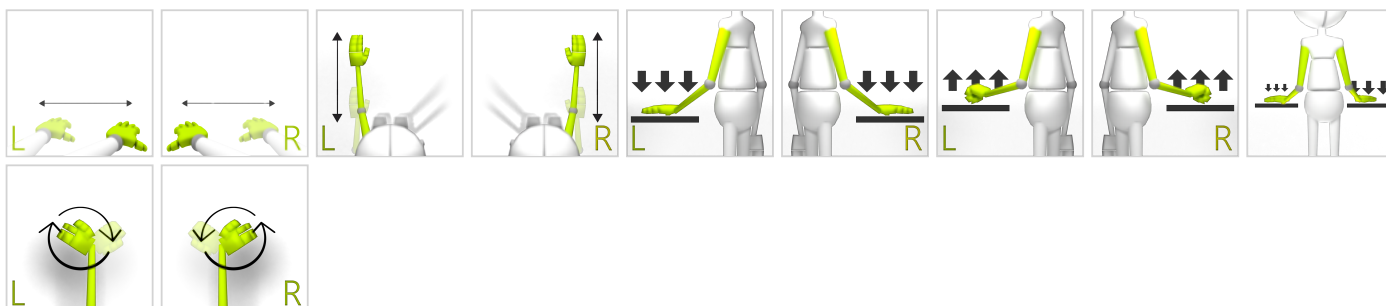


PRĘDKOŚĆ

KAJAK

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

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wiosłuj tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

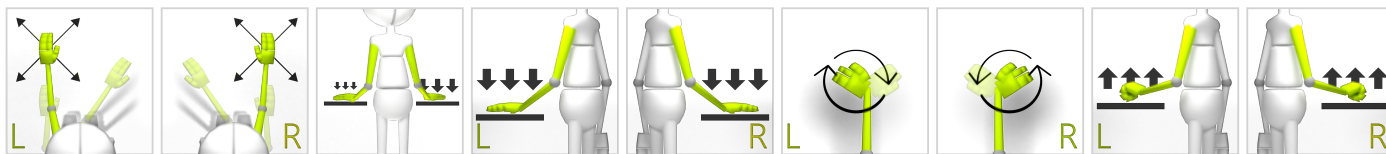


PRECYZJA RUCHU

RYBKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Tryb ruchu
- Kształt trasy
- Prędkości obiektów

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Planowane ruchy
- Wzmocnienie mięśni
- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

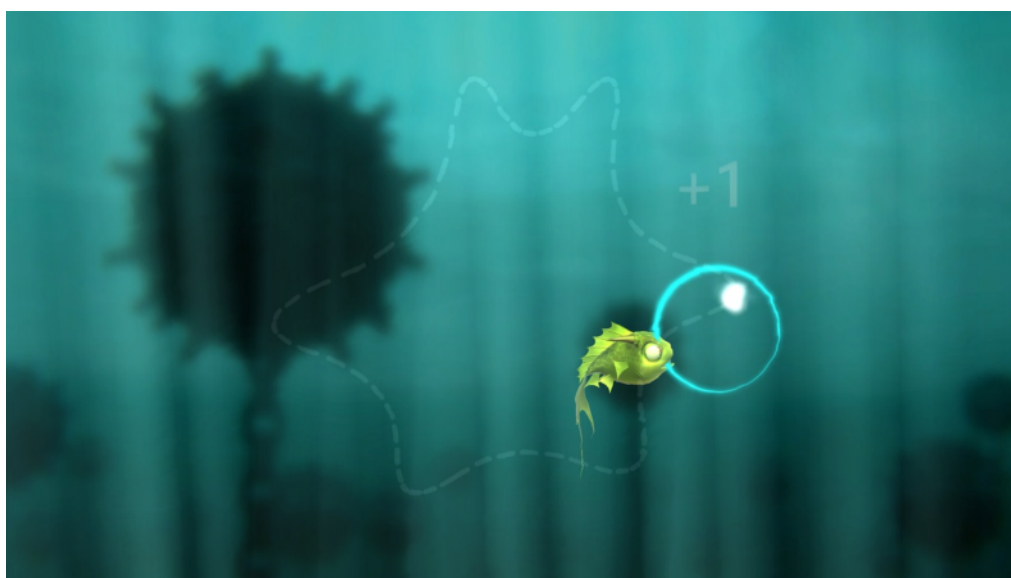
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu.

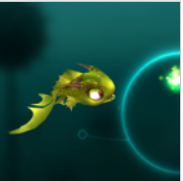


PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	
Trudność własna	
Akcesorium Brak < >	Czas trwania < > 90s
Tryb ruchu < > Lewo	Kształt trasy 
Prędkości obiektów < > 100%	



	
Trudność 1/3	
Akcesorium Brak < >	Czas trwania < > 90s
Tryb ruchu < > Lewo	Kształt trasy < > 
Prędkości obiektów < > 100%	

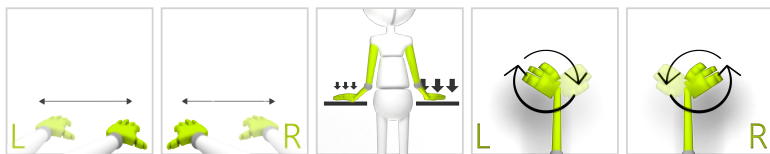


PRECYZJA RUCHU

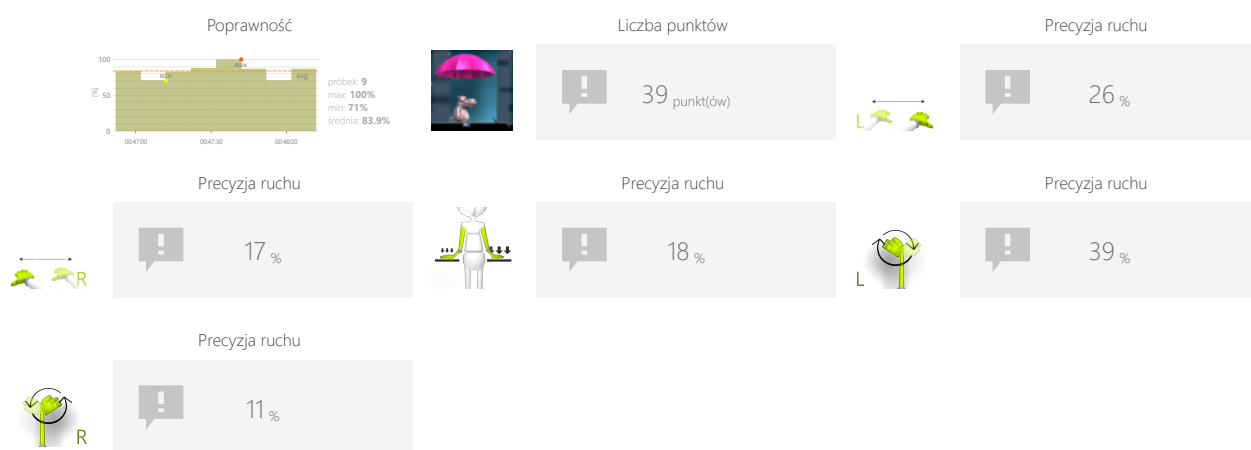
PARASOL

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Ścieżka
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Rozmiar parasola

CELE

- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj parasol nad chodzącą postacią



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Akcesorium Brak 	Czas trwania 60s
Ścieżka 	Zakres
Odległość od krawędzi 	Rozmiar parasola 150%

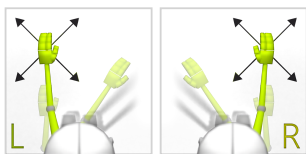


RUCHY FUNKCJONALNE

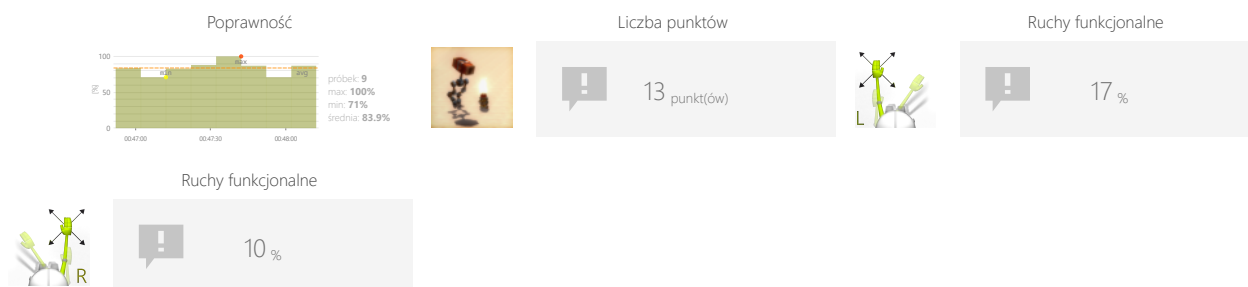
MŁOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas reakcji
- Wielkość celownika

CELE

- Planowanie i strategia
- Szybkość podejmowania decyzji

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj płonące beczki, tak szybko jak to tylko możliwe. Następnie wróć do środka.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	
Trudność 1/3	
Akcesorium Brak < >	Aktywne pozycje 
Czas trwania < > 90s	Zakres 
Czas reakcji < > 10s	Wielkość celownika < > 125%

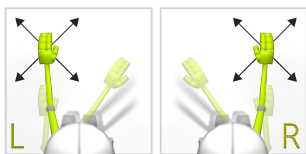


RUCHY FUNKCJONALNE

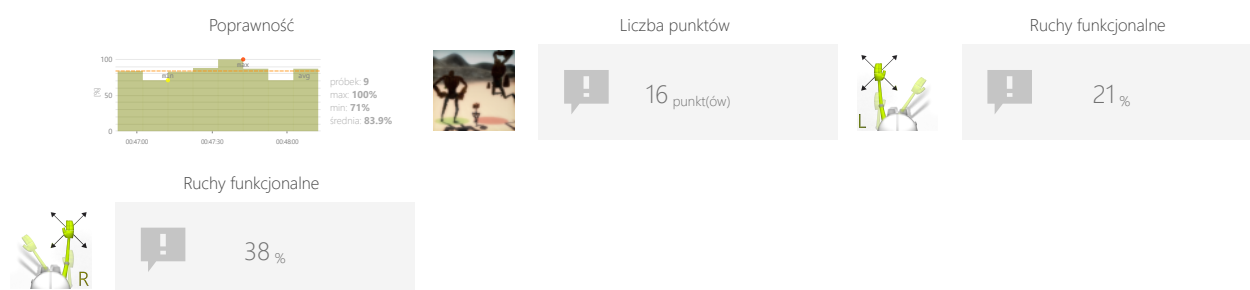
UCIECZKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba wrogów
- Prędkość wrogów

CELE

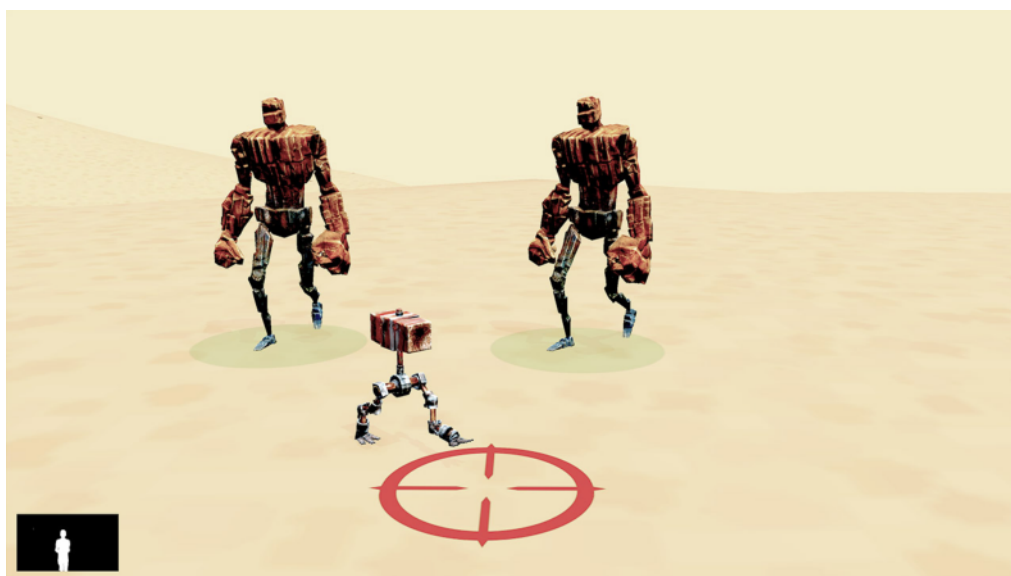
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trzymaj się z dala od wielkich robotów.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Akcesorium Brak	Czas trwania 90s
Zakres 20% 80% 	Liczba wrogów 2
	Prędkość wrogów 100%



Trudność własna	
Akcesorium Brak	Czas trwania 90s
Zakres 20% 80% 	Liczba wrogów 4
	Prędkość wrogów 100%

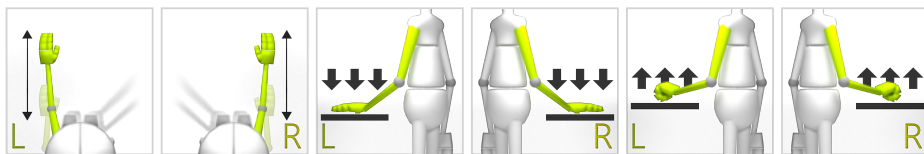


RUCHY FUNKCJONALNE

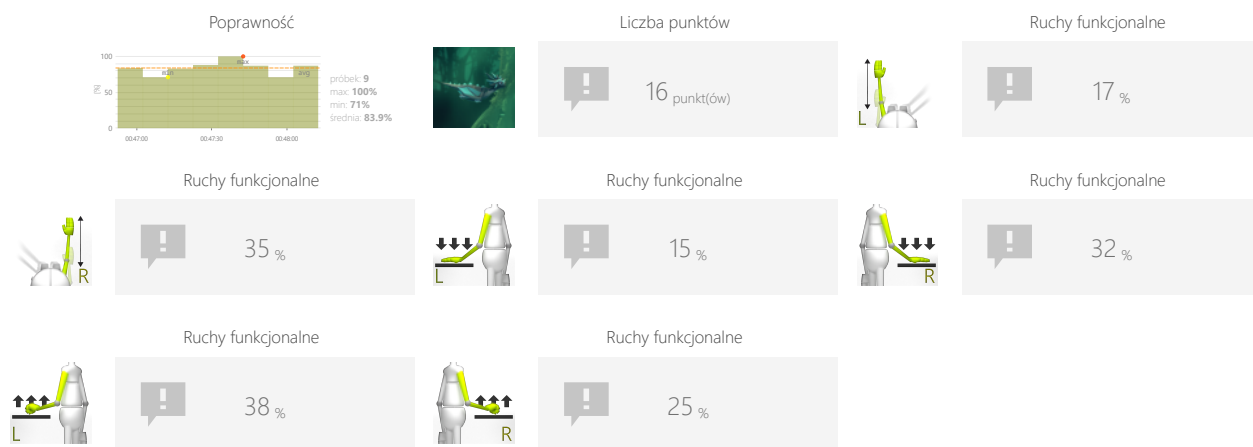
SMOK

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
- 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	▶
Akcesorium Brak		Czas trwania 90s
Zakres 20% 80%		Odległość od krawędzi 20%
Rozmiar grupy monet 3		Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%		



◀	Trudność 1/3	▶
Akcesorium Brak		Czas trwania 90s
Zakres 20% 80%		Odległość od krawędzi 20%
Rozmiar grupy monet 5		Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%		



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

Poprawność		Liczba punktów		Ruchy funkcjonalne		Ruchy funkcjonalne		
			14 punkt(ów)		37 %		39 %	
Ruchy funkcjonalne		30 %	Ruchy funkcjonalne		17 %	Ruchy funkcjonalne		39 %
			10 %			39 %		10 %
Ruchy funkcjonalne		16 %	Ruchy funkcjonalne		18 %	Ruchy funkcjonalne		37 %
			16 %			37 %		16 %
Ruchy funkcjonalne		17 %	Ruchy funkcjonalne		17 %	Ruchy funkcjonalne		17 %
			17 %			17 %		17 %

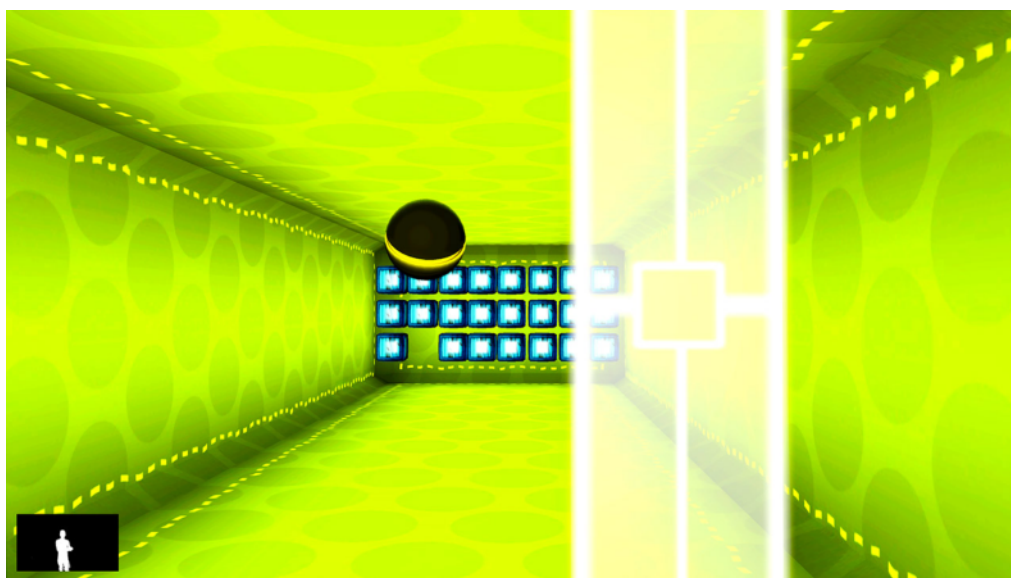
- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Wielkość celownika
- Prędkości obiektów

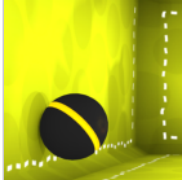
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

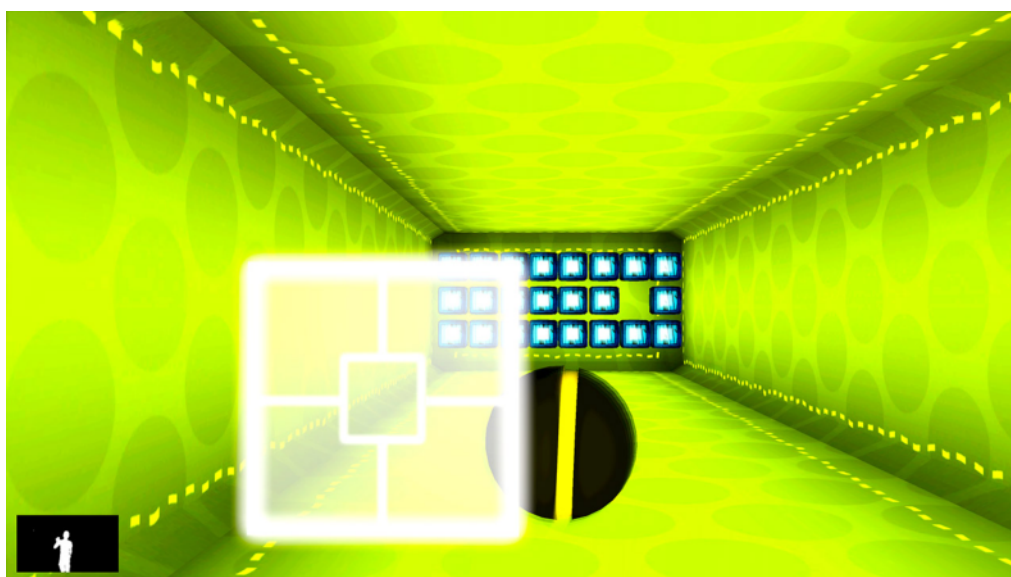
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe.

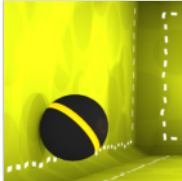
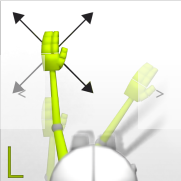


PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



			
Trudność		własna	
Akcesorium Brak		Czas trwania	
< >		< >	
Zakres		Wielkość celownika	
20% 80%		< 100%	
		Prędkości obiektów	
20% 80%		< 70%	



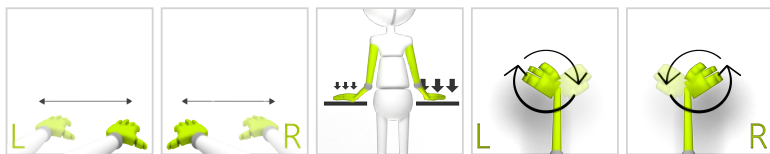
			
Trudność		własna	
Akcesorium Brak		Czas trwania	
< >		< >	
Zakres		Wielkość celownika	
20% 80%		< 75%	
		Prędkości obiektów	
20% 80%		< 70%	



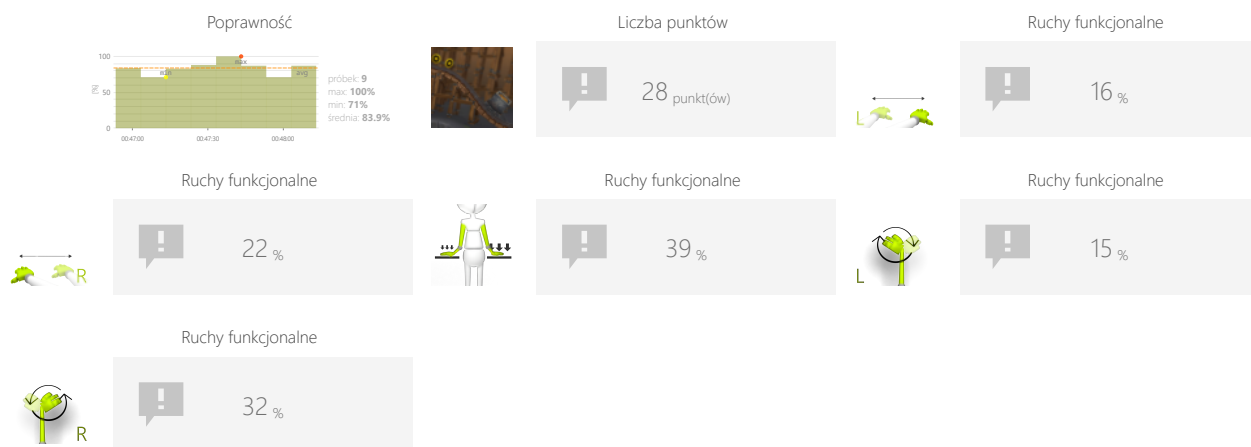
RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy
- Odległość od krawędzi
- Włącz wykoślenie
- Włącz przeszkody
- Czas między obiektami

CELE

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

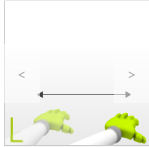
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Steruj wózkiem, aby zbierać monety.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność **1/3**

Prędkość
100%
prędkość nadawana automatycznie

Akcesorium | Brak

Czas trwania
90s

Zakres
20% ↔ 80%

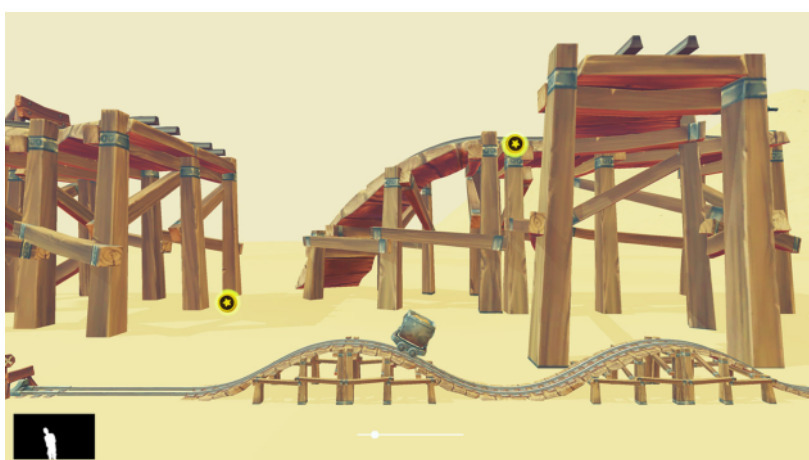
Kształt trasy

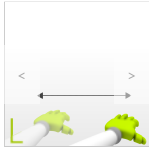
Odległość od krawędzi
20% ↓

Włącz wykoślenie
Nie

Włącz przeszkody
Nie

Czas między obiektami
5s





Trudność **własna**

Prędkość
100%
prędkość nadawana automatycznie

Akcesorium | Brak

Czas trwania
90s

Zakres
20% ↔ 80%

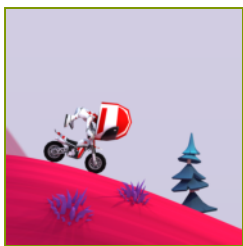
Kształt trasy

Odległość od krawędzi
20% ↓

Włącz wykoślenie
Nie

Włącz przeszkody
Nie

Czas między obiektami
5s

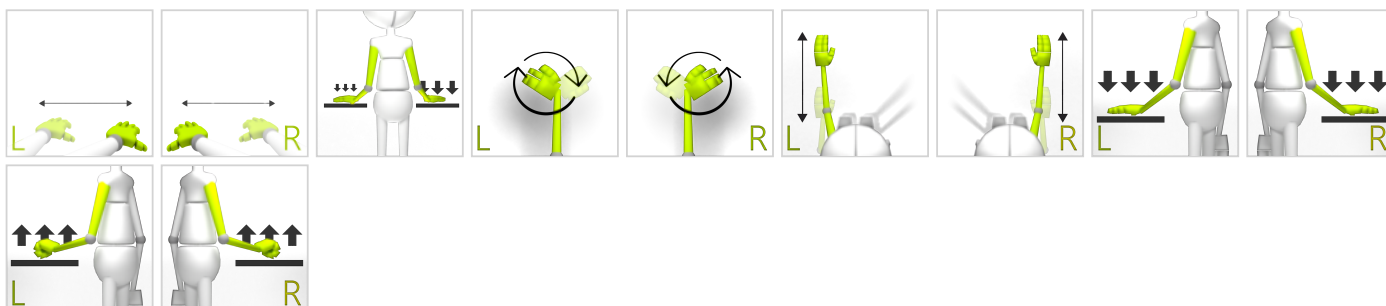


RUCHY FUNKCJONALNE

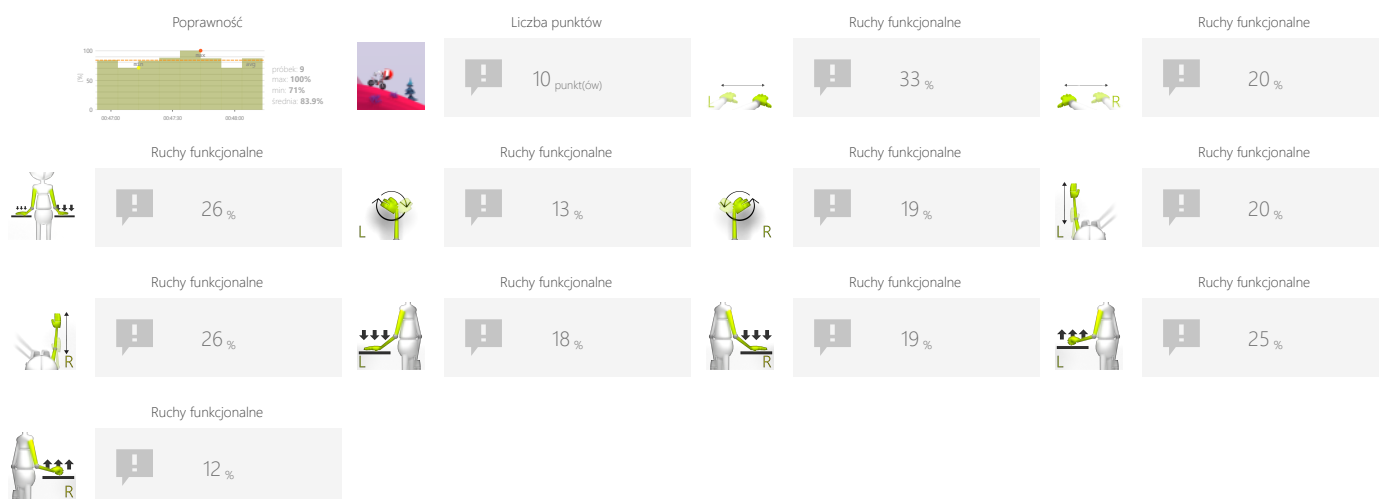
MOTOCROSS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość od krawędzi
- Kształt trasy

CELE

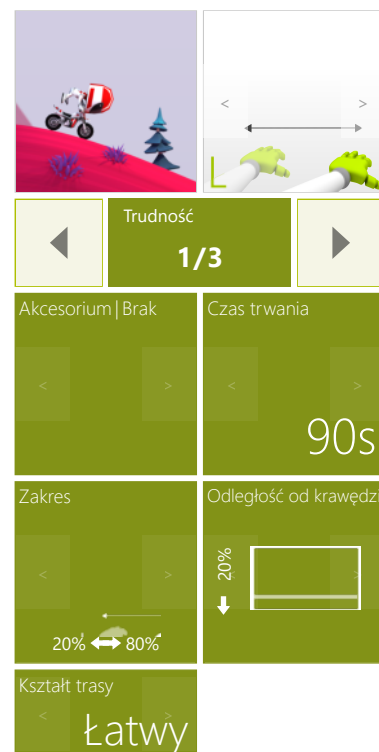
- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



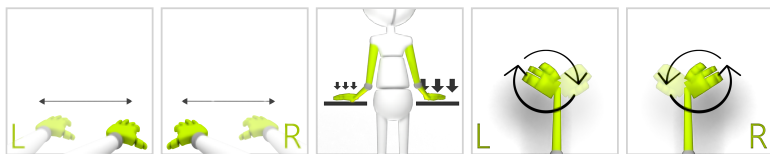


RUCHY FUNKCJONALNE

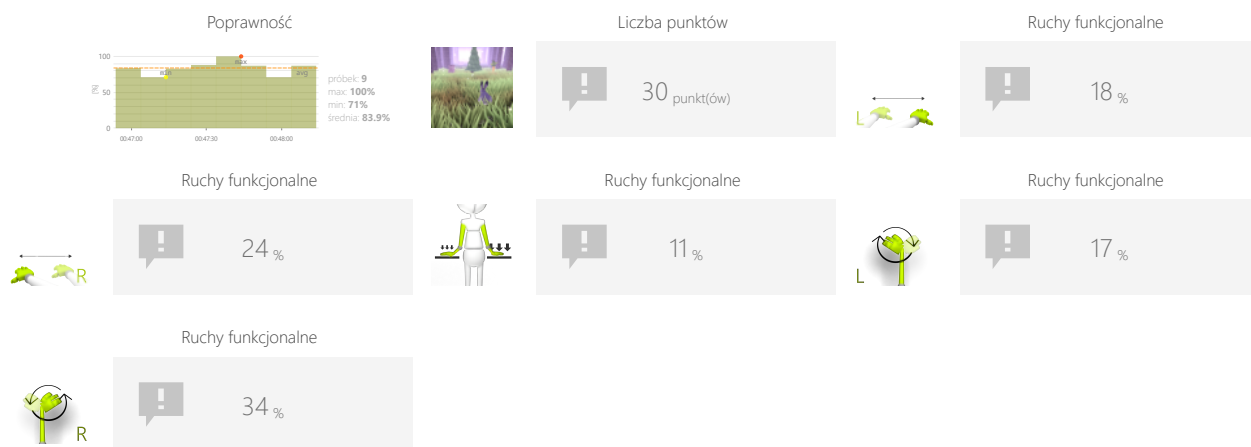
LEŚNY BIEGACZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

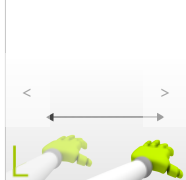
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj zająca w ruchu. Zbieraj marchewki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/2

▶

<

Prędkość
150%

>

prędkość nadawana automatycznie

Akcesorium | Brak

<

>

Czas trwania

<

90s

>

Zakres

<

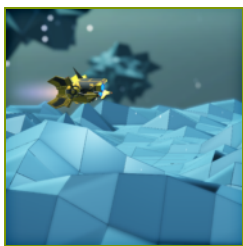
>

20% ↔ 80%

Odległość od krawędzi

20% ↓



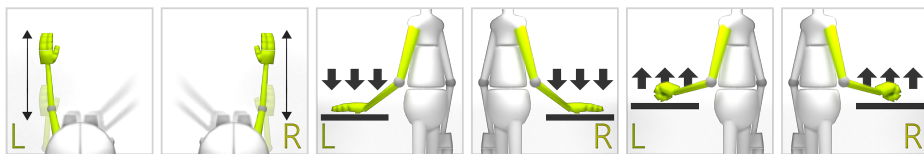


RUCHY FUNKCJONALNE

GEOMETRYCZNY LOTNIK

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

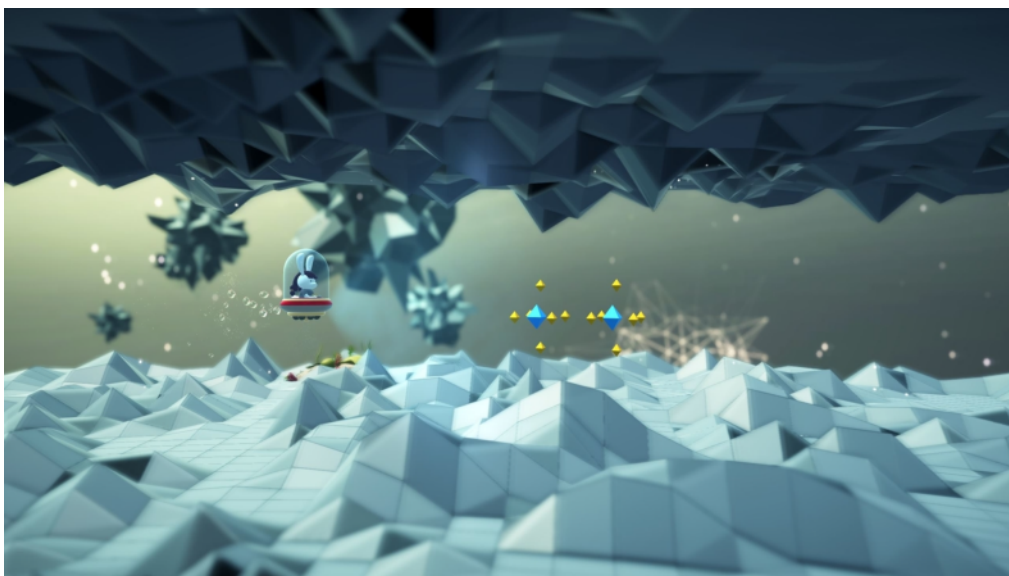
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

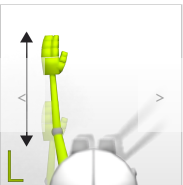
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

<

Prędkość
100%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

Akcesorium | Brak

>

<

Czas trwania
90s

>

80%
20%

Zakres

>

<

Odległość od krawędzi
20%

>

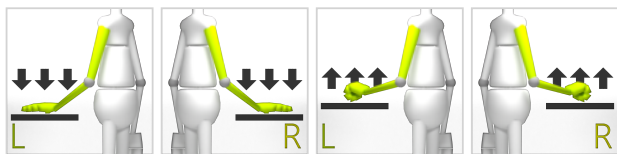


SIŁA

TEST SIŁY

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

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania

CELE

- Badanie siły
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik

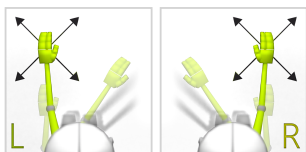


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

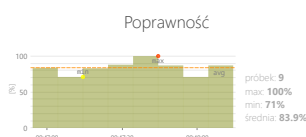
LABIRYNT

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

33 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

18 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Akcesorium
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Rozmiar labiryntu

CELE

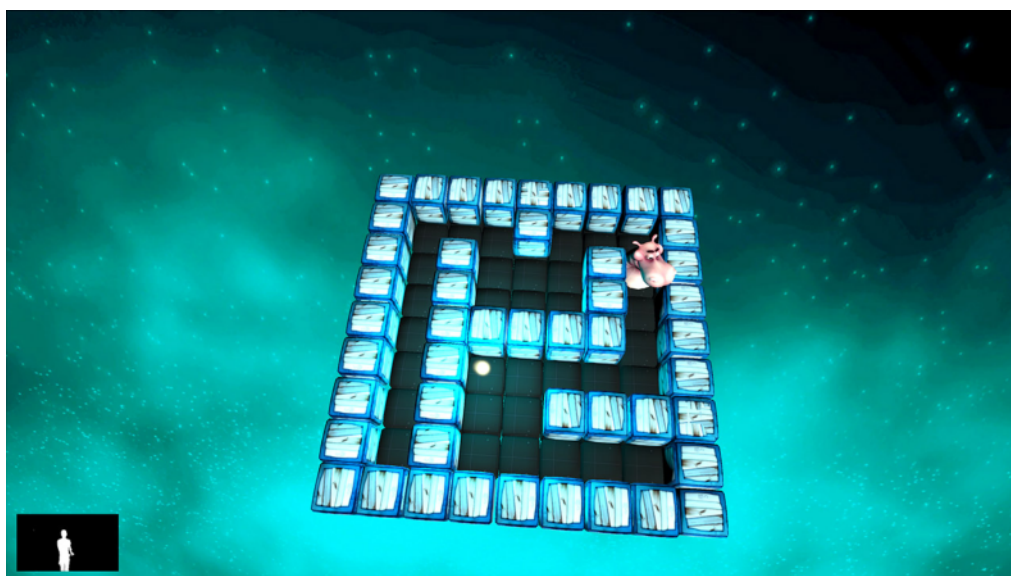
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

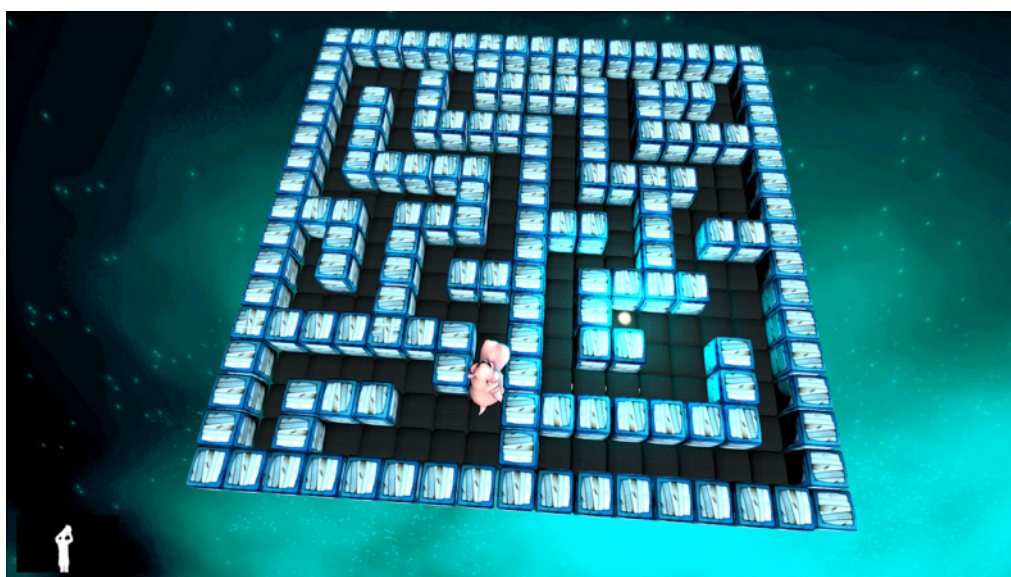
Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/4	▶
Akcesorium Brak		Czas trwania 90s
Zakres 80% 20% ↔ 80%		Pokaż ścieżkę Nie
		Rozmiar labiryntu 4



◀	Trudność 4/4	▶
Akcesorium Brak		Czas trwania 90s
Zakres 80% 20% ↔ 80%		Pokaż ścieżkę Nie
		Rozmiar labiryntu 10