

ŚLEDZENIE CAŁEGO CIAŁA 3D

2021.4

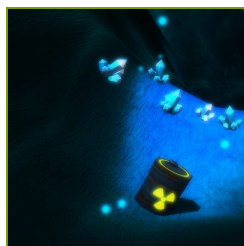
Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Zakres ruchu	5
Czas ruchu	11
Prędkość	15
Balans	22
Precyzja ruchu	26
Ruchy funkcjonalne	36
Podzielność uwagi	95
Pamięć	97
Rozwiązywanie problemów	101
Specjalne	109

CO JEST POTRZEBNE?

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

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
- Procesor INTEL i5
- 8 GB pamięci RAM
- Karta graficzna nVidia RTX2060
- ZED 2

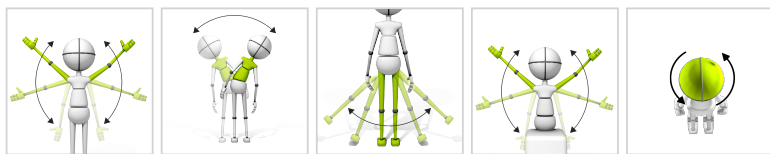


ZAKRES RUCHU

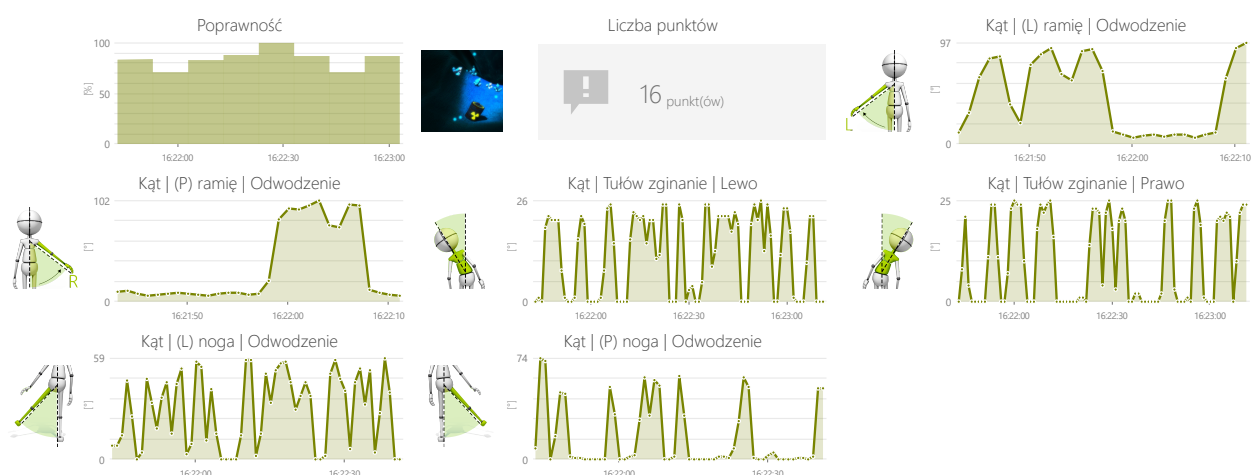
KRYSZTAŁKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
-
- Prędkość gracza

CELE

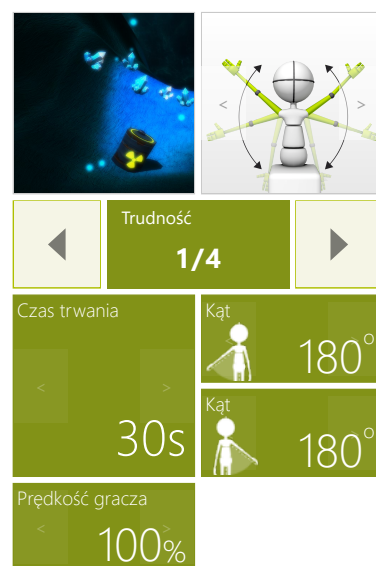
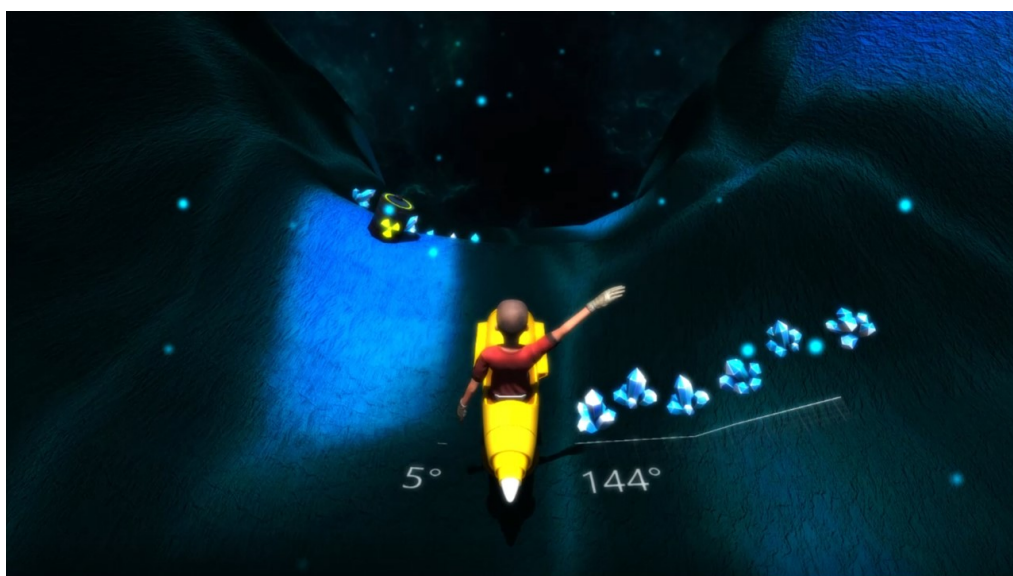
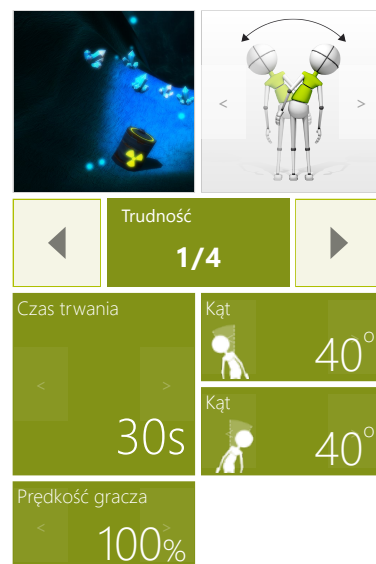
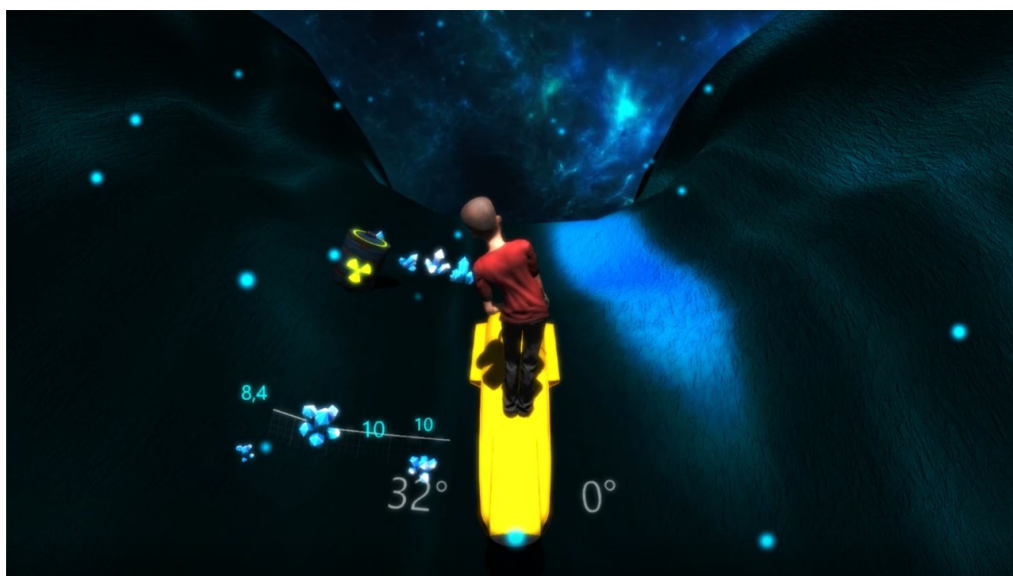
- Poprawianie zakresu ruchu
- Spostrzegawczość
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne

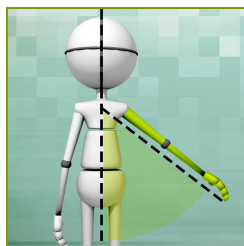
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zbieraj kryształy i unikaj beczek



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



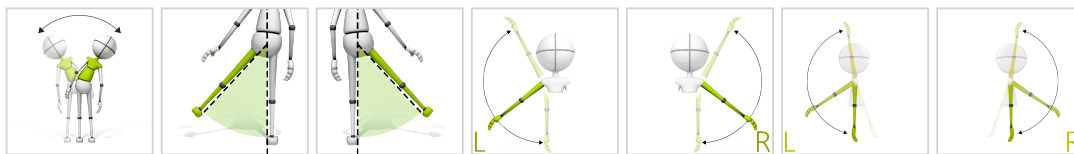


ZAKRES RUCHU

EWALUACJA KĄTÓW

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



CELE

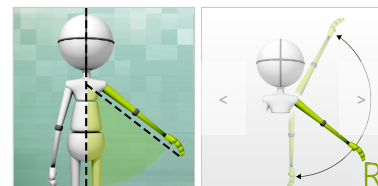
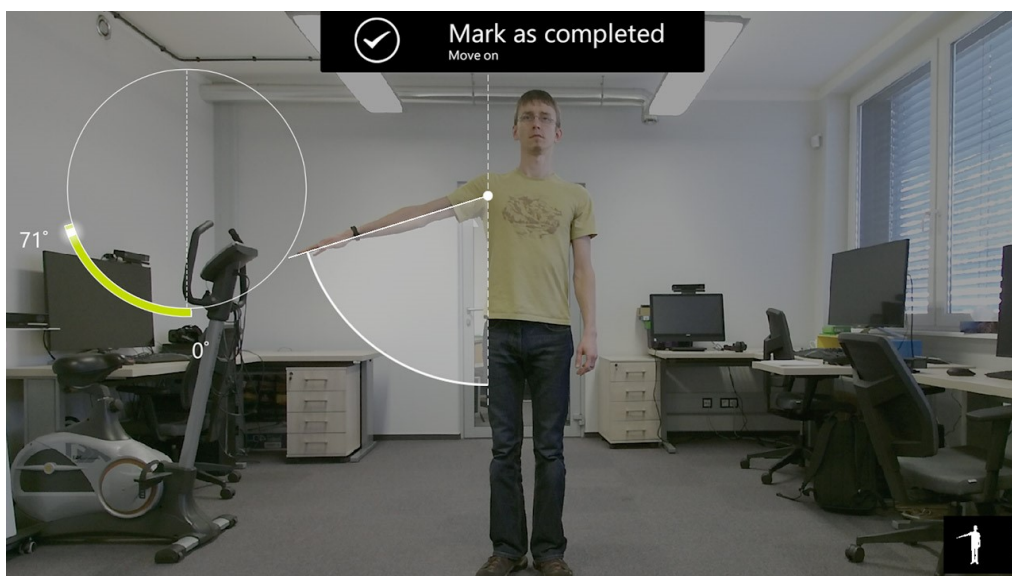
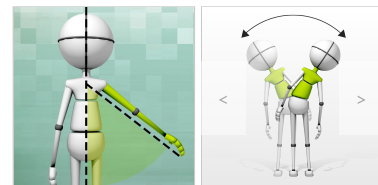
- Badanie zakresu ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

System zmierzy twój zakres ruchu



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



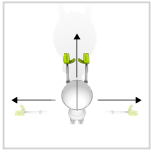
REACH TEST

ZAKRES RUCHU

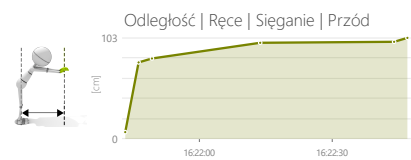
TEST ZASIĘGU

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



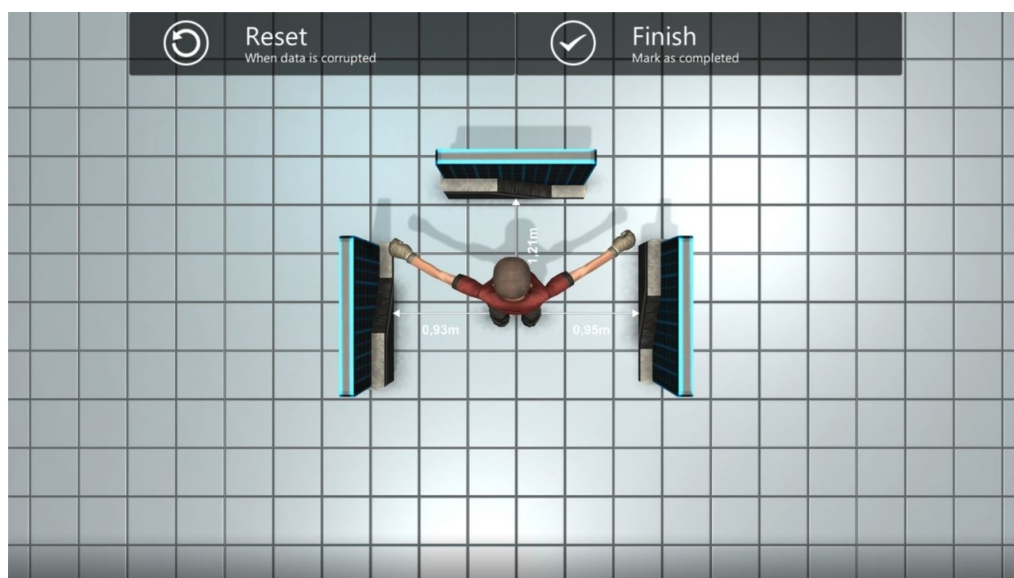
CELE

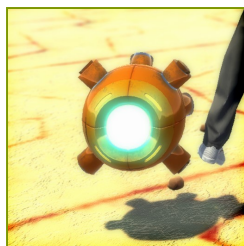
- Badanie zakresu ruchu (płaszczyzna poprzeczna)
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Odepchnij ściany tak daleko od siebie, jak tylko potrafisz.
Trzymaj nogi w miejscu

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



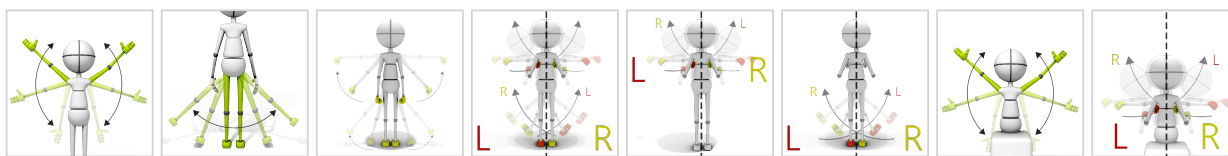


CZAS RUCHU

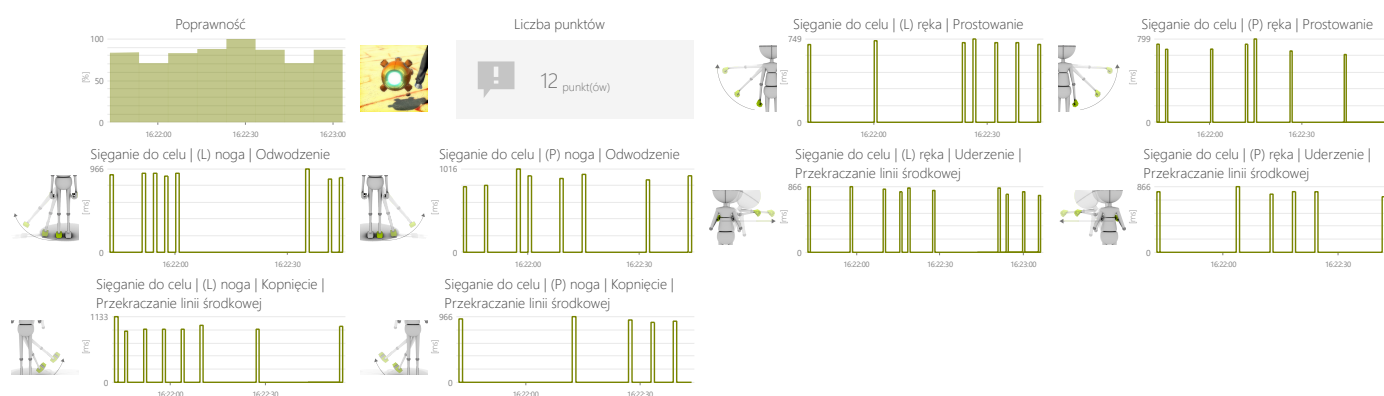
REAKCJA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas reakcji
- Odległość do celów

CELE

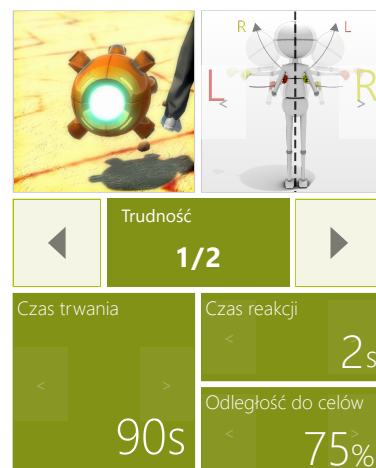
- Szybkość ruchu
- Ruchy bilateralne w odpowiedzi na bilateralne bodźce
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Porównanie czasów ruchów (lewa i prawa kończyna)

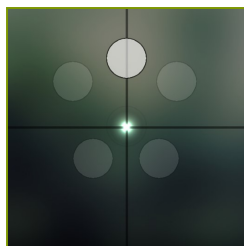
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trafić w cel tak szybko, jak to tylko możliwe. Następnie ustaw się w pozycji spoczynkowej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





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

- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Powtórzenia

CELE

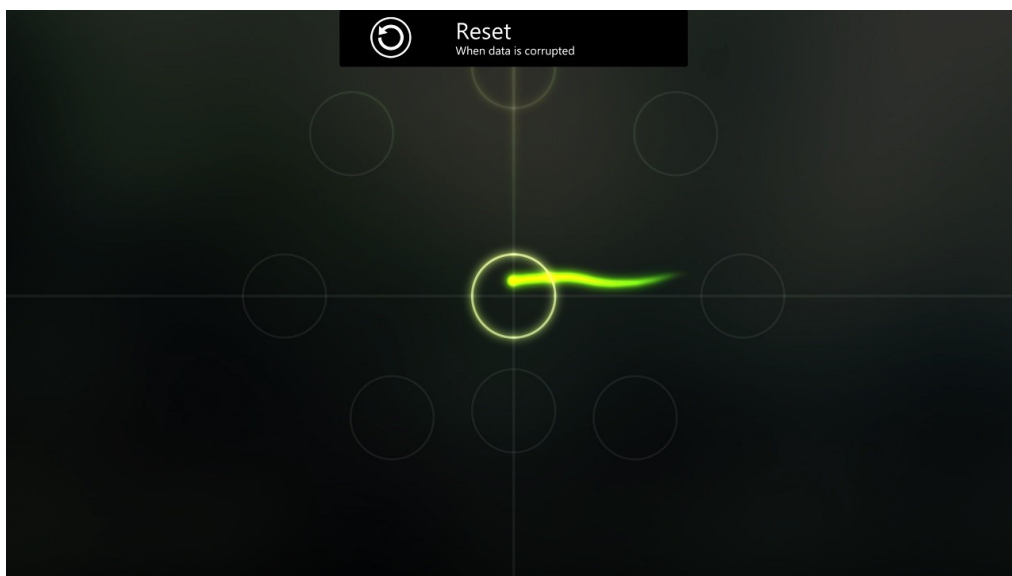
- Przetestuj granice równowagi
- Dynamika planowanych ruchów

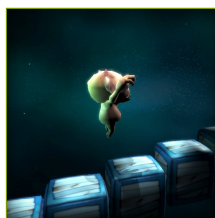
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

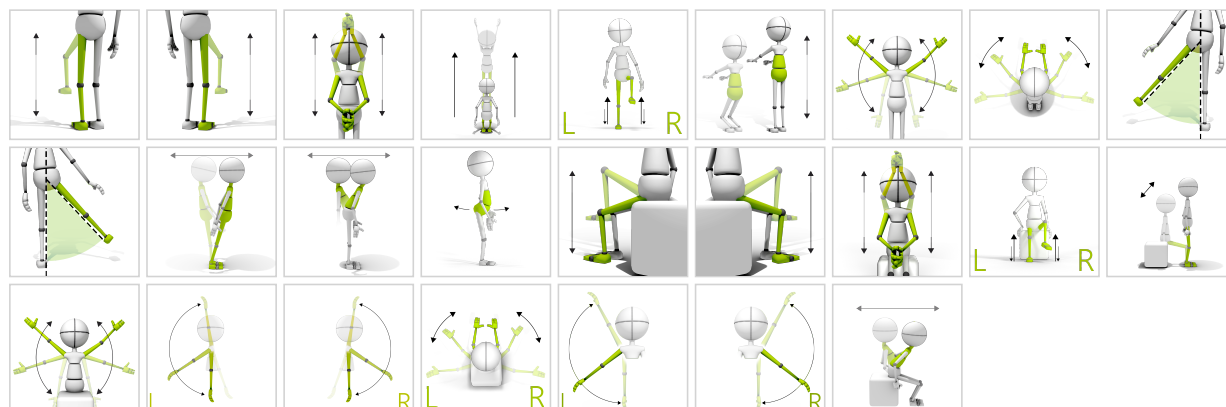




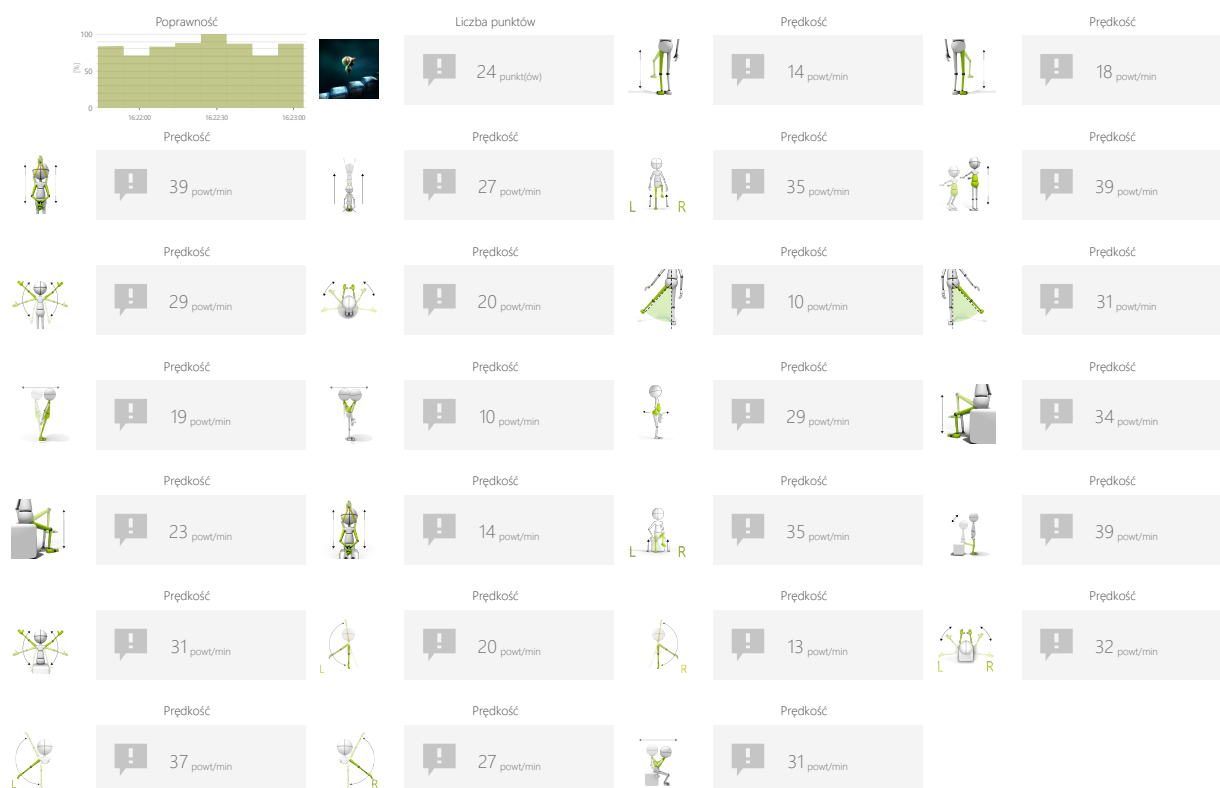
PRĘDKOŚĆ SCHODY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Maksymalny czas na piętrze
- Liczba schodów
- Długość paazy

CELE

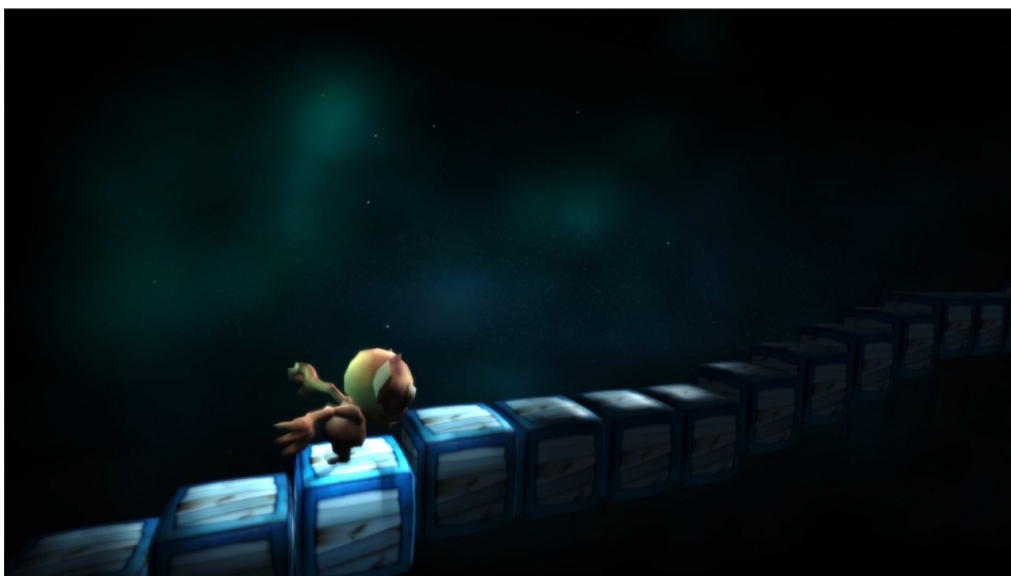
- Skoki
- Podnoszenie kolan
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wspinaj się po schodach, zanim znikną



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

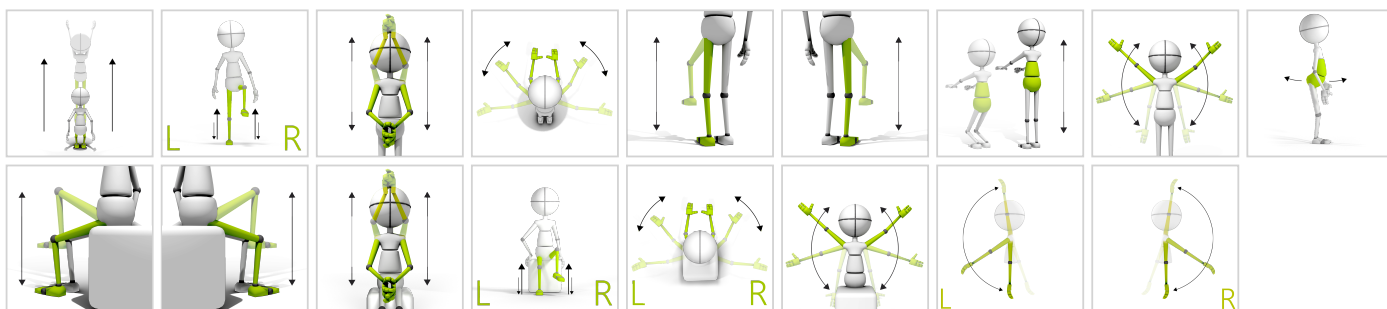


PRĘDKOŚĆ

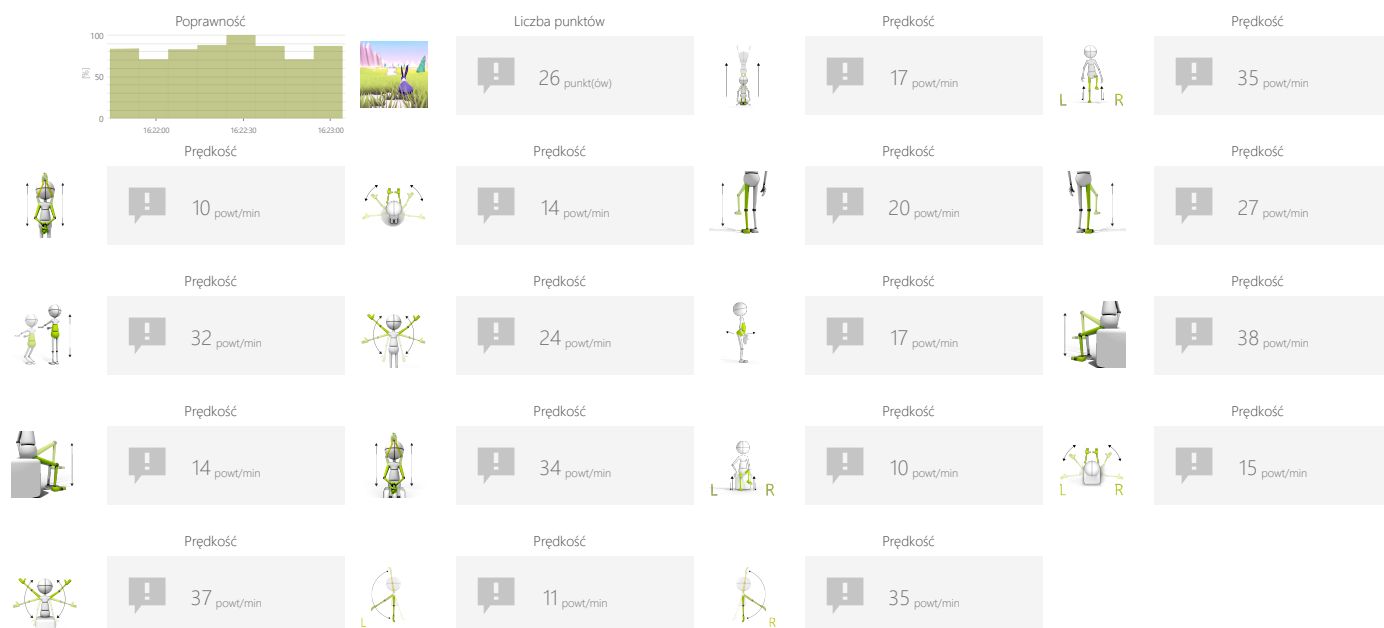
KRÓLIK

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

CELE

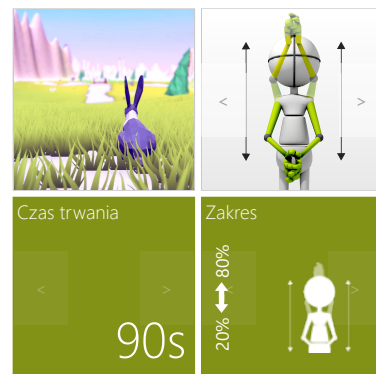
- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

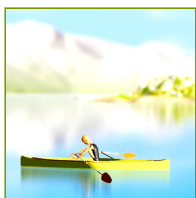
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



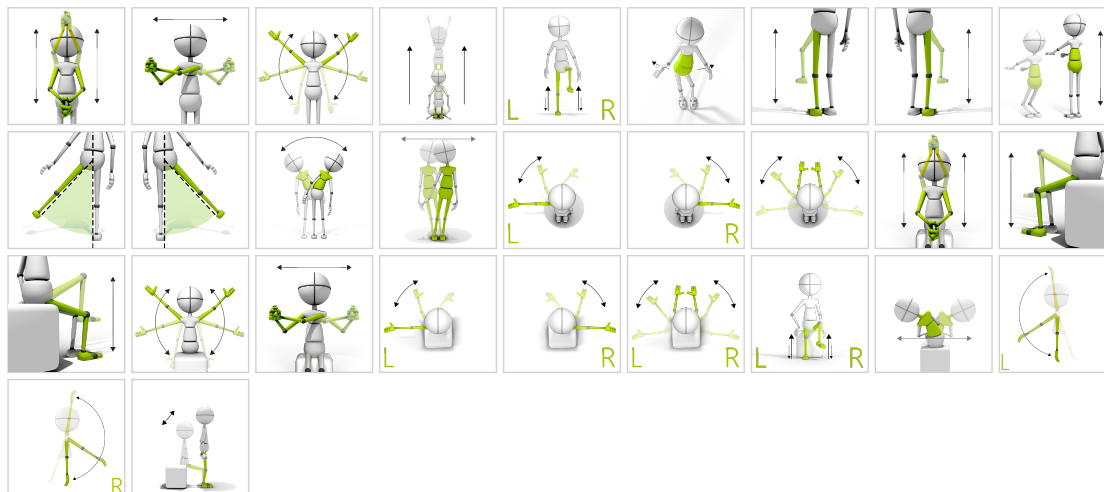


PRĘDKOŚĆ

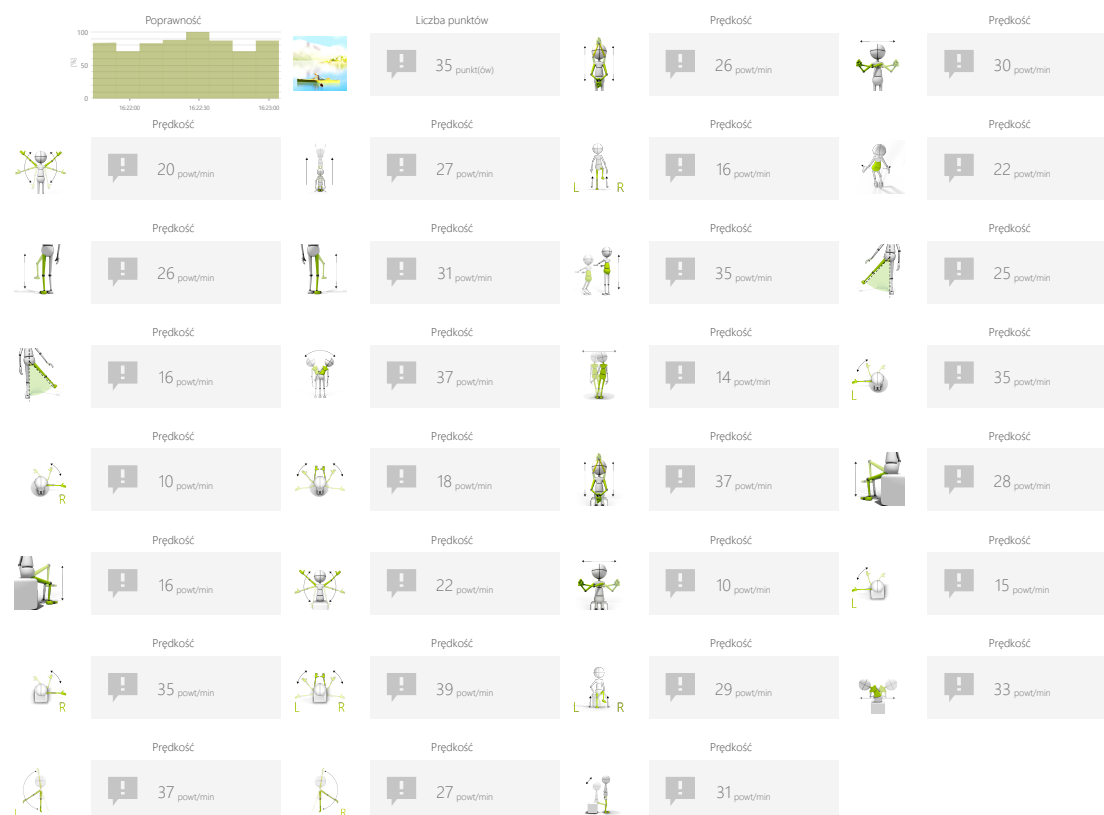
KAJAK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

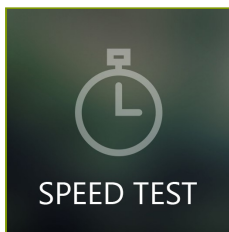
Uszereguj tak szybko, jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania < 90s >	Zakres 20% 80%

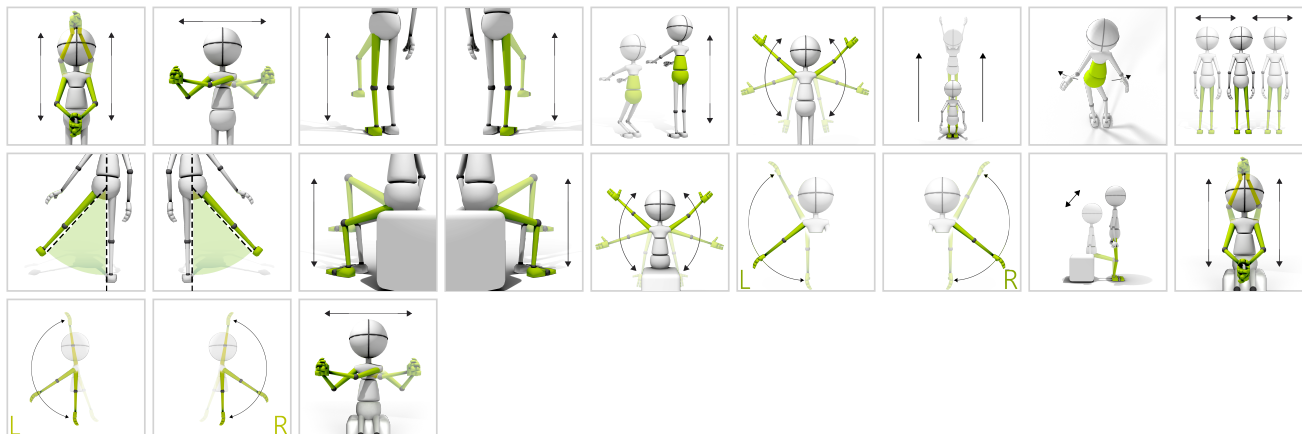


PRĘDKOŚĆ

TEST PRĘDKOŚCI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI

	Prędkość ! 10 powt/min		Prędkość ! 28 powt/min		Prędkość ! 33 powt/min		Prędkość ! 37 powt/min
	Prędkość ! 13 powt/min		Prędkość ! 34 powt/min		Prędkość ! 38 powt/min		Prędkość ! 29 powt/min
	Prędkość ! 33 powt/min		Prędkość ! 38 powt/min		Prędkość ! 12 powt/min		Prędkość ! 18 powt/min
	Prędkość ! 37 powt/min		Prędkość ! 11 powt/min		Prędkość ! 17 powt/min		Prędkość ! 37 powt/min
	Prędkość ! 12 powt/min		Prędkość ! 16 powt/min		Prędkość ! 36 powt/min		Prędkość ! 14 powt/min
	Prędkość ! 33 powt/min						

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

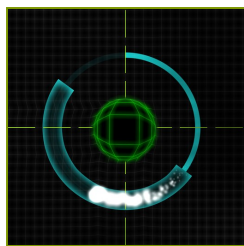
- Czas zakończenia działania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wykonać określony wzorzec ruchu tak wiele razy, jak to możliwe

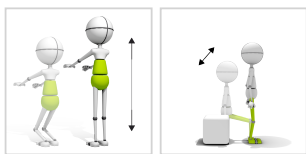


BALANS

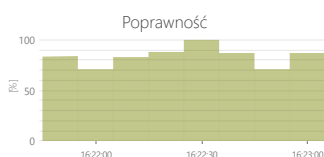
SIATKA

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA

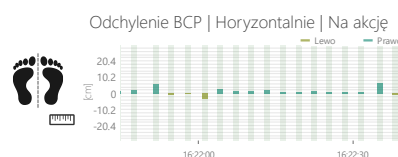


WYNIKI



Liczba punktów

34 punkt(ów)



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Okres

CELE

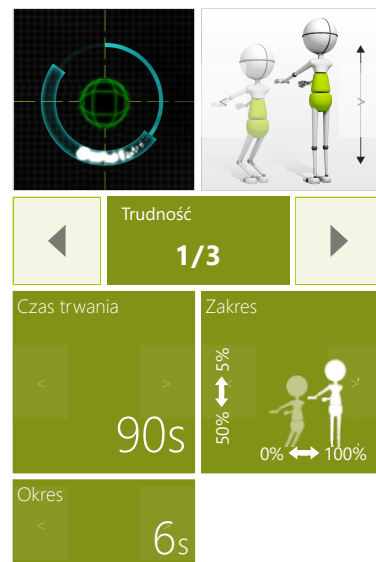
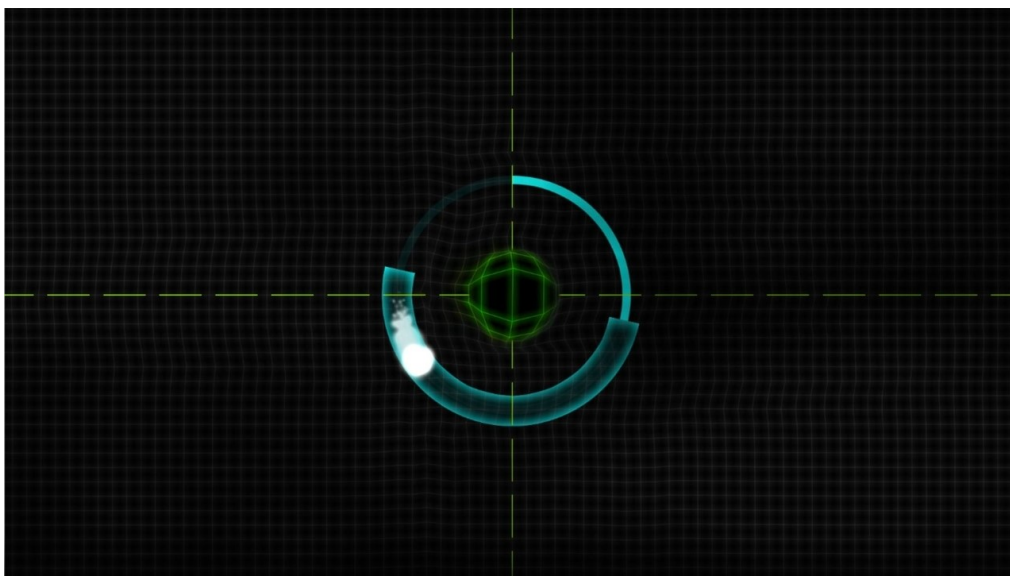
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Aktywność w zadanym rytmie

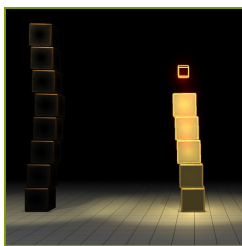
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj biały świecący punkt wewnątrz niebieskiego obszaru i upewnij się, że powstająca kula pozostaje w środku celownika



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



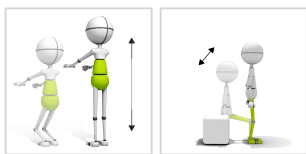


BALANS

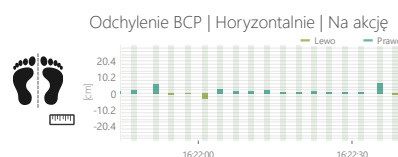
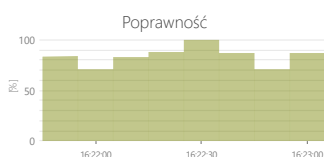
BUDOWANIE BLOKÓW

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Wysokość stosu

CELE

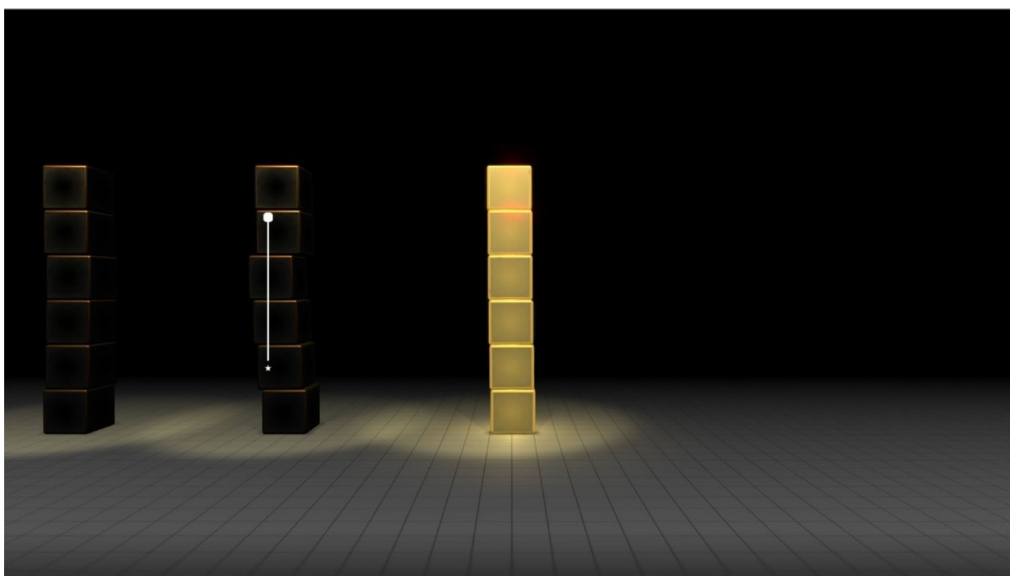
- Precyzja ruchu
- Wzmocnienie mięśni
- Ćwiczenie balansu i równowagi

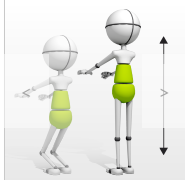
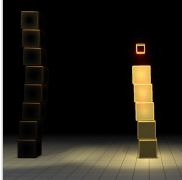
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

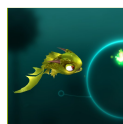
Trudność
1/3

▶

Czas trwania
< 90s >

Zakres
50% ↔ 5%
0% ↔ 100%

Wysokość stosu
< 6 >

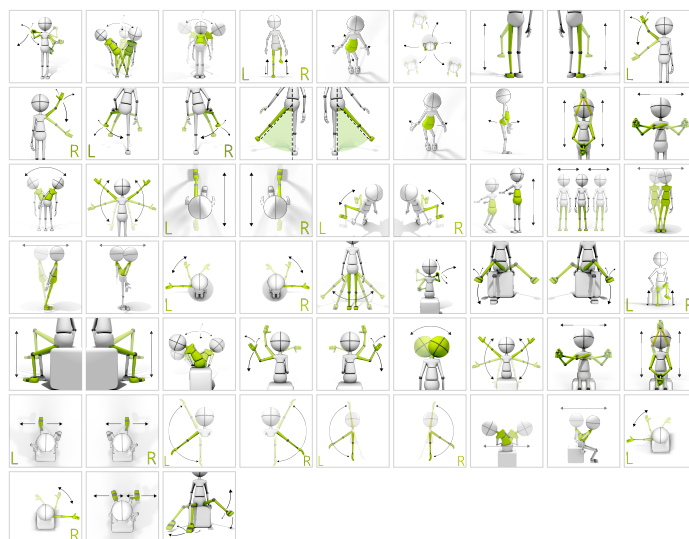


PRECYZJA RUCHU

RYBKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

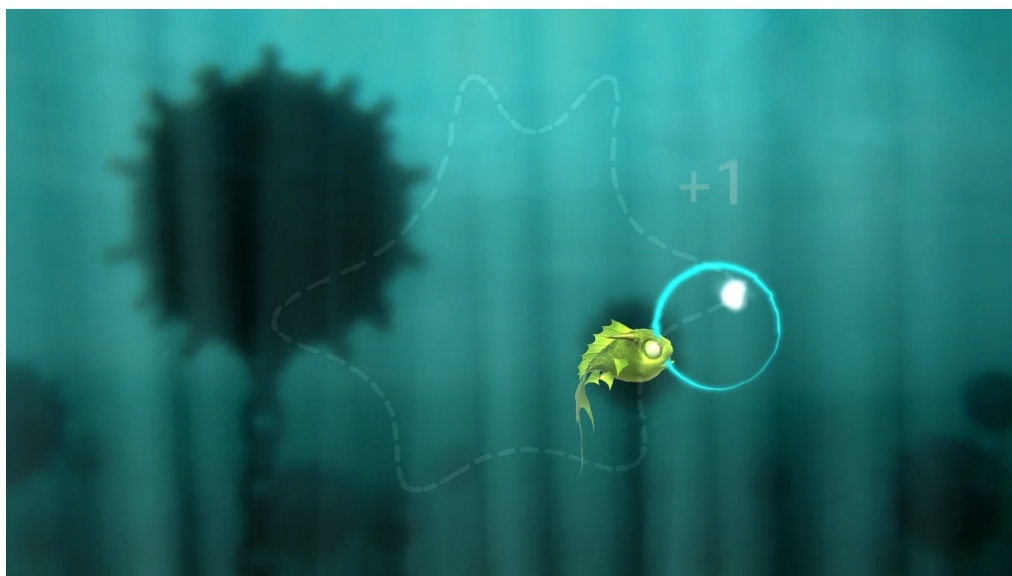
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu



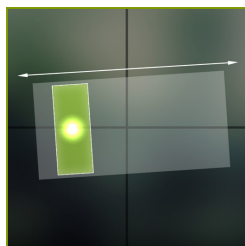
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres 20% ↔ 80%	Kształt trasy
Prędkości obiektów 100%	



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres 20% ↔ 80%	Kształt trasy
Prędkości obiektów 100%	

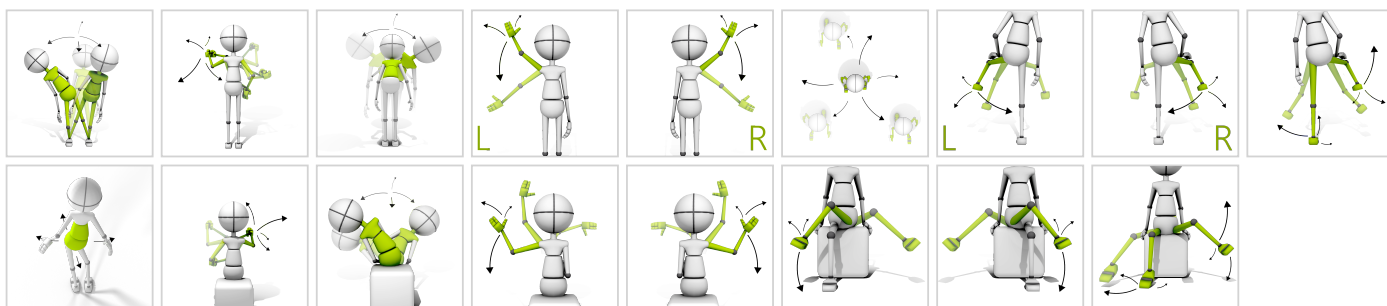


PRECYZJA RUCHU

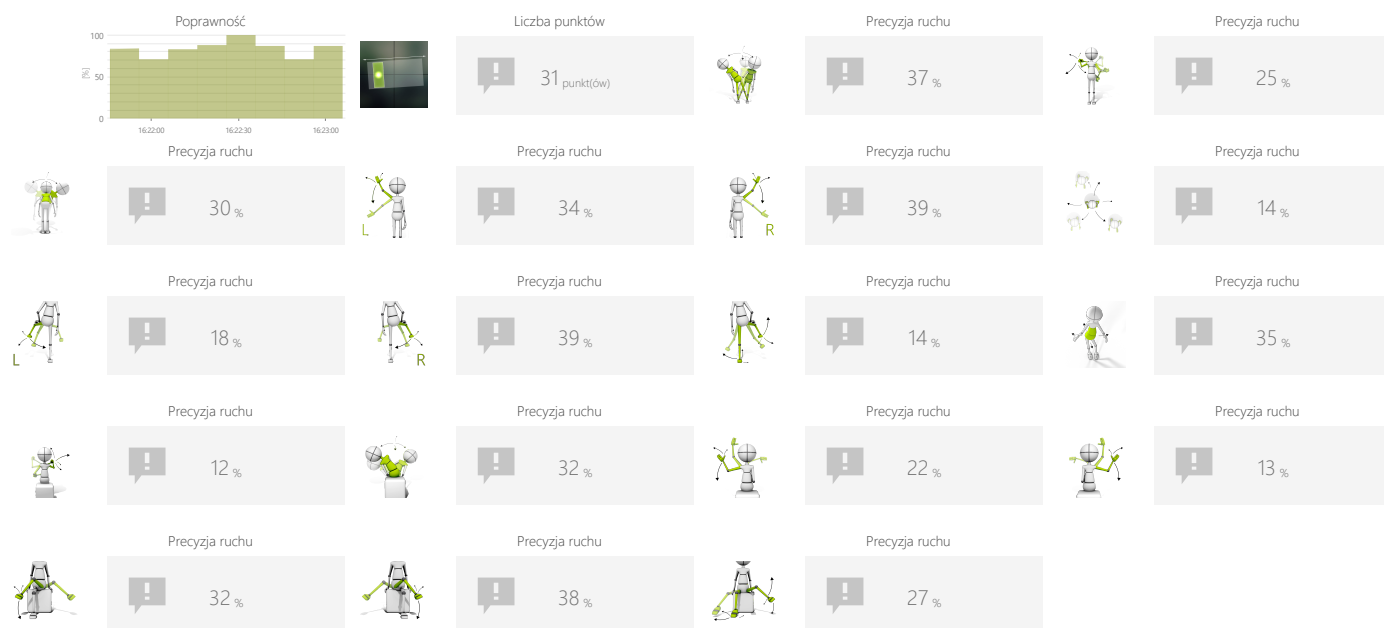
WAHADŁO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Okres
- Obrót
- Wysokość wahadła
- Szerokość wahadła

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Rytmika
- Aktywność w zadanym rytmie
- Precyzja ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj zsynchronizować się z ruchami prostokąta. Staraj się utrzymać w granicach prostokąta



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



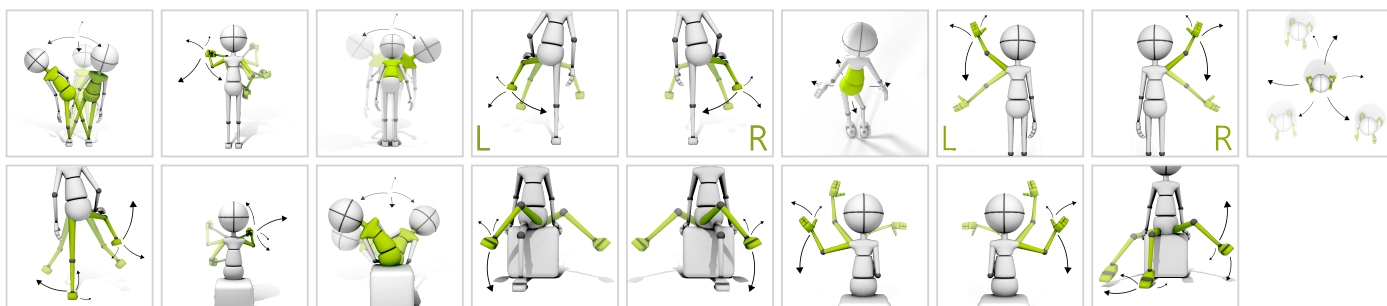
	Trudność 1/2
Czas trwania < 90s >	Zakres 20% ↑ 80% 20% ↔ 80%
Pokaż ścieżkę < Nie >	Okres < 5s >
Obrót < 0 >	Wysokość wahadła < 50% >
Szerokość wahadła < 100% >	



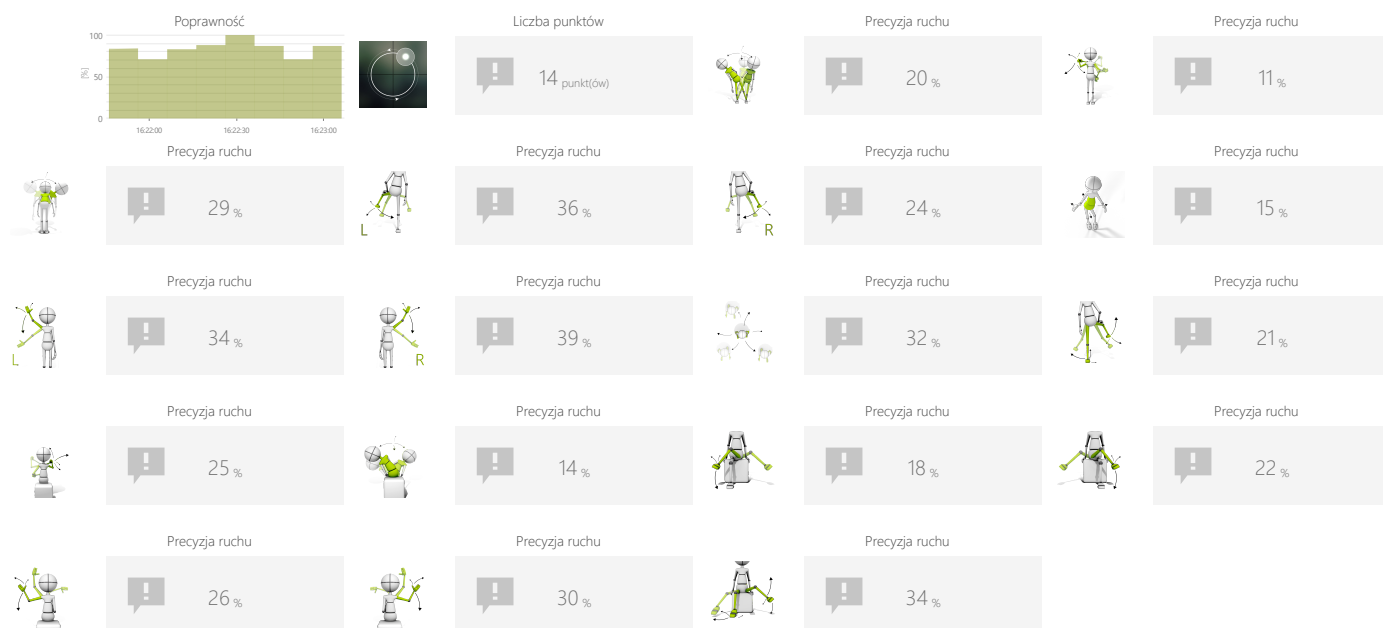
PRECYZJA RUCHU ŚLEDZENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

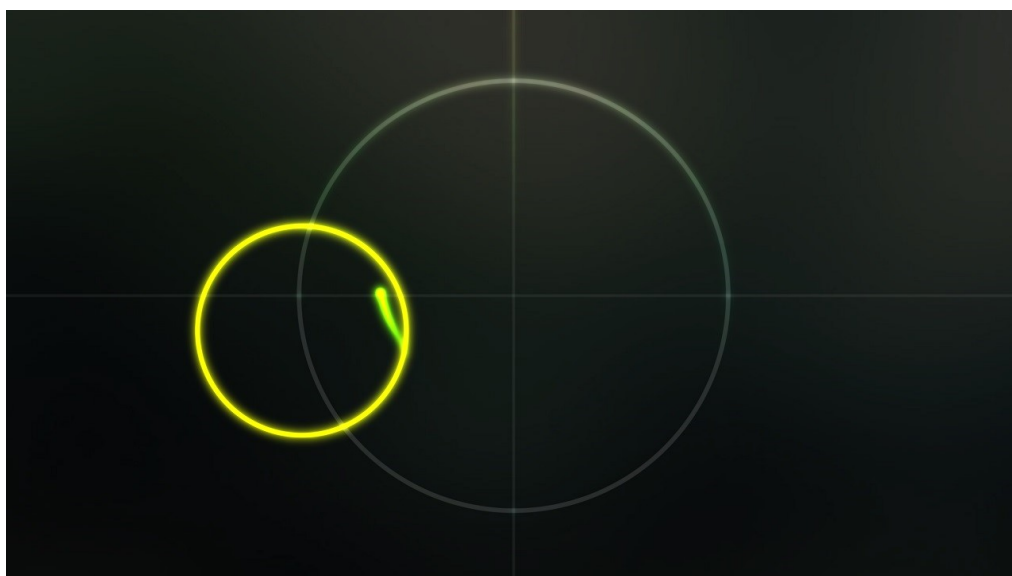
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

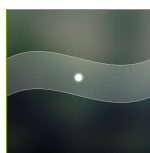
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania < 90s >	Zakres 20% 80% 20% 80% < >
Odwrotny kierunek < Nie >	Pokaż ścieżkę < Nie >
Okres < 10s >	Promień < 75% >
Promień celu < 75% >	

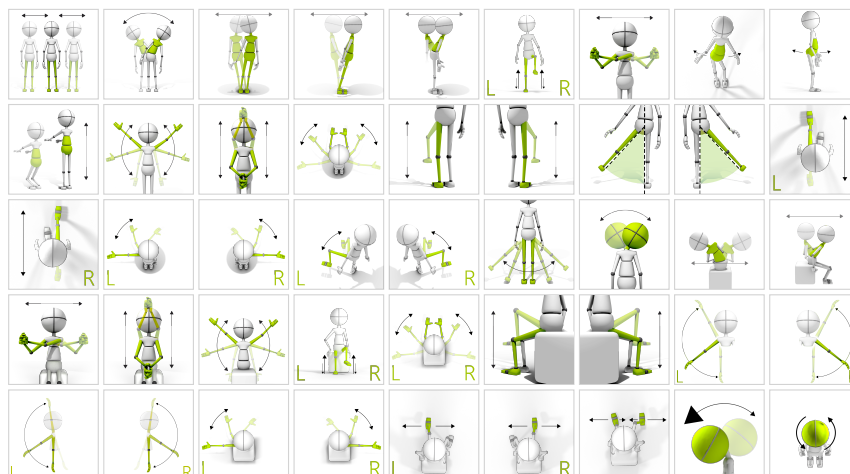


PRECYZYJA RUCHU

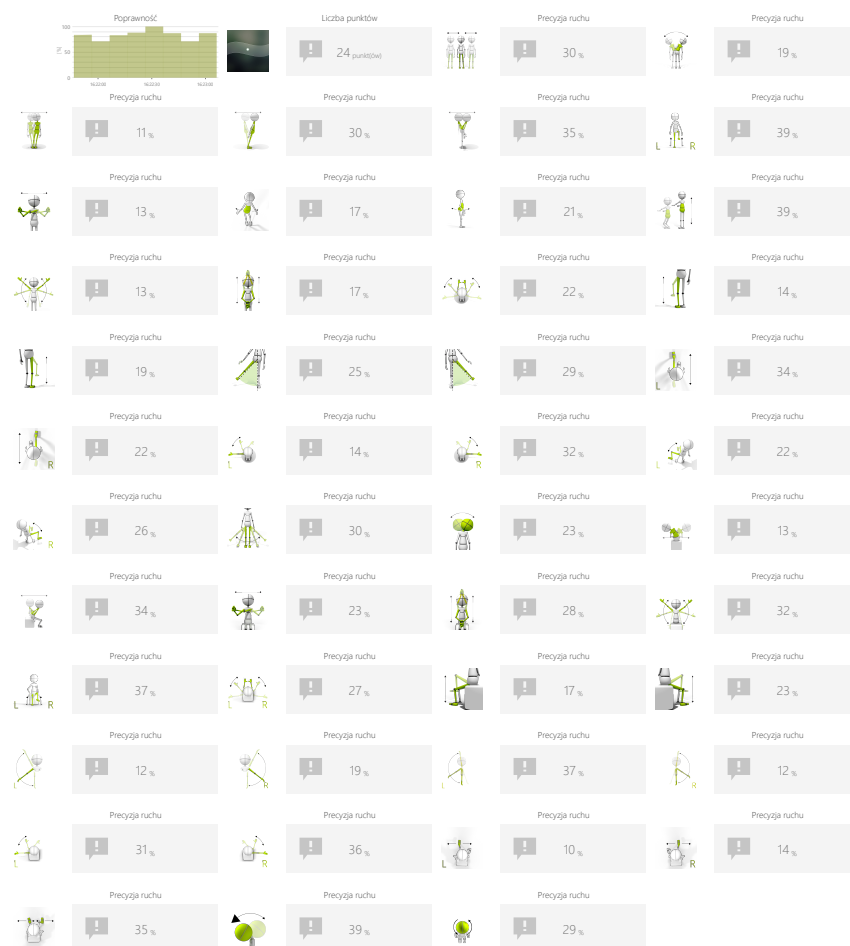
WYKRES

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

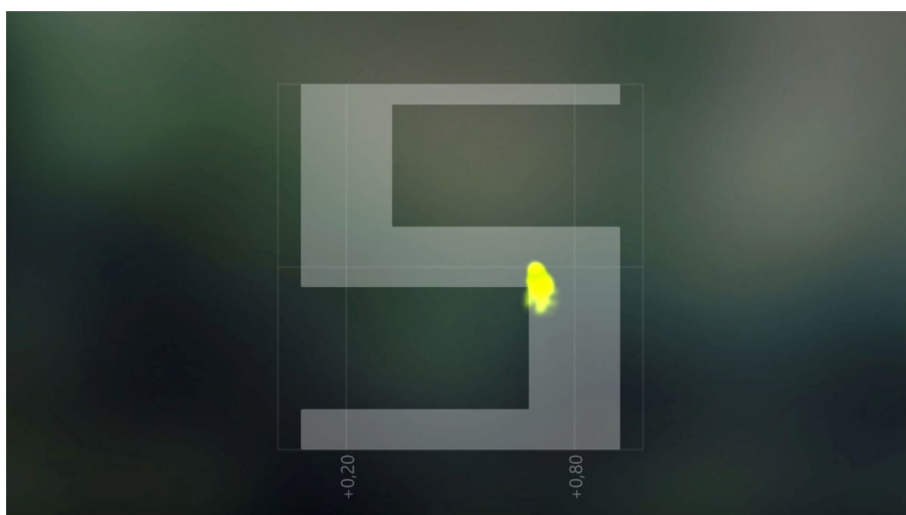
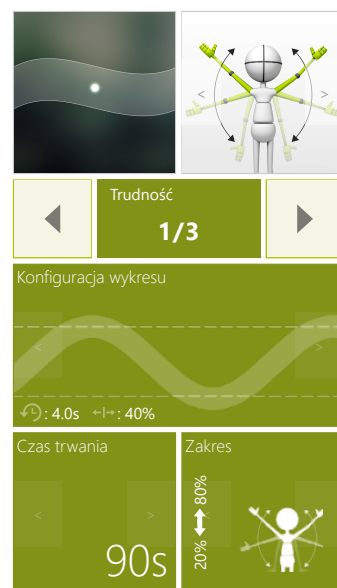
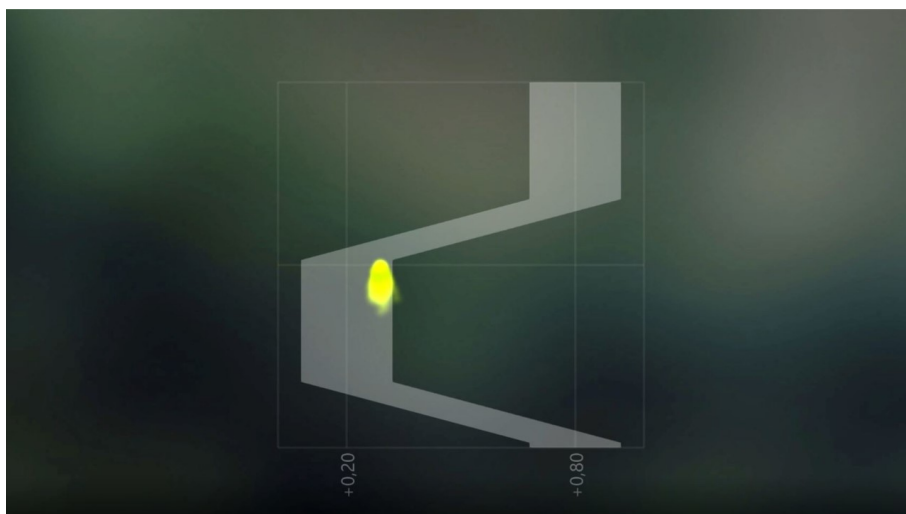
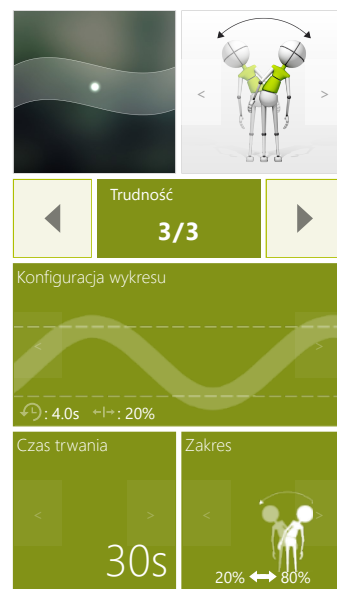
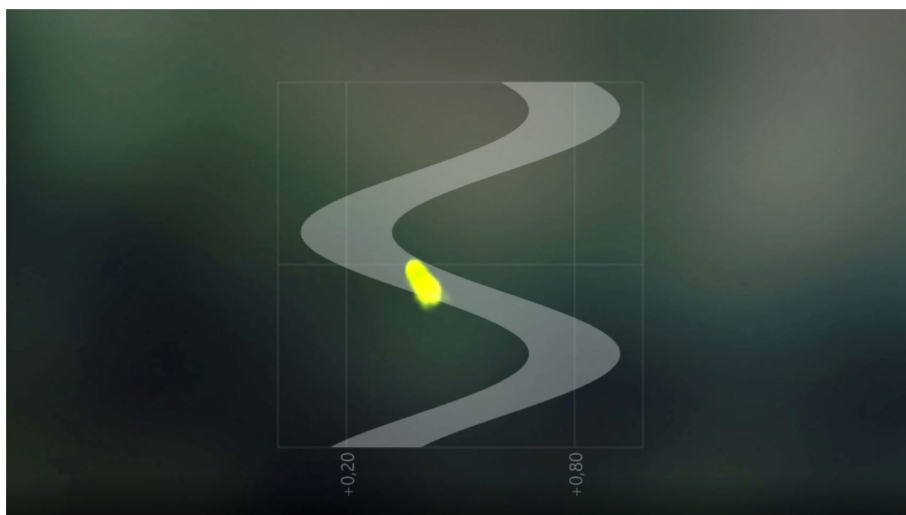
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy
- Podnoszenie rąk

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



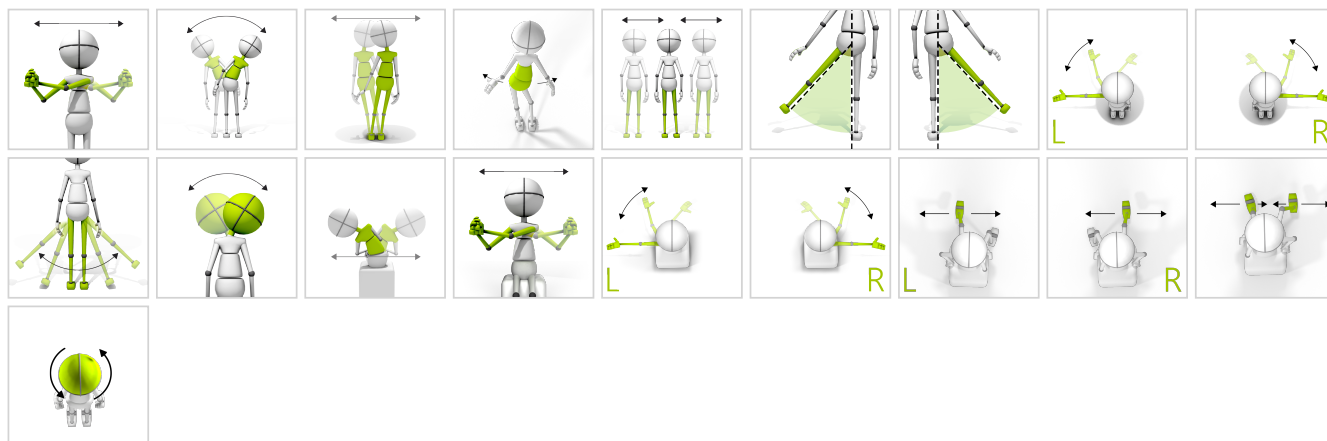


PRECYZJA RUCHU

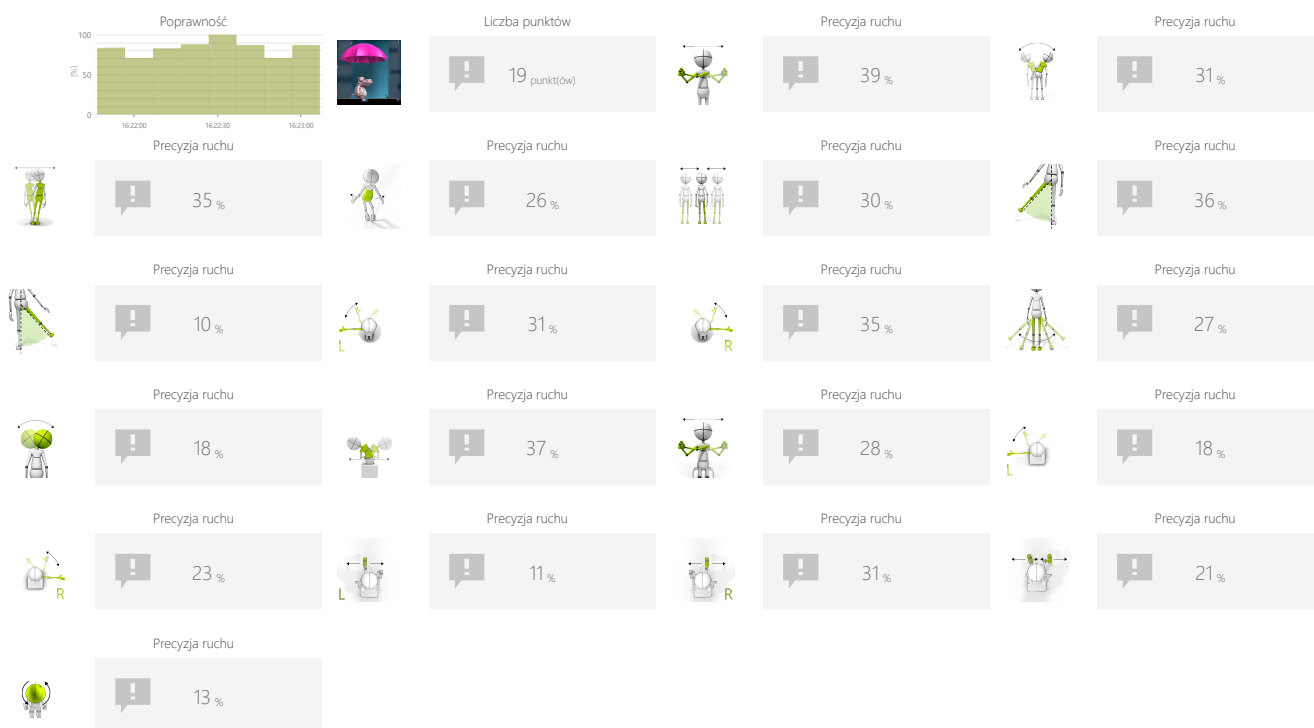
PARASOL

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



PRECYZYJA RUCHU

PARASOL

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

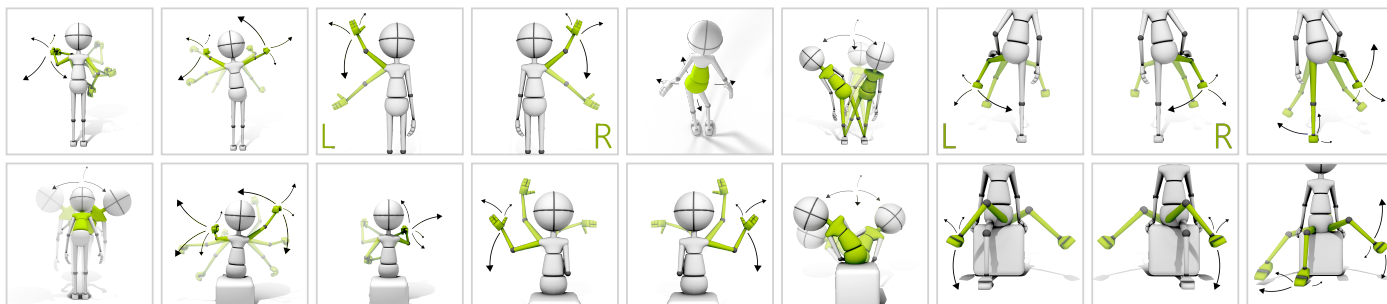


RUCHY FUNKCJONALNE

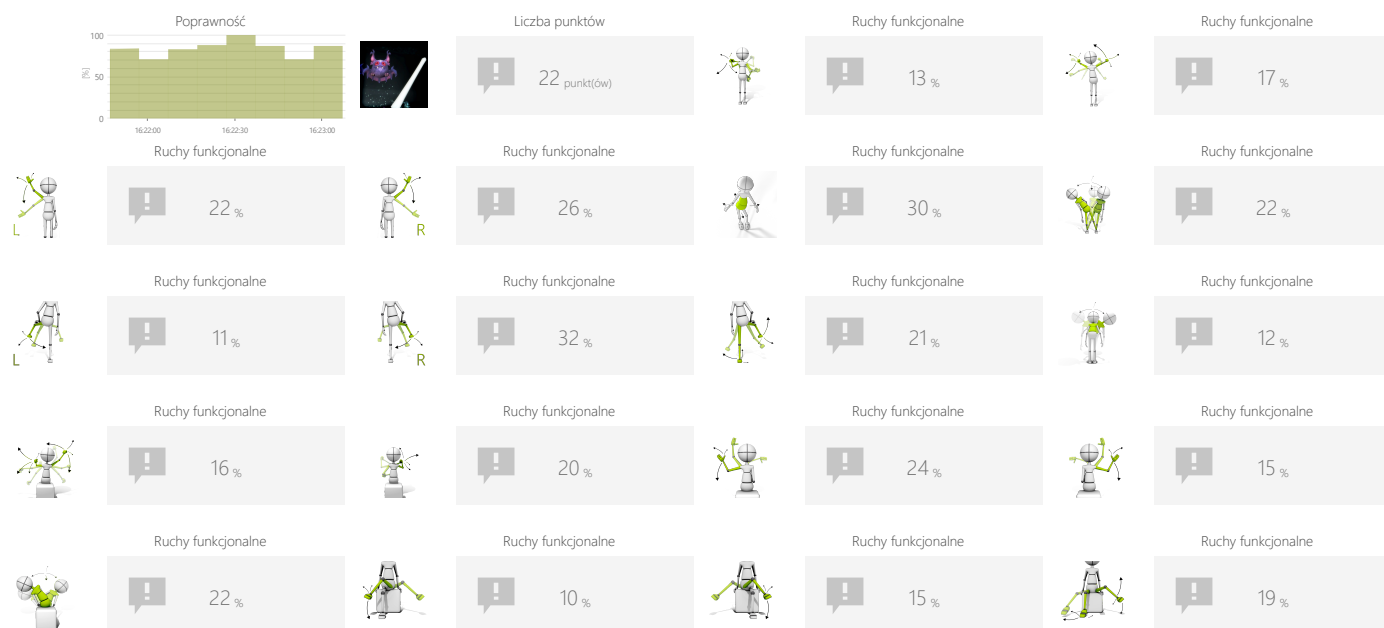
WAMPIRKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Czas między obiektami
- Czas reakcji

CELE

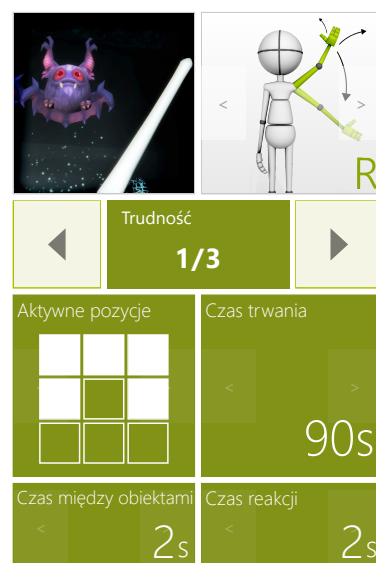
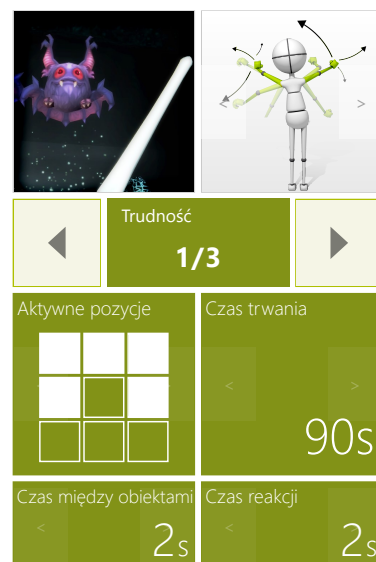
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Spontaniczne ruchy w przestrzeni 3D
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj miecza, aby pozbyć się stworków



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCYJNE

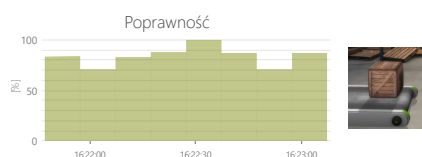
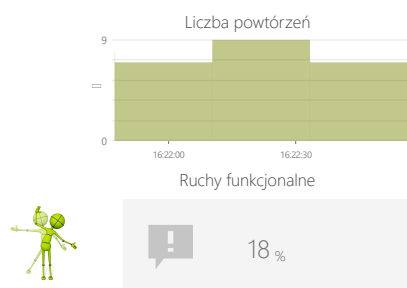
LINIA PRODUKCYJNA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Wysokość źródłowa
- Wysokość docelowa

CELE

- Planowane ruchy
- Powtarzające się ruchy
- Podnoszenie rąk
- Chodzenie na boki
- Chwytywanie oburącz

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

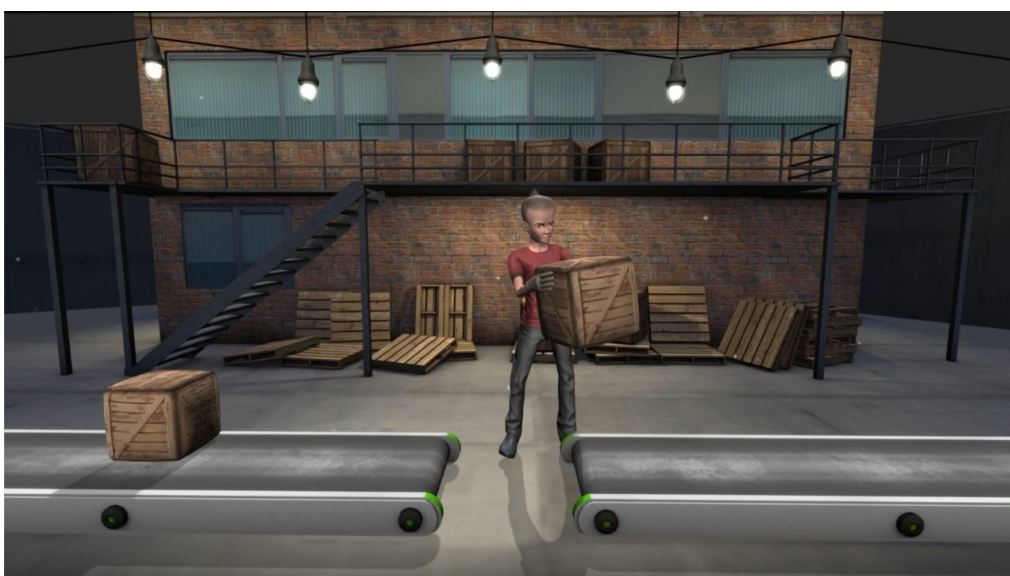
Przenoś paczki z jednej strony na drugą



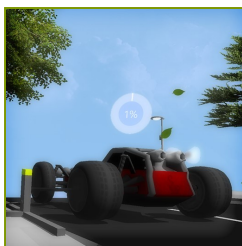
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność Inna	
Czas trwania 30s	Wysokość źródłowa 0
	Wysokość docelowa 80



Trudność Inna	
Czas trwania 30s	Wysokość źródłowa 0
	Wysokość docelowa 0

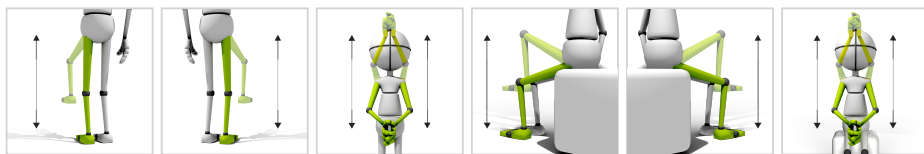


RUCHY FUNKCJONALNE

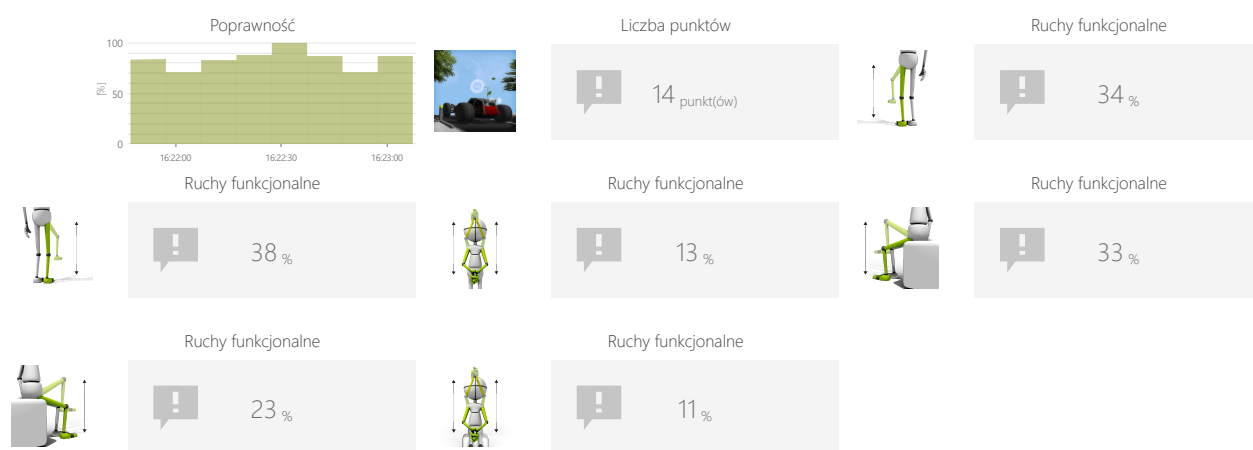
POMPKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania

CELE

- Szybkość ruchu
- Podnoszenie kolan
- Podnoszenie rąk
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

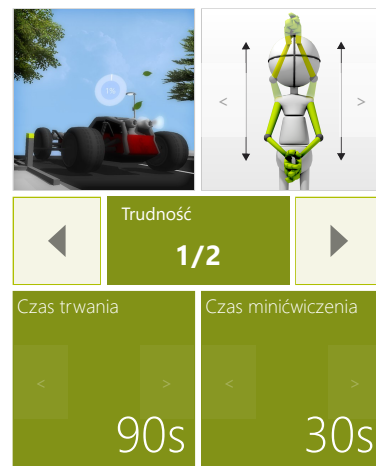
Napompuj koła tak szybko, jak to możliwe.



RUCHY FUNKCYJONALNE

POMPKA

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



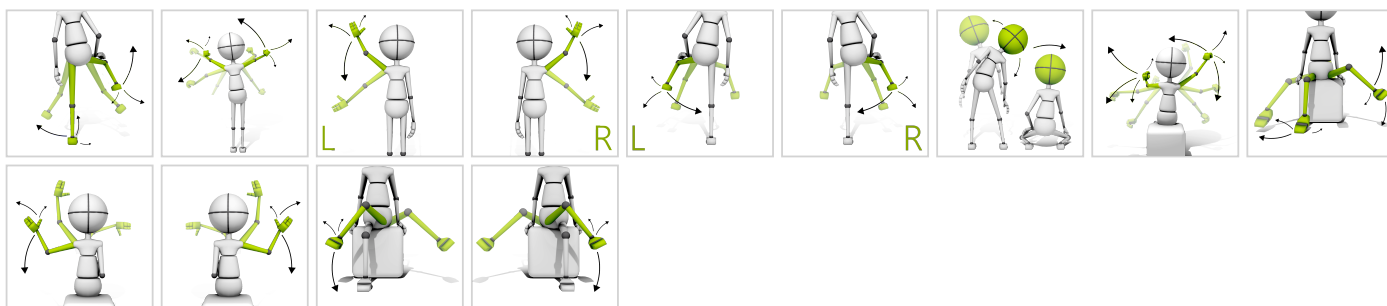


RUCHY FUNKCJONALNE

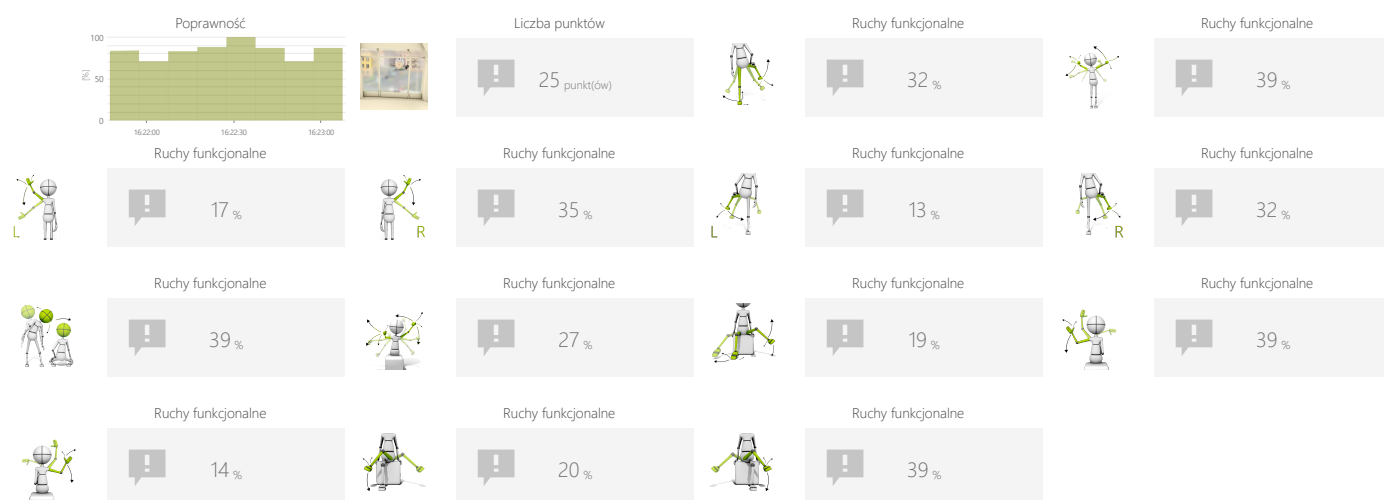
OKNA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Pozycja centralna

CELE

- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Poprawianie zakresu ruchu
- Świadomość ruchu
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

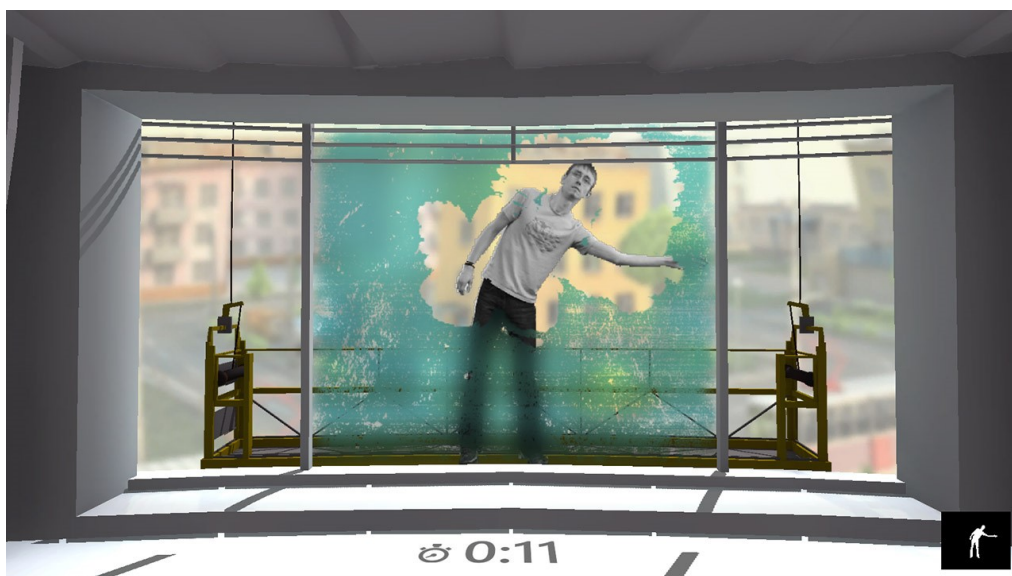
Umyj okno tak szybko jak to możliwe



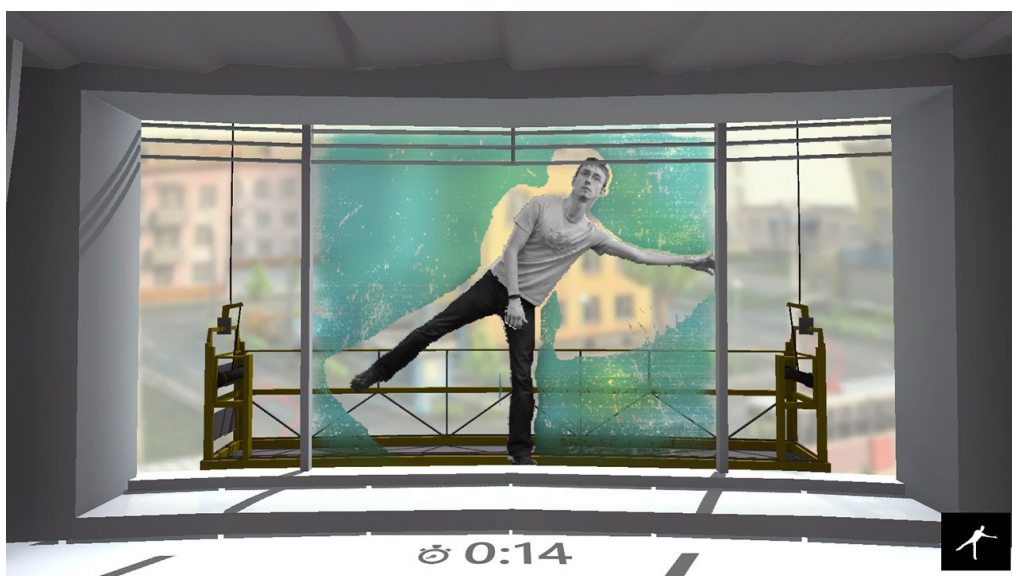
RUCHY FUNKCJONALNE

OKNA

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania < 90s >	Czas minićwiczenia < 20s >
Pozycja centralna < Nie >	



Trudność 1/3	
Czas trwania < 90s >	Czas minićwiczenia < 20s >
Pozycja centralna < Nie >	

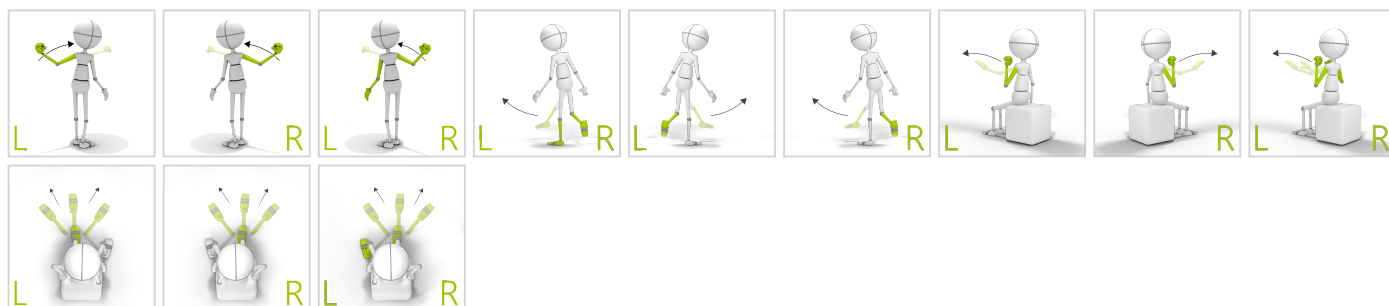


RUCHY FUNKCJONALNE

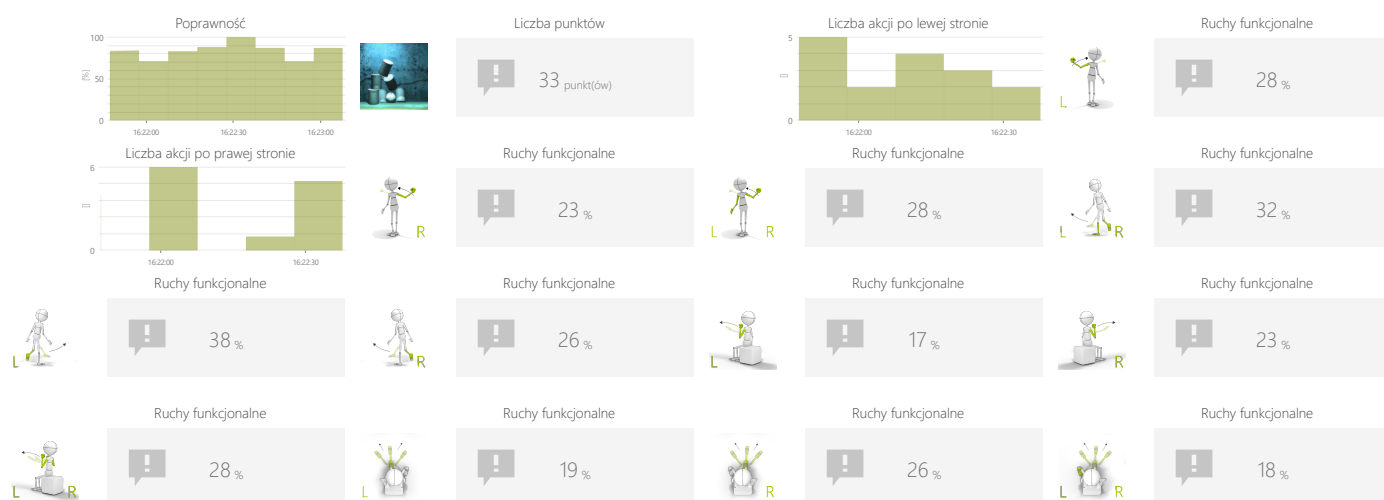
PUSZKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Prędkości obiektów

CELE

- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Dynamika planowanych ruchów
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Umiejętność wizualizacji przestrzennej

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

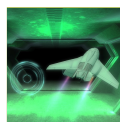
Rzucaj piłkami do puszek i zrzuć ich jak najwięcej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



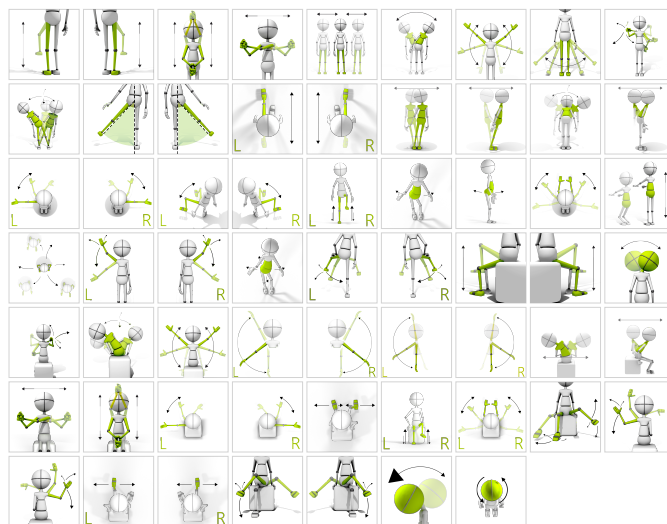
Czas trwania < 90s >	Prędkości obiektów < 75% >



RUCHY FUNKCJONALNE SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkość gracza

CELE

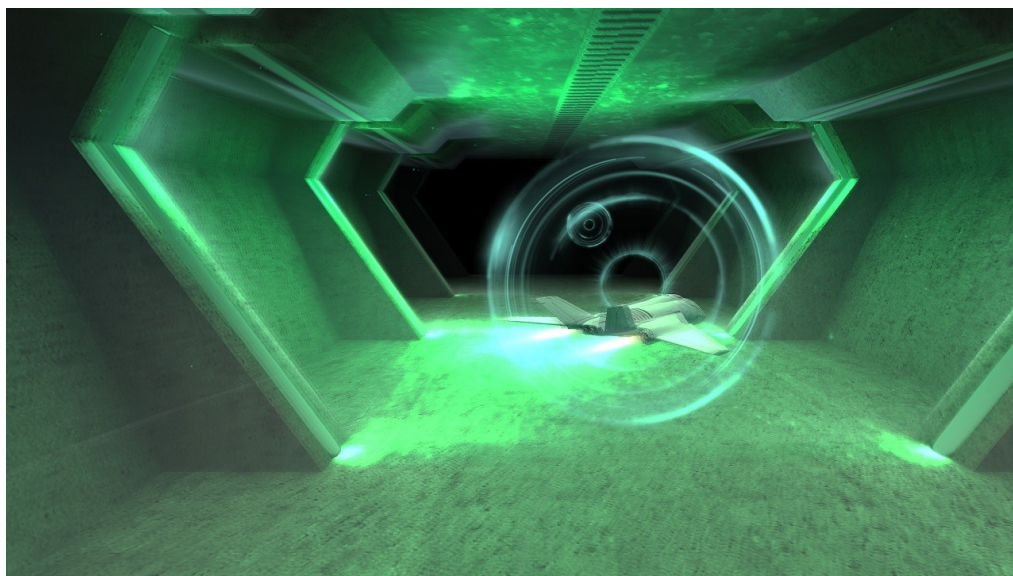
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 2/4
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Prędkość gracza 100%	

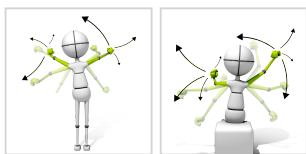


RUCHY FUNKCJONALNE

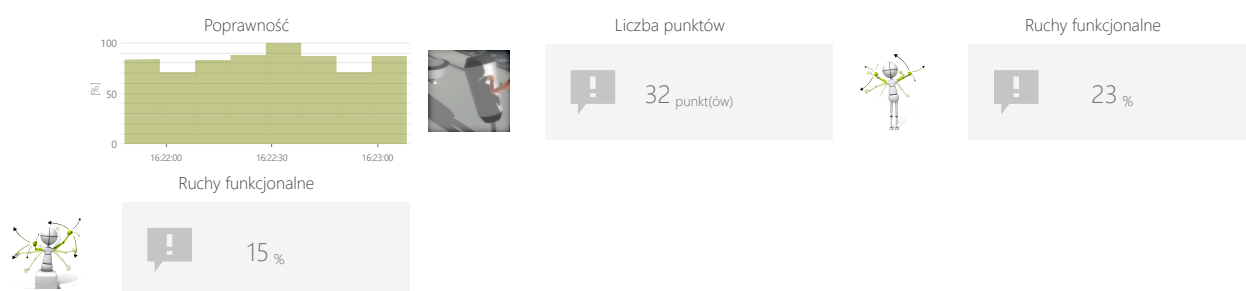
BOKSER

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania

CELE

- Szybkość ruchu
- Ruchy spontaniczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderz worek ręką lub nogą tyle razy, ile potrafisz



RUCHY FUNKCJONALNE

BOKSER

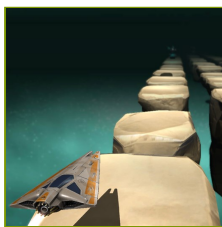
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/2	▶
Czas trwania < 30s >	Czas minićwiczenia < 30s >	



◀	Trudność 1/2	▶
Czas trwania < 30s >	Czas minićwiczenia < 30s >	

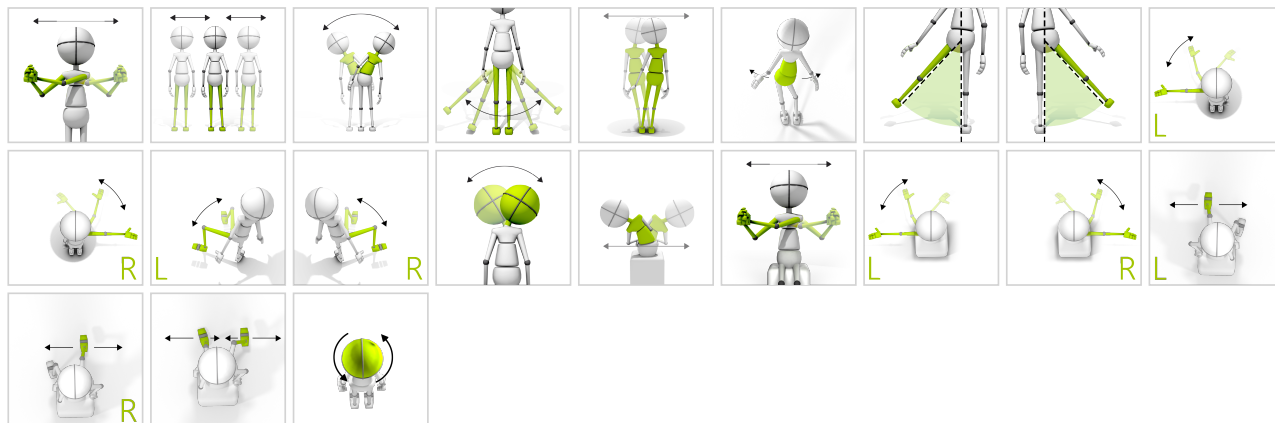


RUCHY FUNKCJONALNE

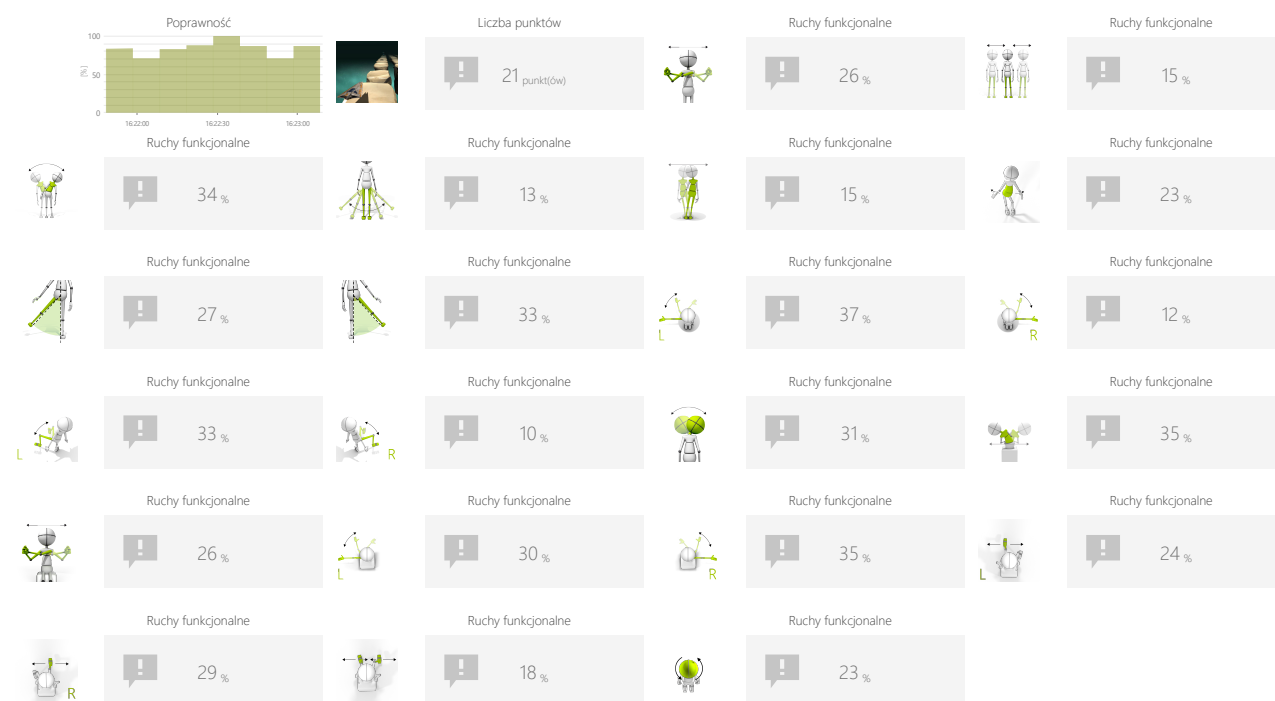
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkość gracza

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	
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%
Prędkość gracza 100%		

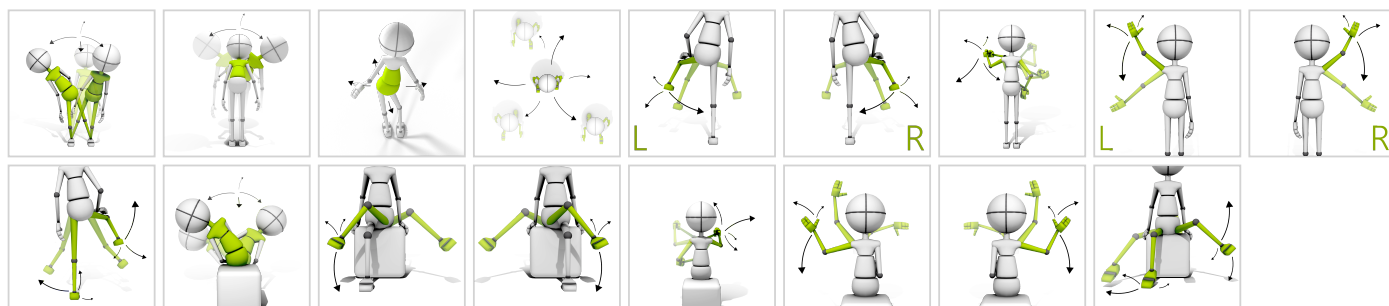


RUCHY FUNKCJONALNE

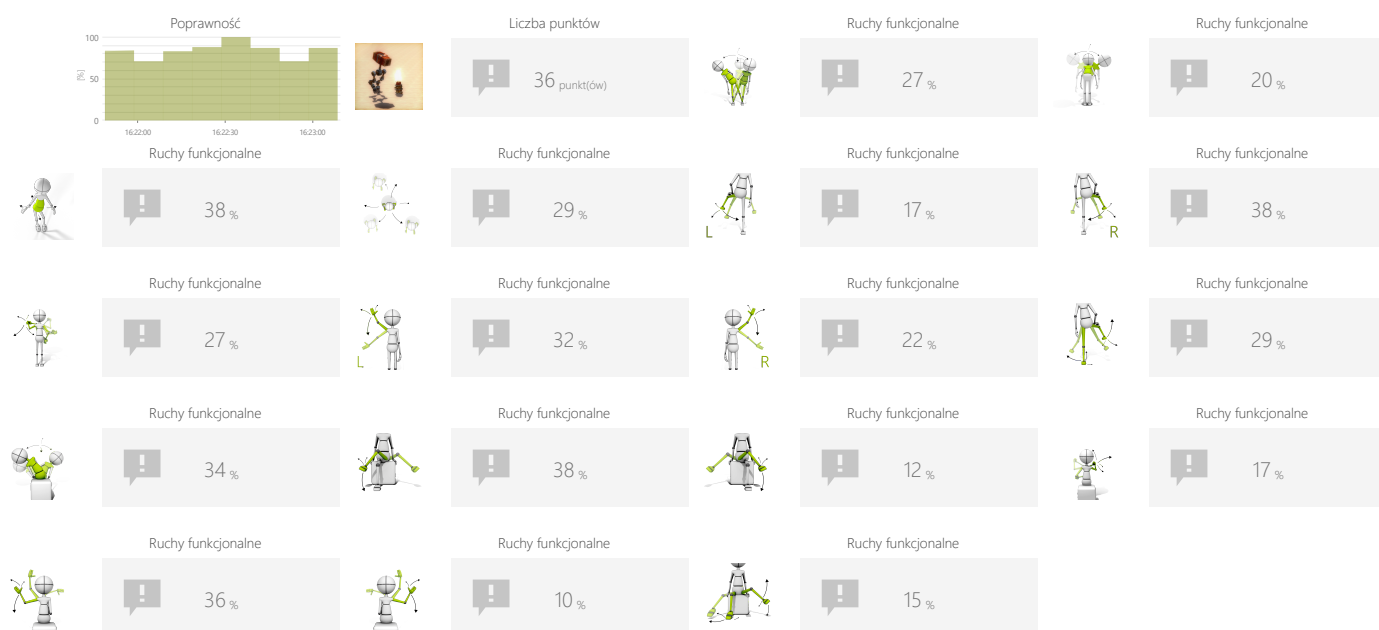
MŁOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

- Planowanie i strategia
- Chodzenie na boki
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Szybkość podejmowania decyzji

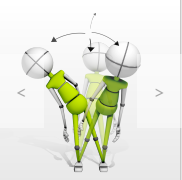
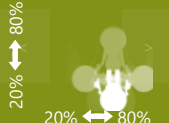
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



		
	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 		Czas trwania 90s
Zakres  20% ↔ 80%		Czas reakcji 10s
		Wielkość celownika 125%

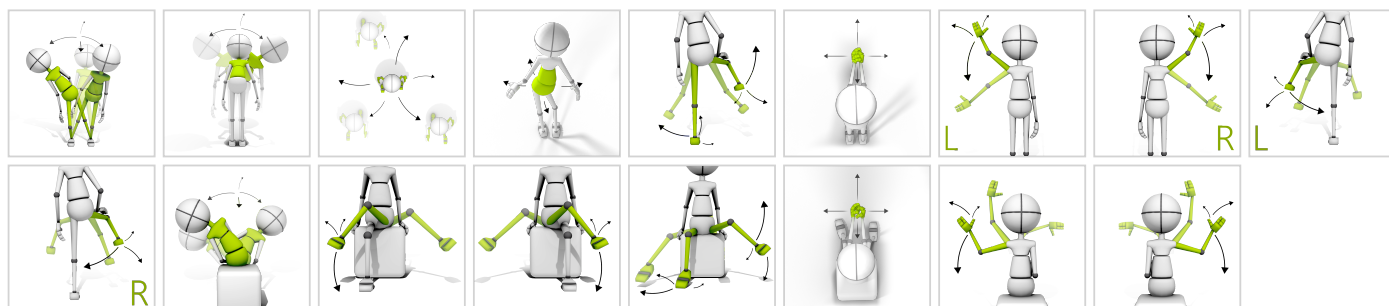


RUCHY FUNKCJONALNE

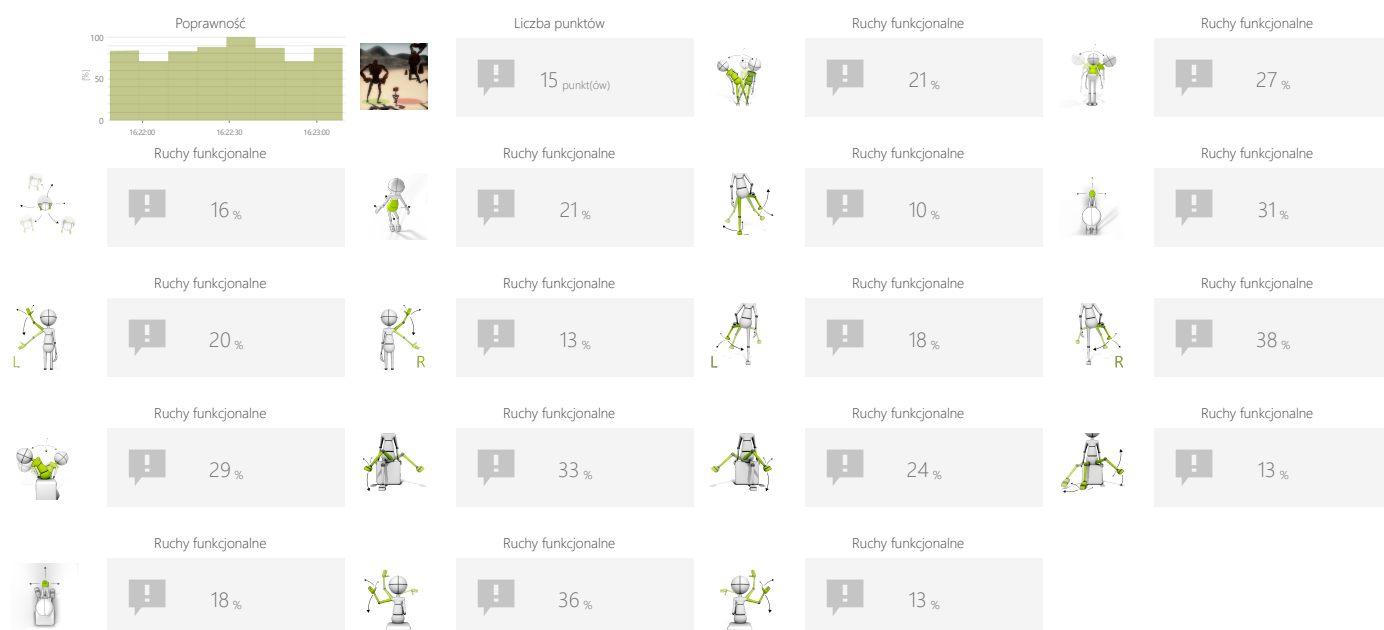
UCIECZKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Ćwiczenie balansu i równowagi

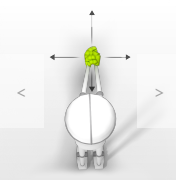
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trzymaj się z dala od wielkich robotów



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





**Trudność**
1/3

Czas trwania
< 90s >

Zakres
0% 100%
0% 100%

Liczba wrogów
< 2 >

Prędkość wrogów
< 100% >





**Trudność**
Inna

Czas trwania
< 90s >

Zakres
20% 80%
20% 80%

Liczba wrogów
< 4 >

Prędkość wrogów
< 100% >

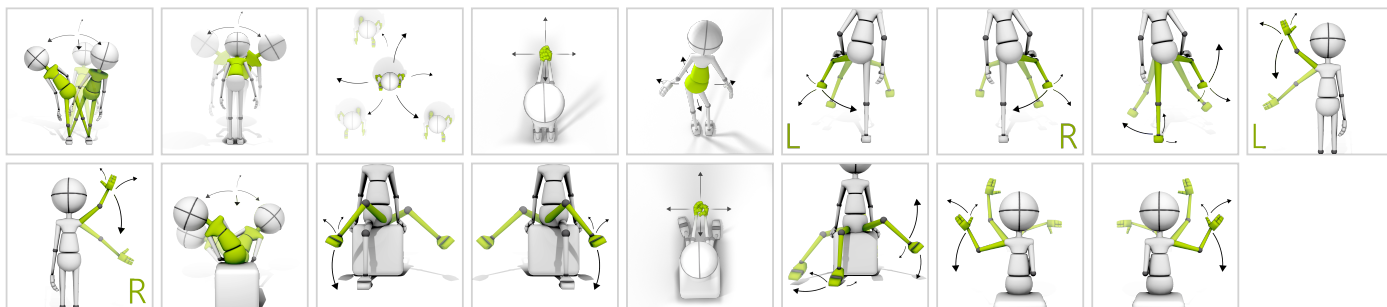


RUCHY FUNKCJONALNE

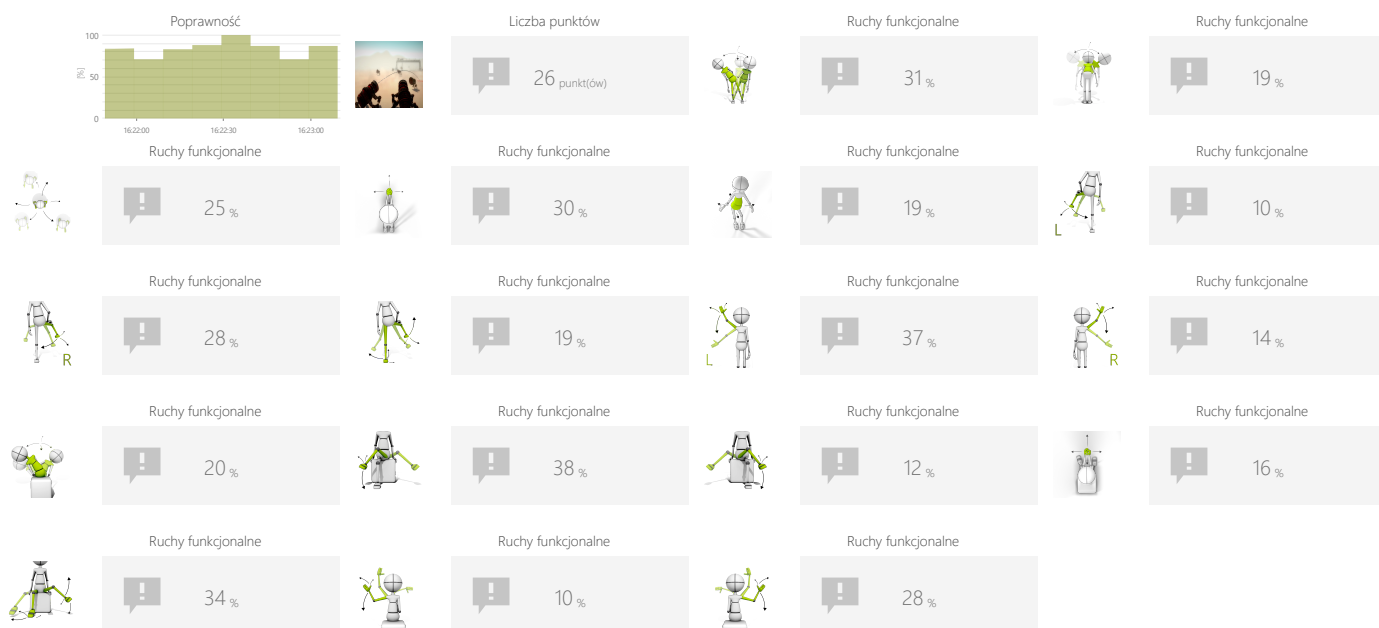
ARMATA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów

CELE

- Planowanie i strategia
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby strzelać do robotów zbliżających się w twoim kierunku



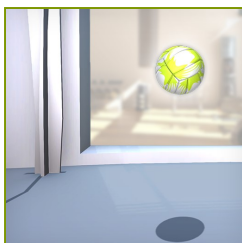
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres 0% ↔ 100%
Czas między kulami 2s	Czas między wrogami 4s
Prędkość wrogów 50%	



Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 0% ↔ 100%
Czas między kulami 2s	Czas między wrogami 4s
Prędkość wrogów 100%	

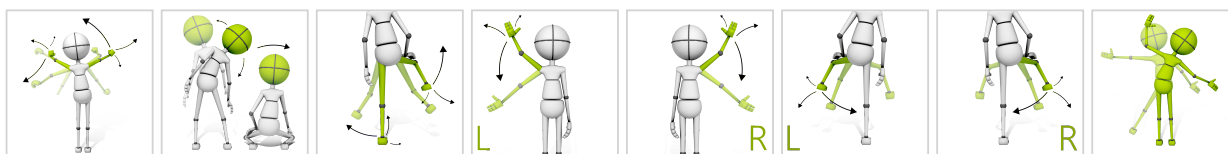


RUCHY FUNKCJONALNE

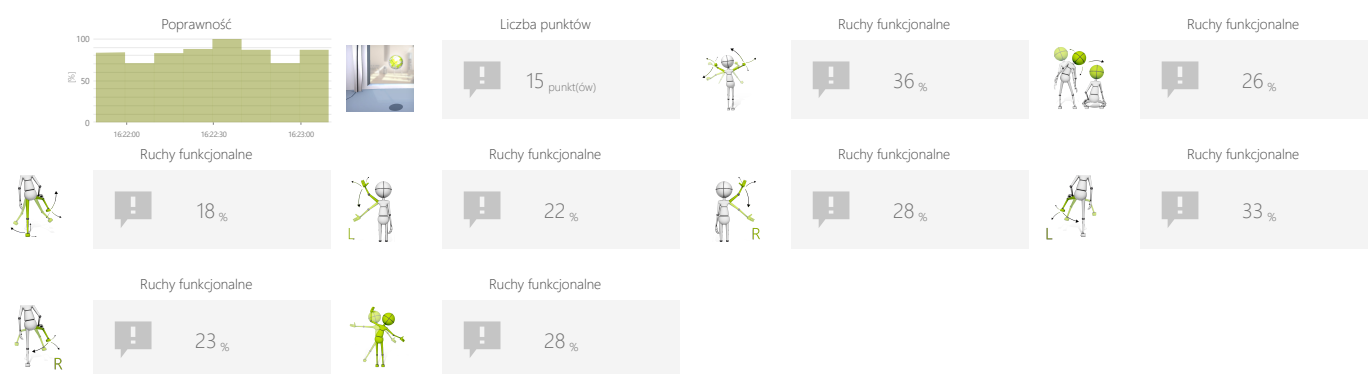
PIŁKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Włącz podpowiedź
- Czas między obiektami
- Prędkości obiektów

CELE

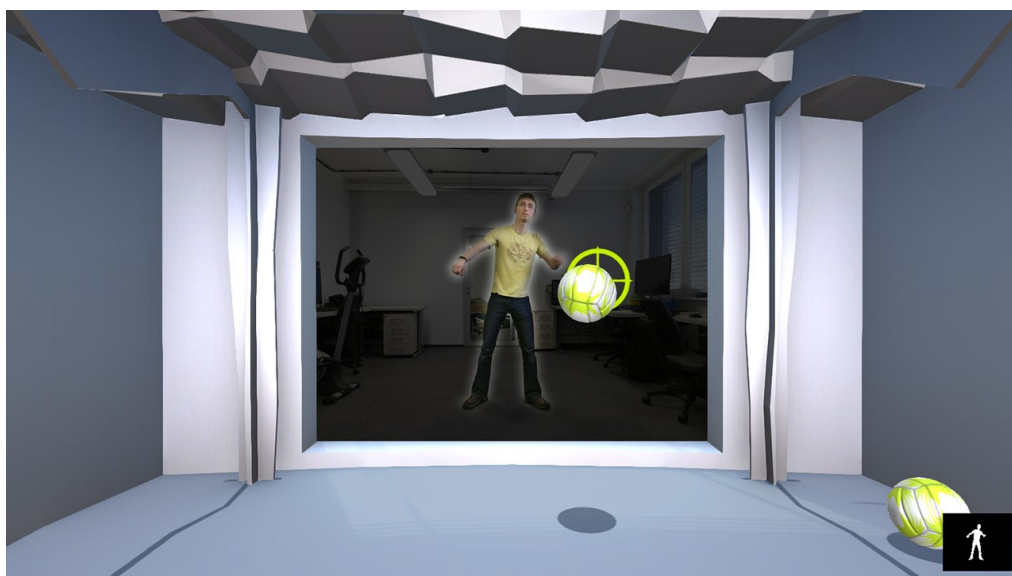
- Poprawianie zakresu ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Aktywność w zadanym rytmie
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj odpowiednich ruchów swojego ciała, aby odbijać piłki



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 		Czas trwania 90s
Włącz podpowiedź Tak		Czas między obiektami 5s
Prędkości obiektów 75%		

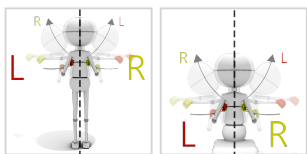


RUCHY FUNKCJONALNE

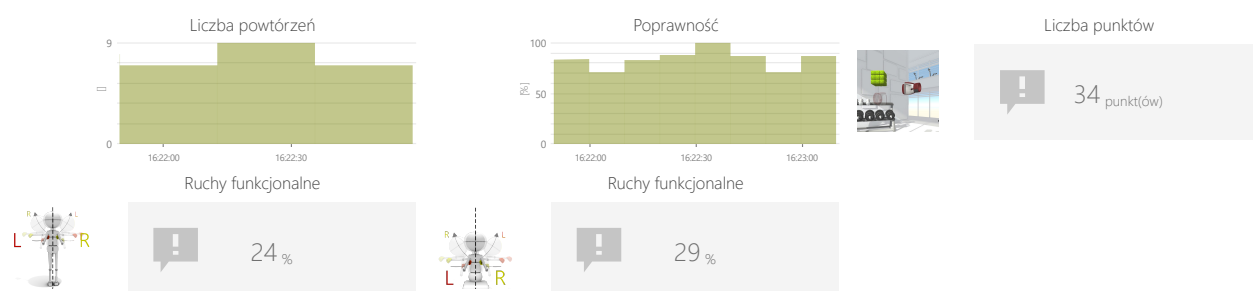
ZBIJANIE KOSTEK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas reakcji
- Odległość do celów

CELE

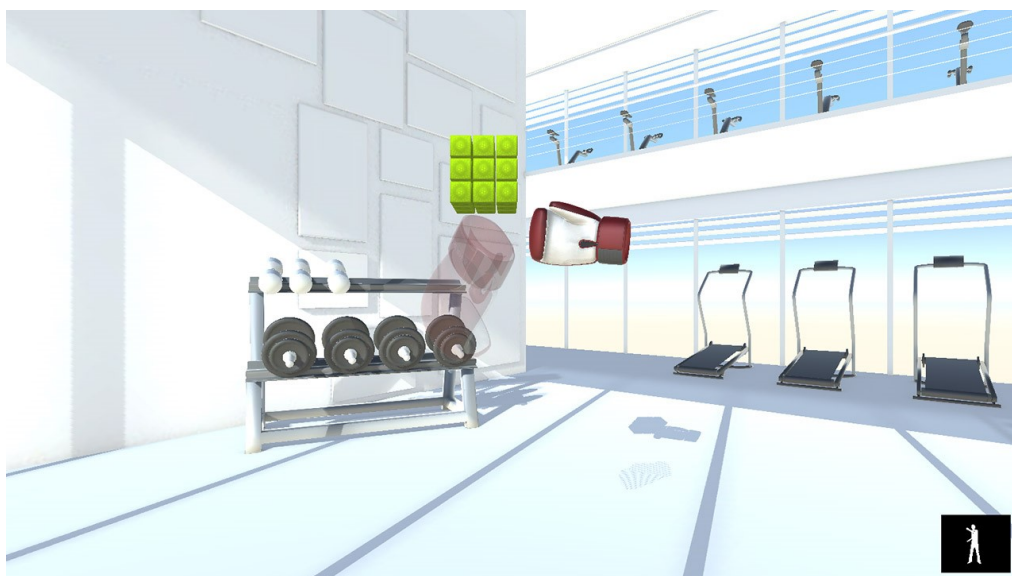
- Przekraczanie linii środkowej
- Szybkość ruchu
- Rytmika
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj zielone kostki tak szybko, jak umiesz. Pamiętaj, aby wykonywać ciosy i kopnięcia przekraczając linię środkową ciała.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3
Czas trwania < 30s >	Czas reakcji < 3s >
	Odległość do celów < 75% >

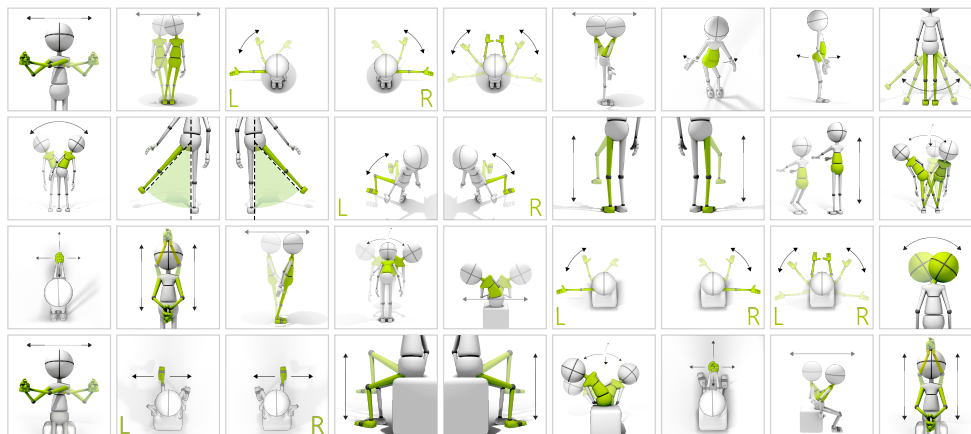


RUCHY FUNKCJONALNE

AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Włącz przeszkody
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów

CELE

- Podzielność uwagi
- Ruchy spontaniczne
- Wymachy ramion
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słońce



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania 90s		Zakres 0% ↔ 100%
Włącz przeszkody Nie		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 50%



◀	Trudność Inna	▶
Czas trwania 90s		Zakres 0% ↔ 100%
Włącz przeszkody Nie		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 100%

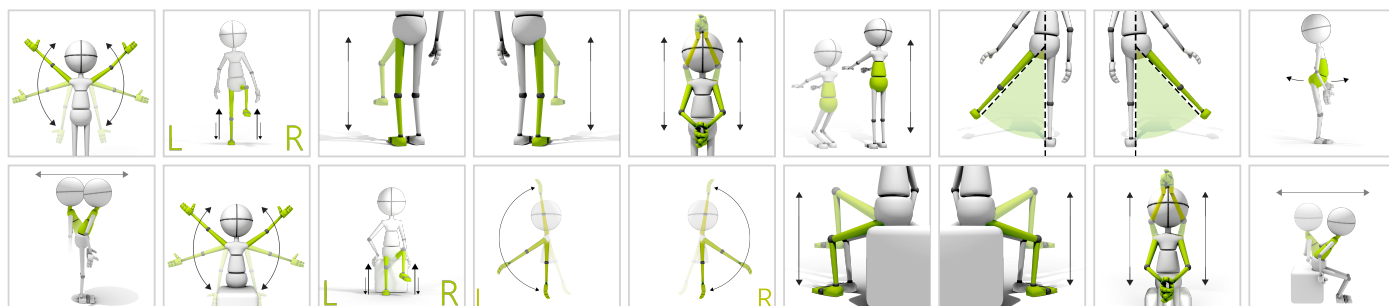


RUCHY FUNKCJONALNE

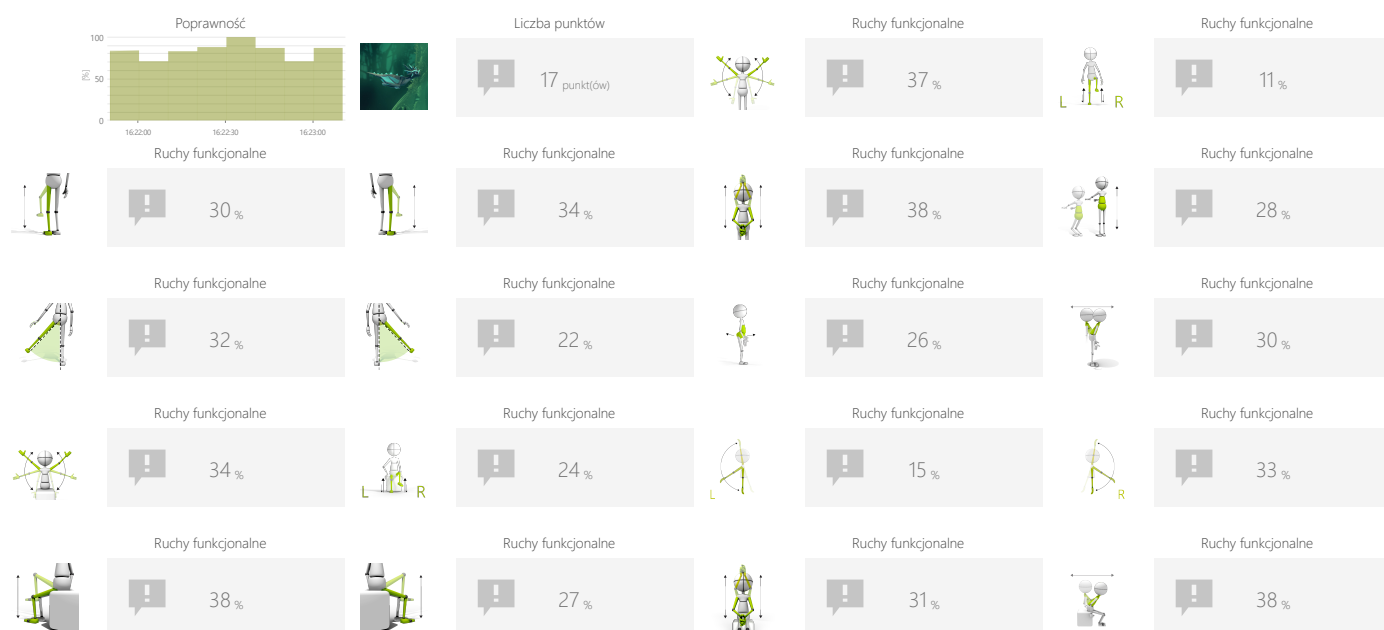
SMOK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- 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 Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Rozmiar grupy monet 3	Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%	



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Rozmiar grupy monet 5	Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%	

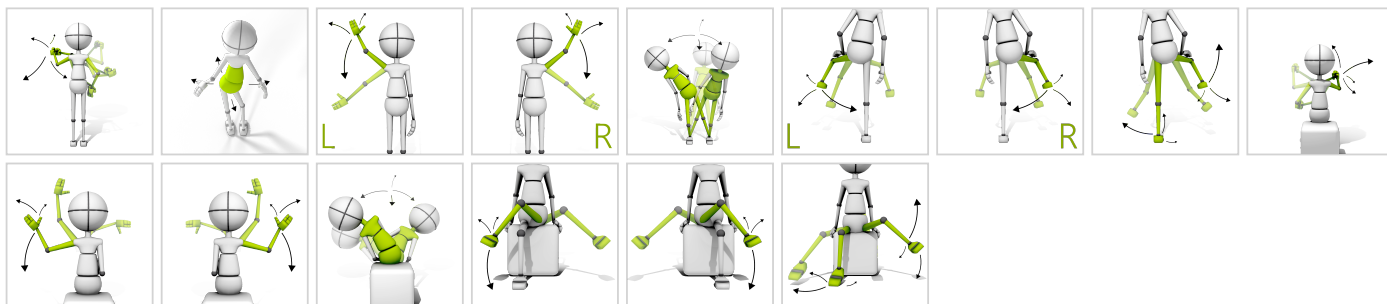


RUCHY FUNKCJONALNE

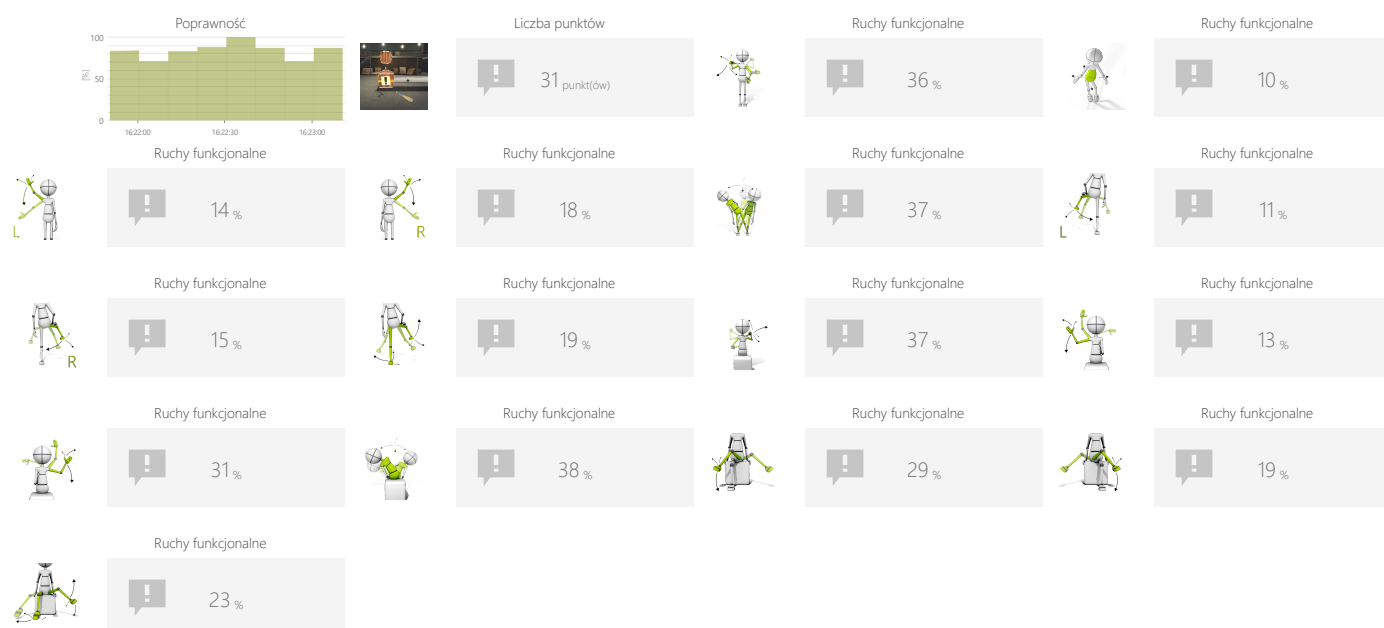
ROZBIJANIE SKRZYNEK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Wymagana siła

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Świadomość ruchu
- Wzmocnienie mięśni
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj skrzynki kijem



RUCHY FUNKCJONALNE

ROZBIJANIE SKRZYNEK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 		Czas trwania 90s
Wymagana siła 50%		

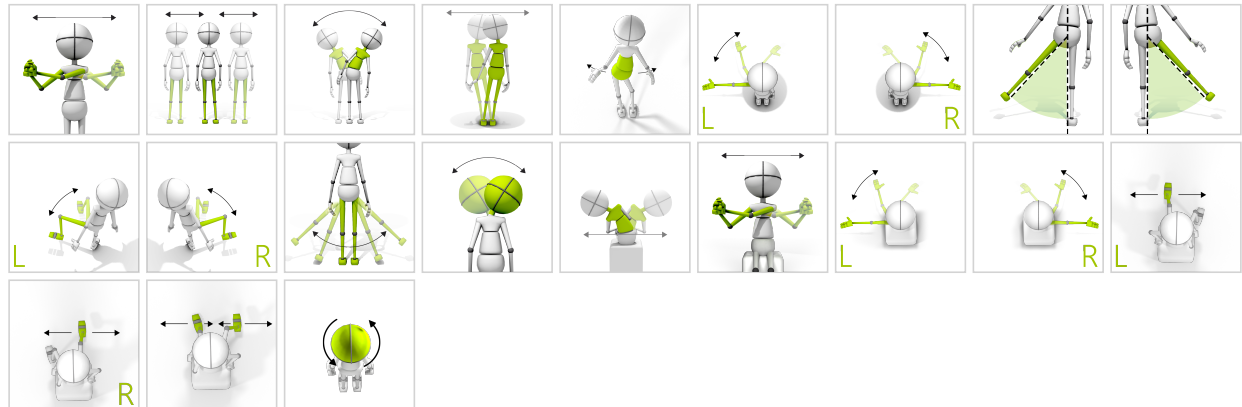


RUCHY FUNKCJONALNE

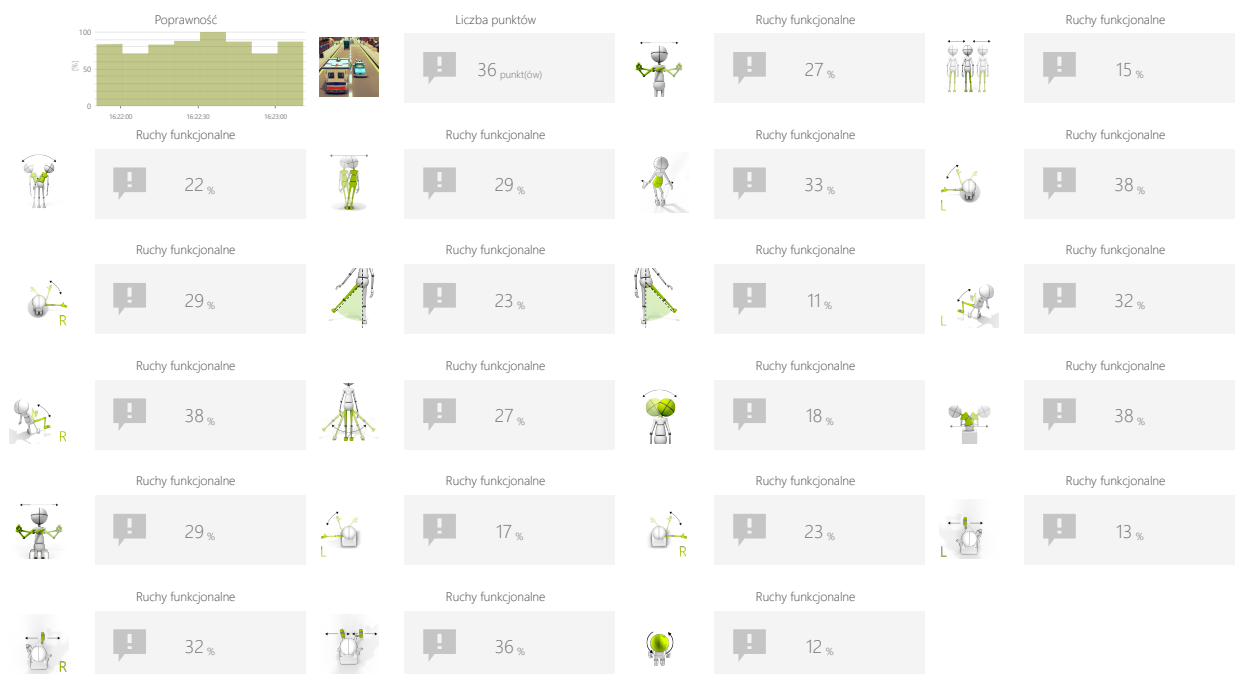
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość między samochodami
- Prędkość gracza

CELE

- Ćwiczenie balansu i równowagi
- 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



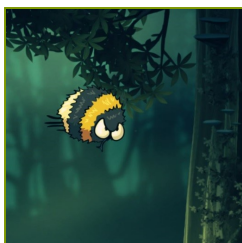
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 2/3	
Czas trwania 30s	Zakres 20% ↔ 80%
Odległość między samochodami 50%	Prędkość gracza 50%



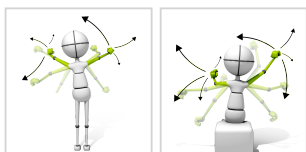
Trudność Inna	
Czas trwania 30s	Zakres 20% ↔ 80%
Odległość między samochodami 200%	Prędkość gracza 50%



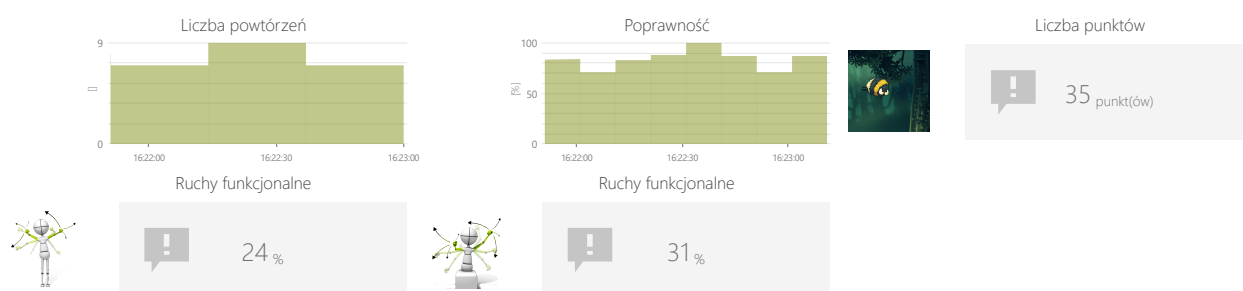
RUCHY FUNKCJONALNE OWADY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas między obiektami
- Czas reakcji

CELE

- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Skupienie
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

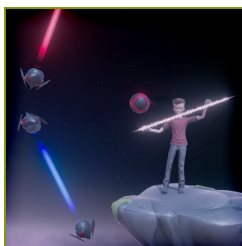
Uderzaj owady, kiedy na tobie siądą



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania < 90s >	Czas między obiektami < 4s >
	Czas reakcji < 4s >

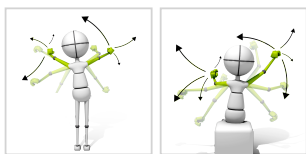


RUCHY FUNKCJONALNE

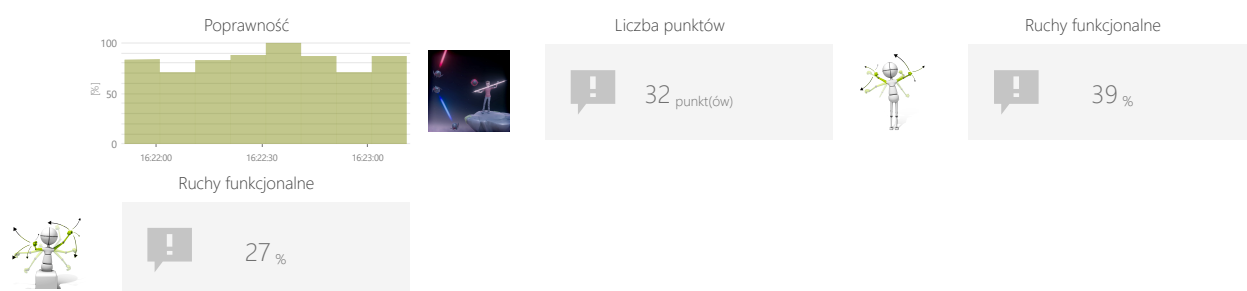
KLASYCZNY SORTER

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Liczba bram
- Siła grawitacji

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

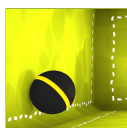
Spraw by piłki przelatwały przez bramki w kolorze piłki



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >		Liczba bram < 2 >
		Siła grawitacji < 100% >

◀	Trudność 3/3	▶
Czas trwania < 90s >		Liczba bram < 4 >
		Siła grawitacji < 100% >

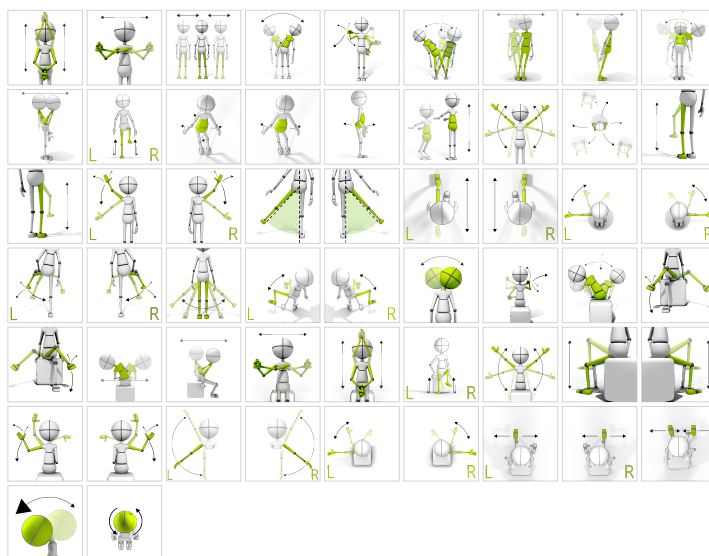


RUCHY FUNKCJONALNE

ODBIJANIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

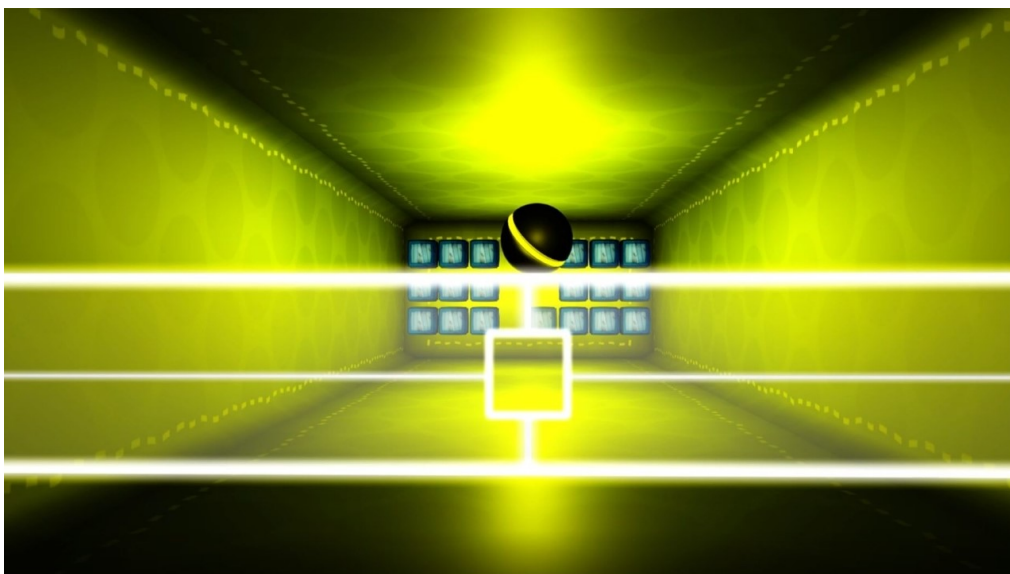
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

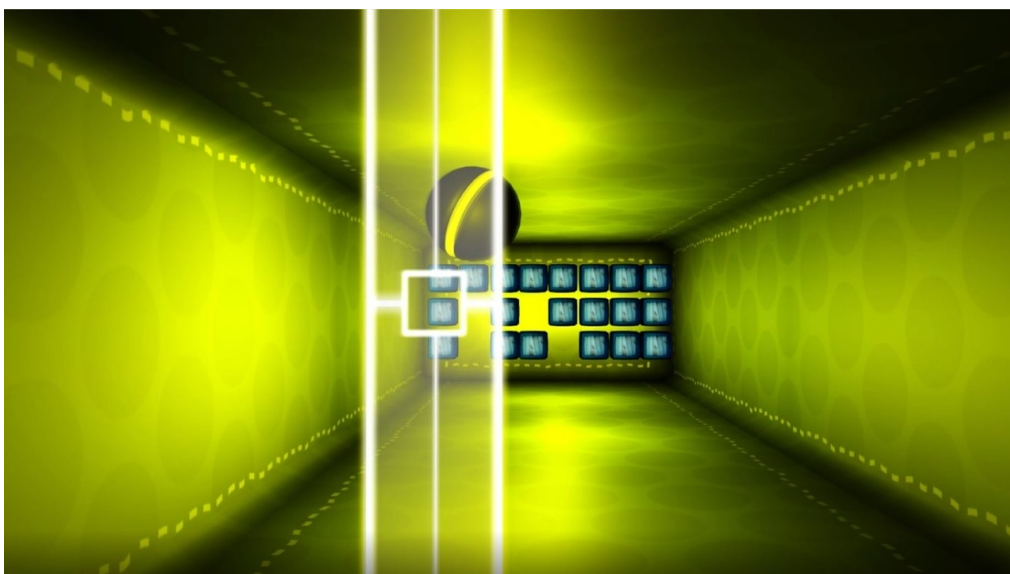
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe



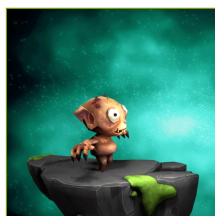
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↑ 80%
Wielkość celownika 100%	Prędkości obiektów 70%



Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Wielkość celownika 75%	Prędkości obiektów 70%

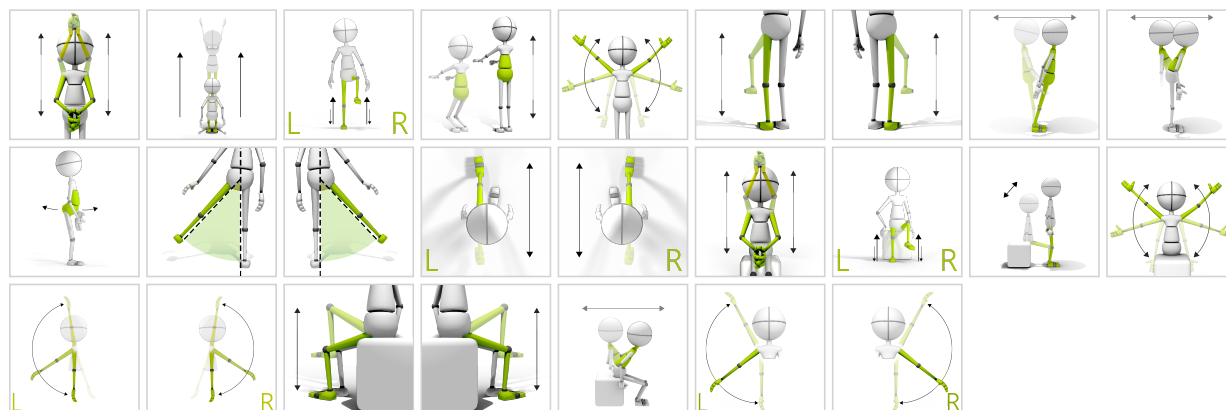


RUCHY FUNKCJONALNE

SKOKI PRZEZ RAKIETY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- 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%		



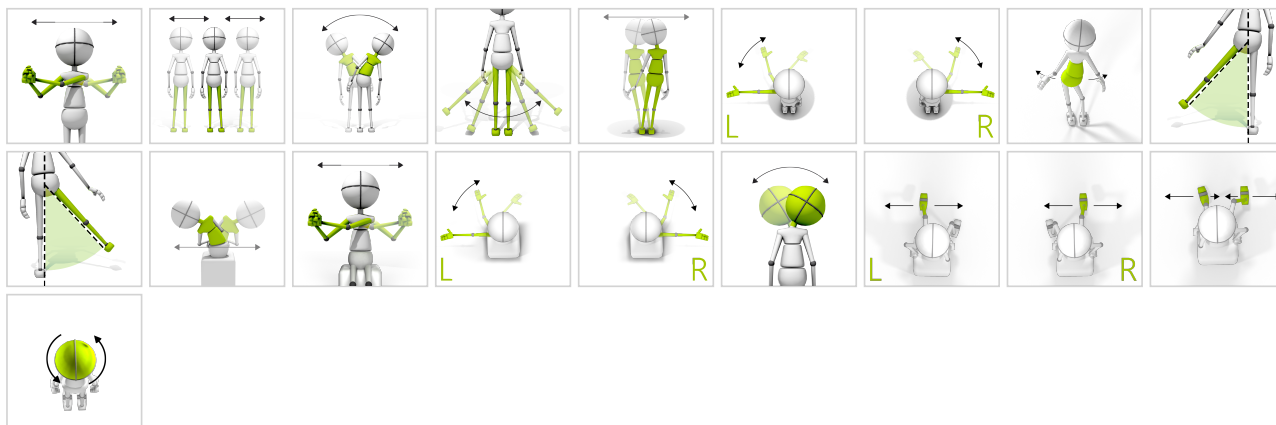
◀	Trudność Inna	▶
Czas trwania 90s		Zakres 20% 80%
Czas między obiektami 5s		Format bomb 2
Prędkości obiektów 100%		



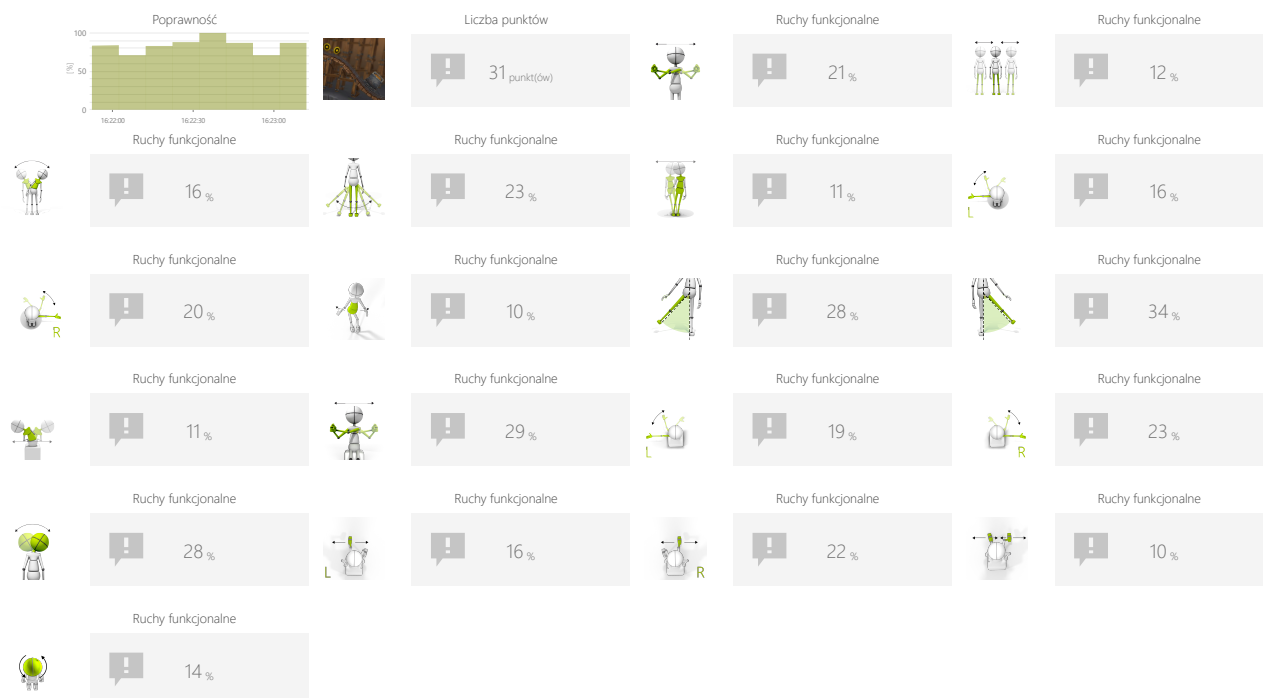
RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przechyl świat, by wagonik dojechał do monet



RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

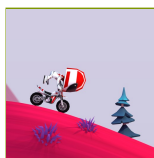
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Kształt trasy _____	Włącz wykoślenie Nie
	Włącz przeszkody Nie
Czas między obiektami 5s	Prędkość gracza 100%



Trudność 3/3	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Kształt trasy _____	Włącz wykoślenie Tak
	Włącz przeszkody Nie
Czas między obiektami 5s	Prędkość gracza 200%

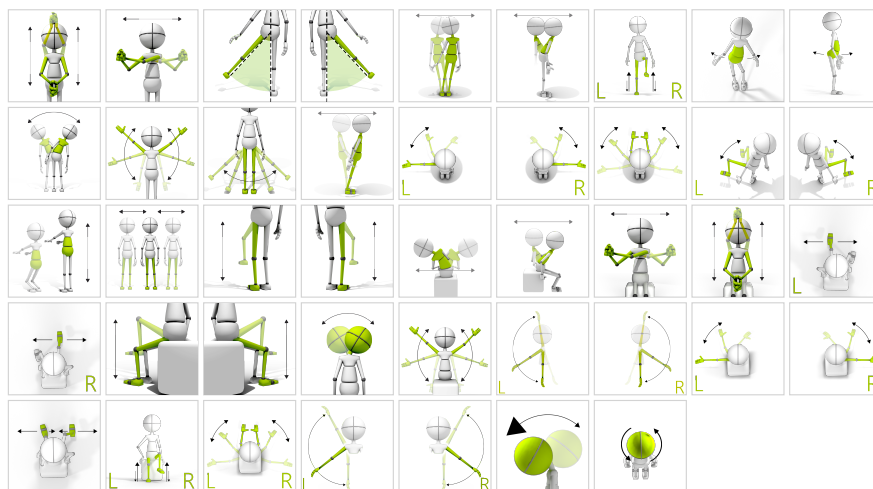


RUCHY FUNKCJONALNE

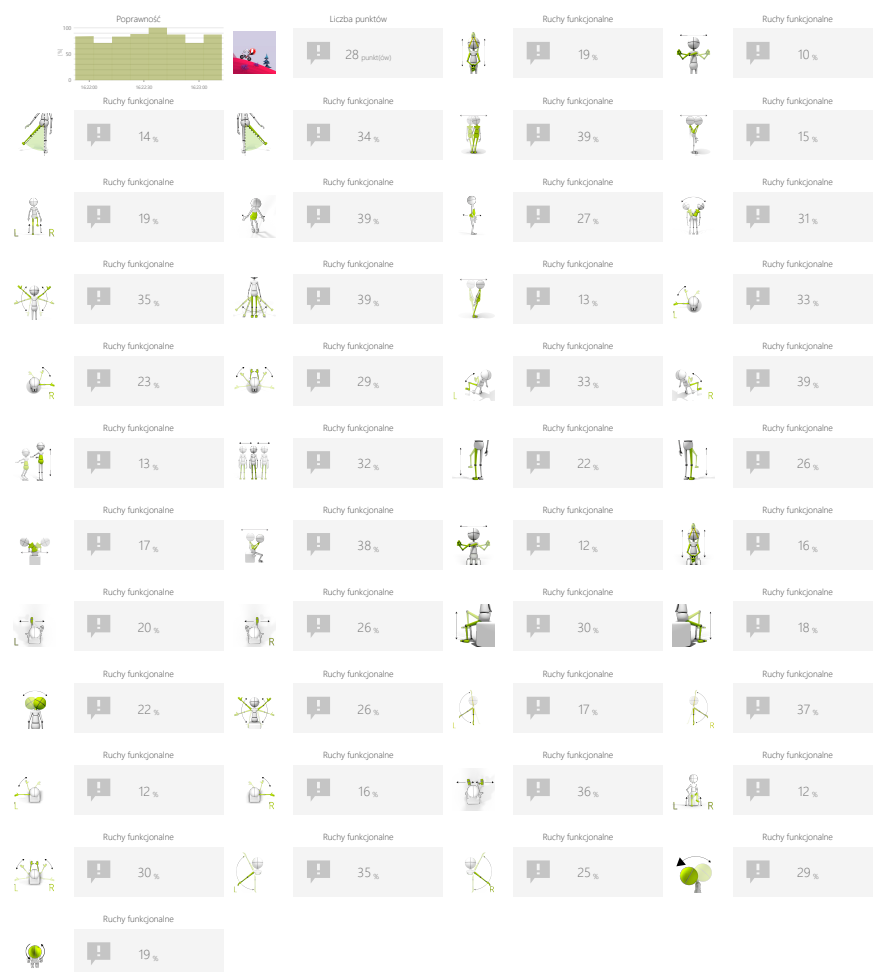
MOTOCROSS

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

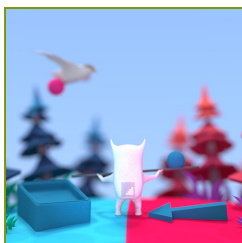
Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 2/3
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Kształt trasy Średni	

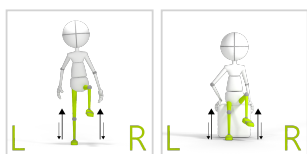


RUCHY FUNKCJONALNE

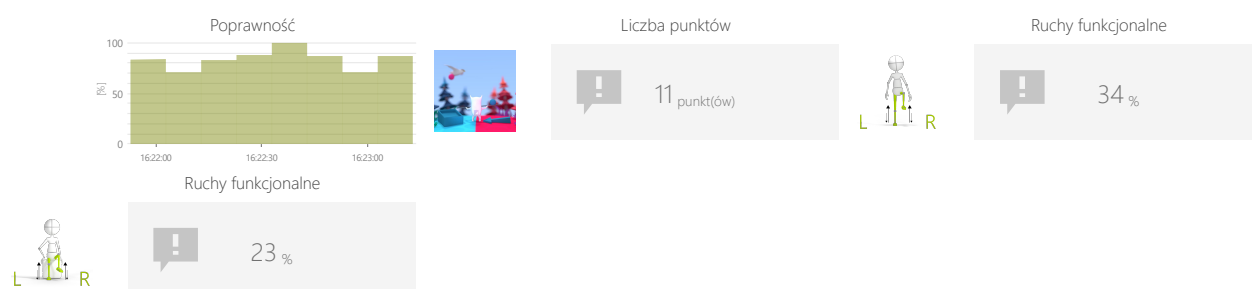
PIECHUR

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

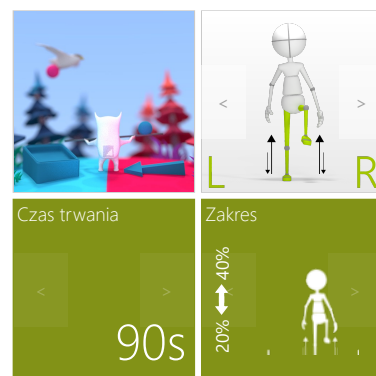
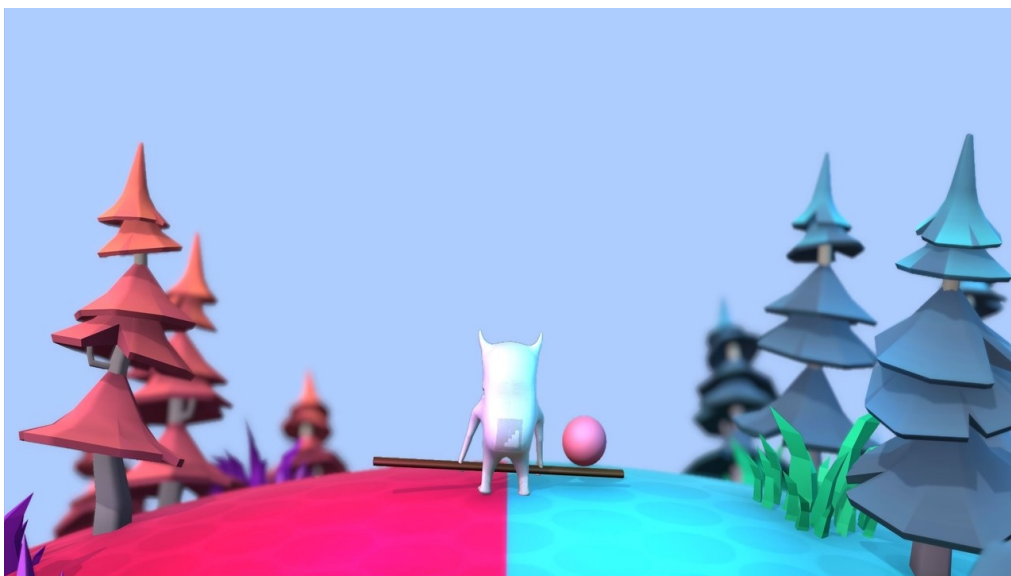
- Planowane ruchy
- Podnoszenie kolan
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Cały czas idąc, wrzucaj niebieskie kule w niebieskie pudełka i różowe kule w różowe pudełka.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





TRYBY STEROWANIA



- CELE

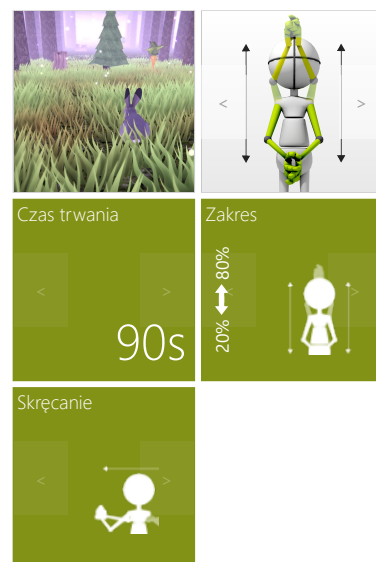
- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Planowane ruchy
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj zajęcia w ruchu. Zbieraj marchewki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



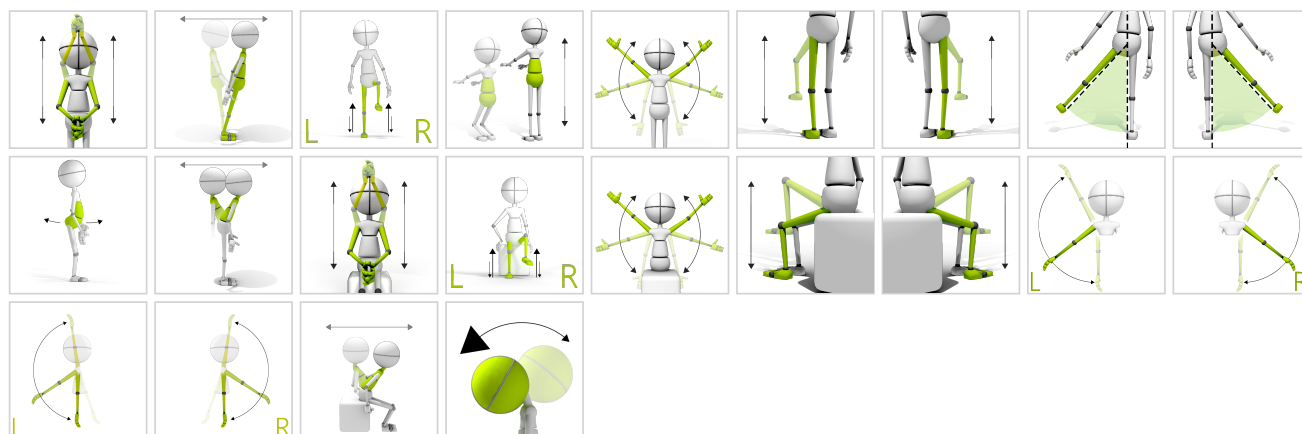


RUCHY FUNKCJONALNE

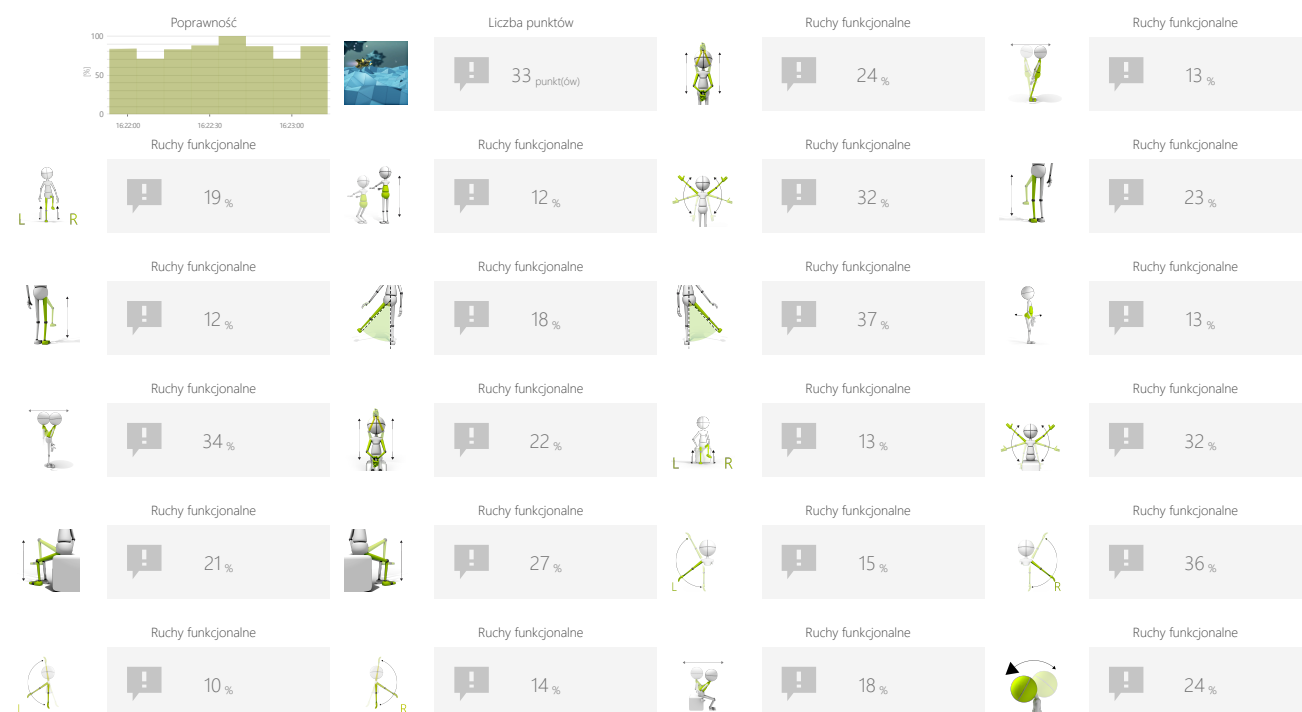
GEOMETRYCZNY LOTNIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkość gracza

CELE

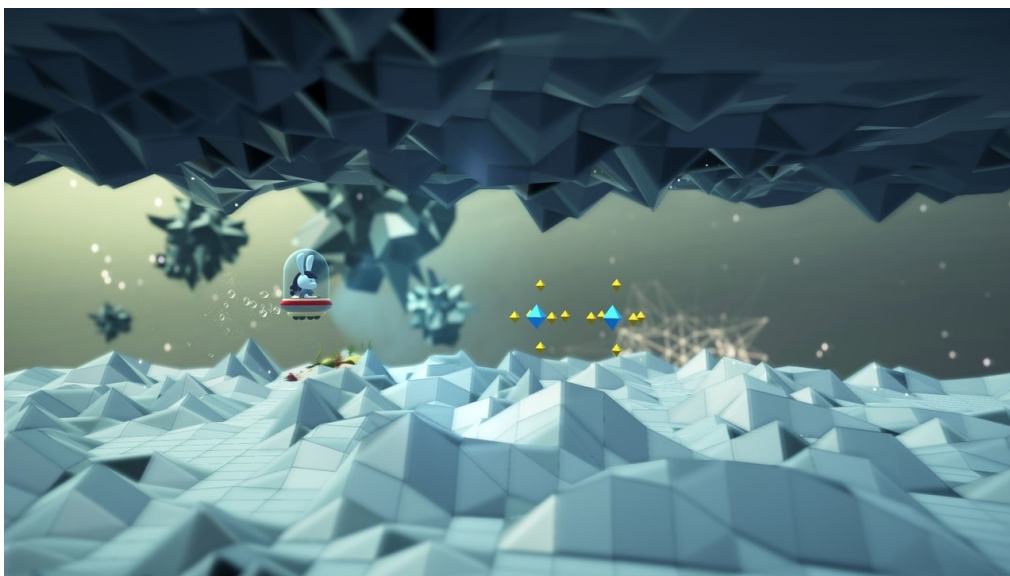
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Czas trwania 30s		Zakres 20% 80%
Prędkość gracza 100%		

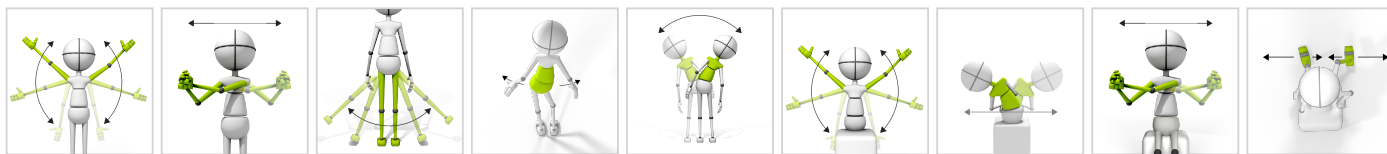


RUCHY FUNKCJONALNE

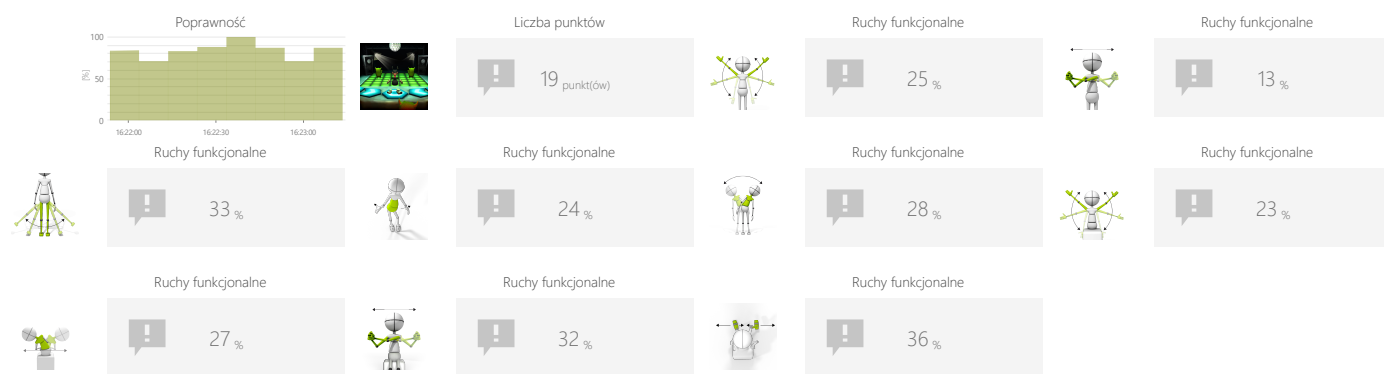
TANCERZ

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



	Trudność 1/6	
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%
Zaawansowana punktacja Nie		Indeks utworów 0
Poziom szybkości pojawiania się Łatwy		



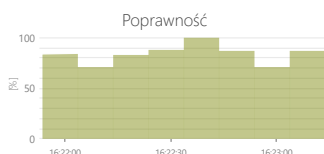
RUCHY FUNKCJONALNE

PUSZKI MULTIPLAYER

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

TRYBY STEROWANIA

WYNIKI



Liczba punktów



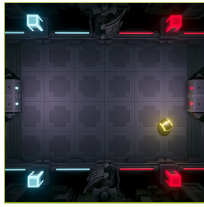
32 punkt(ów)

CELE

- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Dynamika planowanych ruchów
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Umiejętność wizualizacji przestrzennej

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Rzucaj piłkami, aby strącić jak najwięcej puszek. Każdy gracz rzuca piłki w unikalnym kolorze.

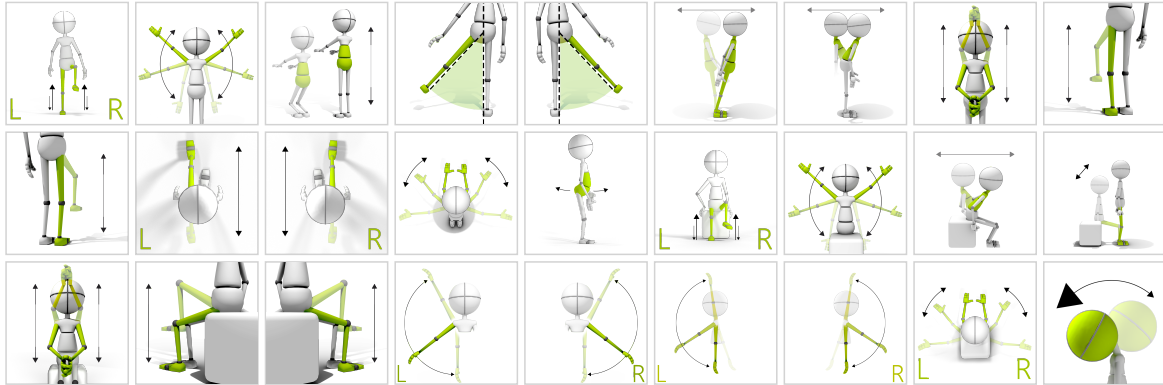


RUCHY FUNKCJONALNE

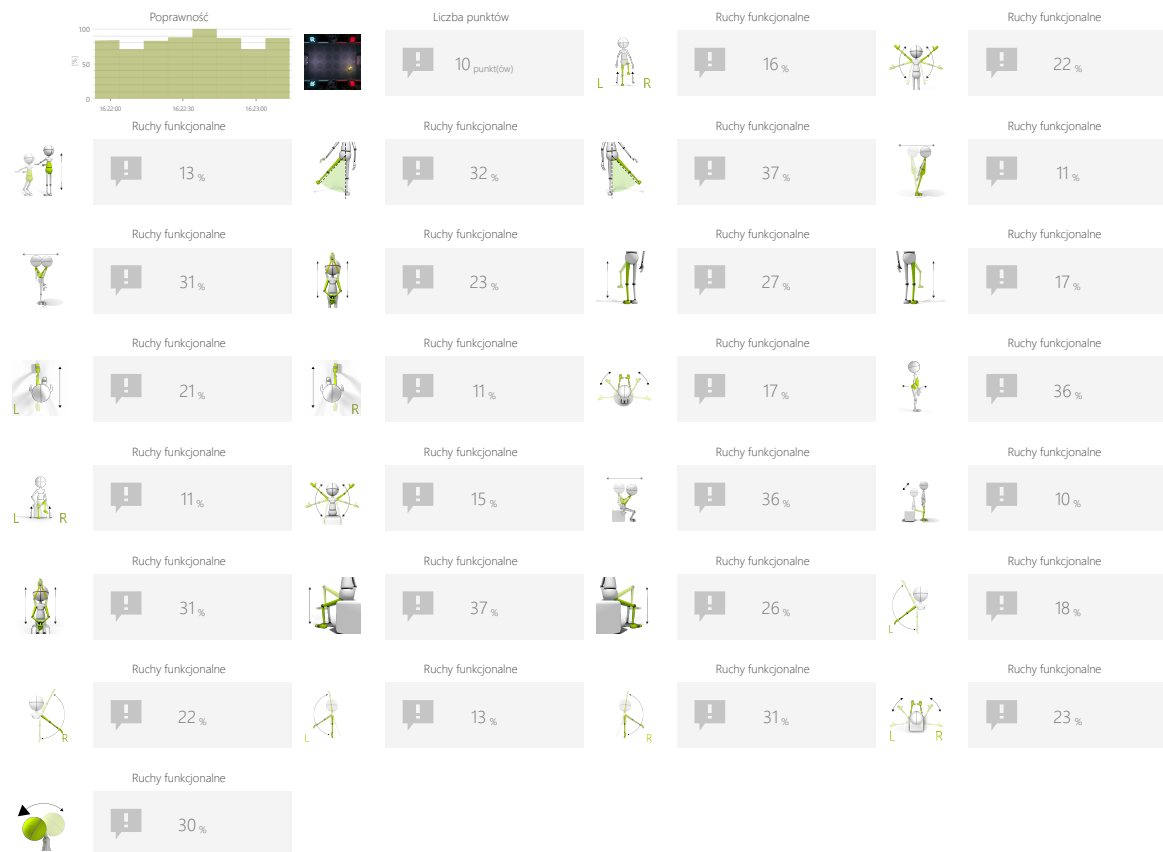
PONG

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkości obiektów

CELE

- Planowane ruchy
- Skupienie
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

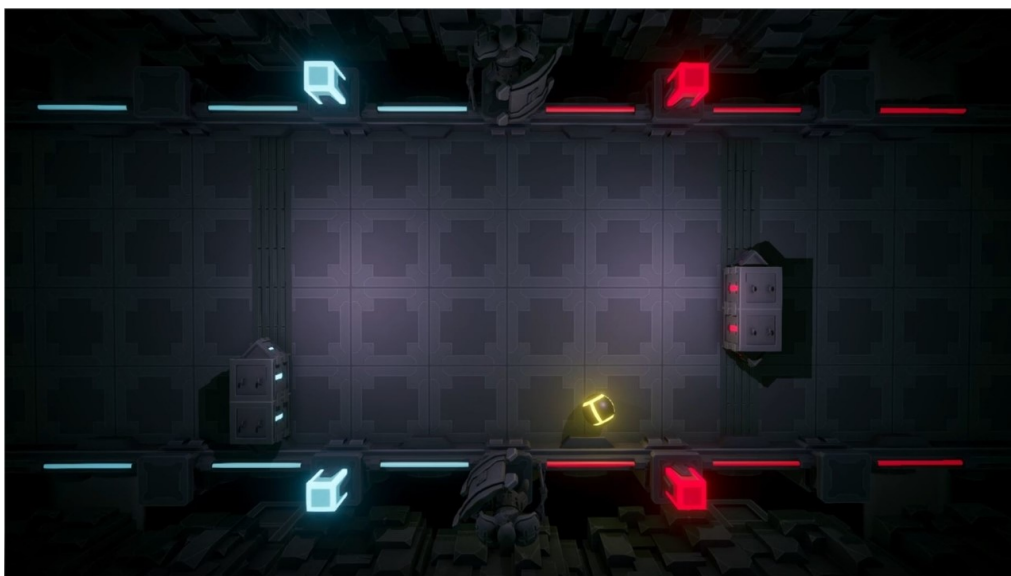
Użyj paletki, aby uderzać piłkę tam i z powrotem



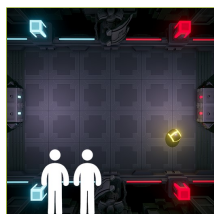
RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >		Zakres 20% ↔ 80%
Prędkości obiektów < 100% >		

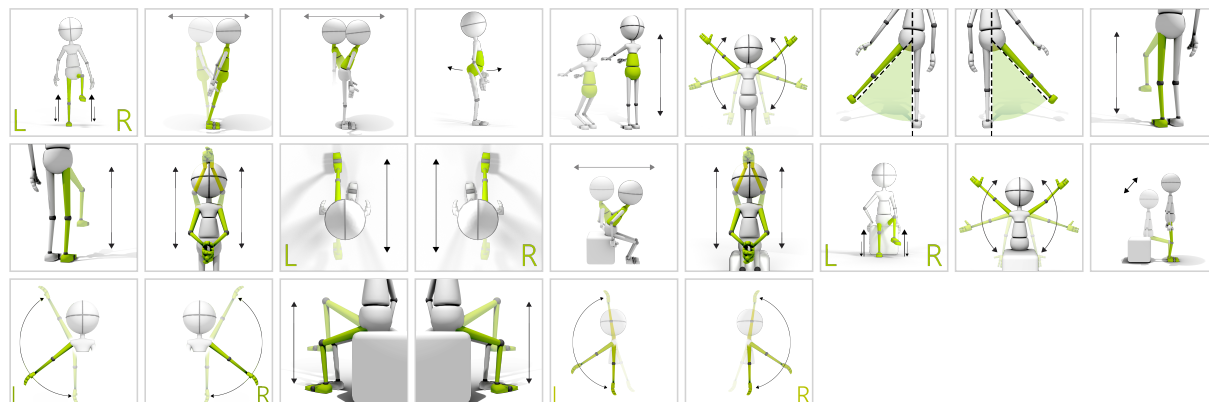


RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkości obiektów

CELE

- Planowane ruchy
- Skupienie
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj paletki do odbijania piłki. Gdy Twój przeciwnik nie odbije piłki, otrzymasz punkt.

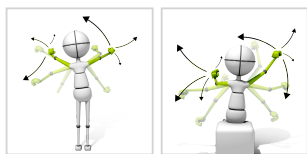


RUCHY FUNKCJONALNE

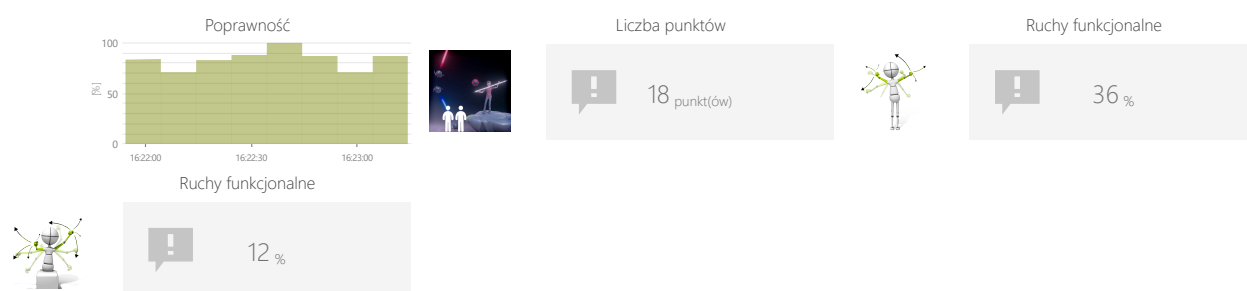
SORTER: LEGACY MULTIPLAYER

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

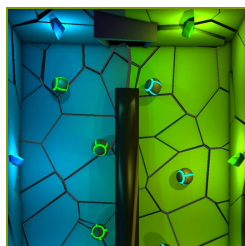
- Czas trwania zadania
- Liczba bram
- Siła grawitacji
- Tryb

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spraw, aby piłka przeleciała przez bramę w odpowiednim kolorze

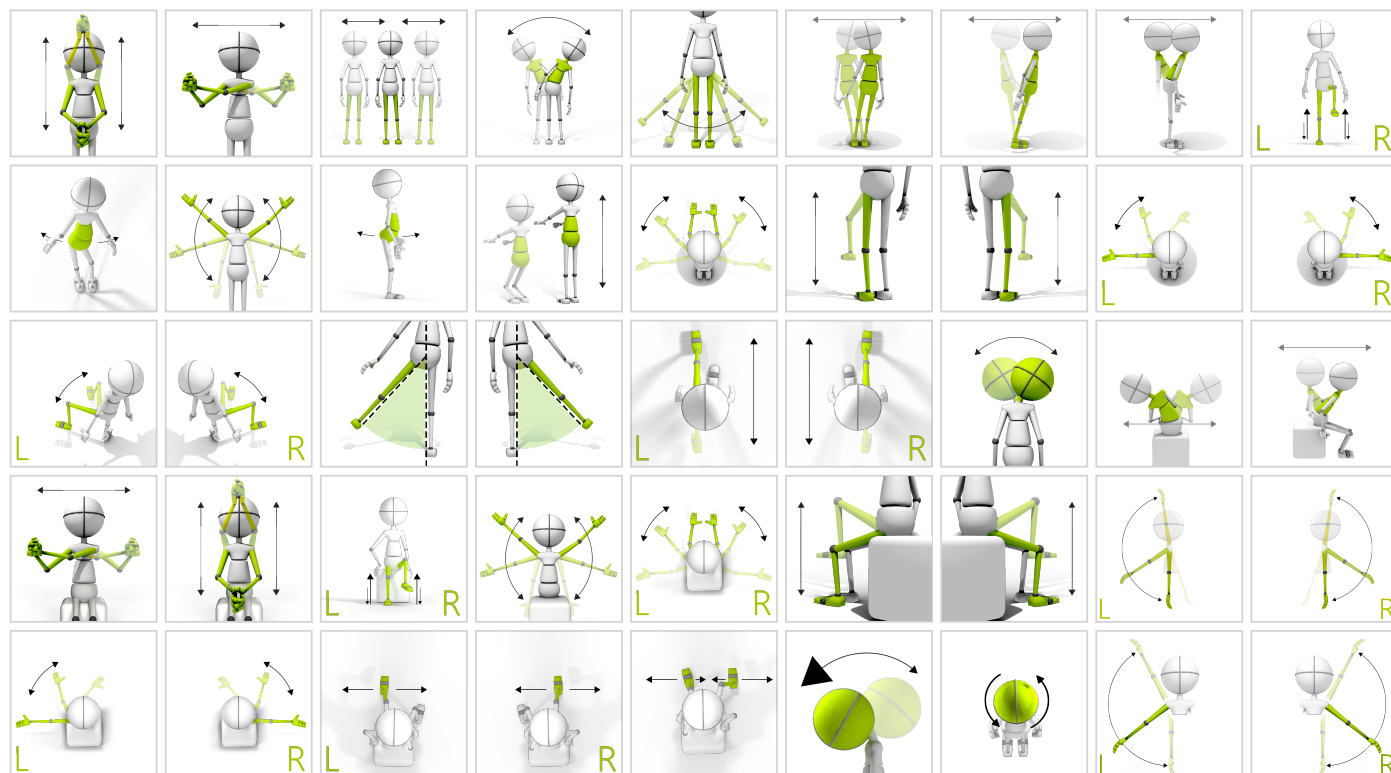


PODZIELNOŚĆ UWAGI

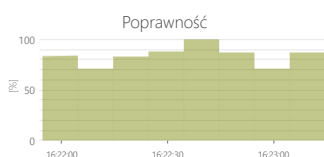
SORTER

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

39 punkt(ów)



Podzielność uwagi

14 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

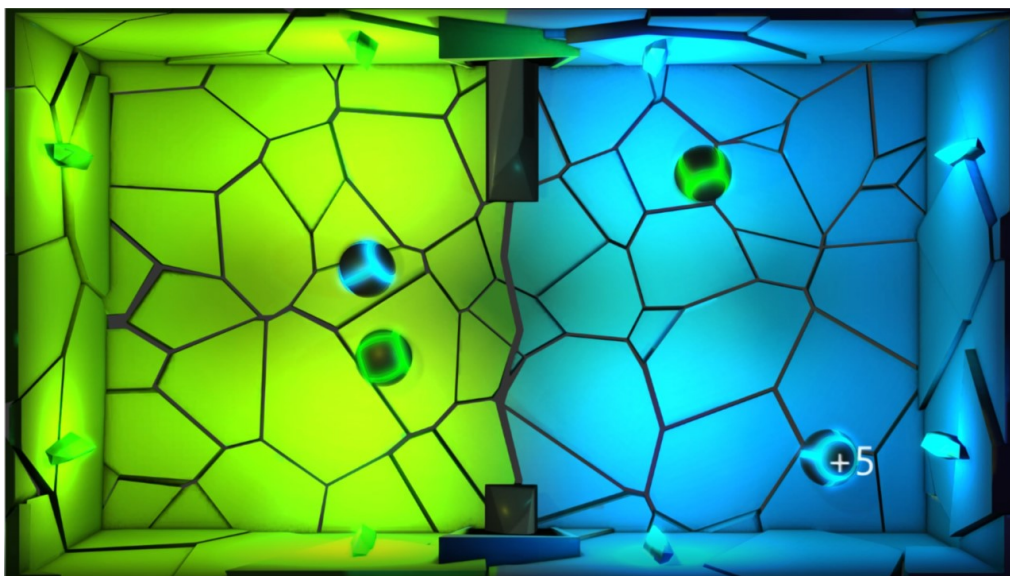
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

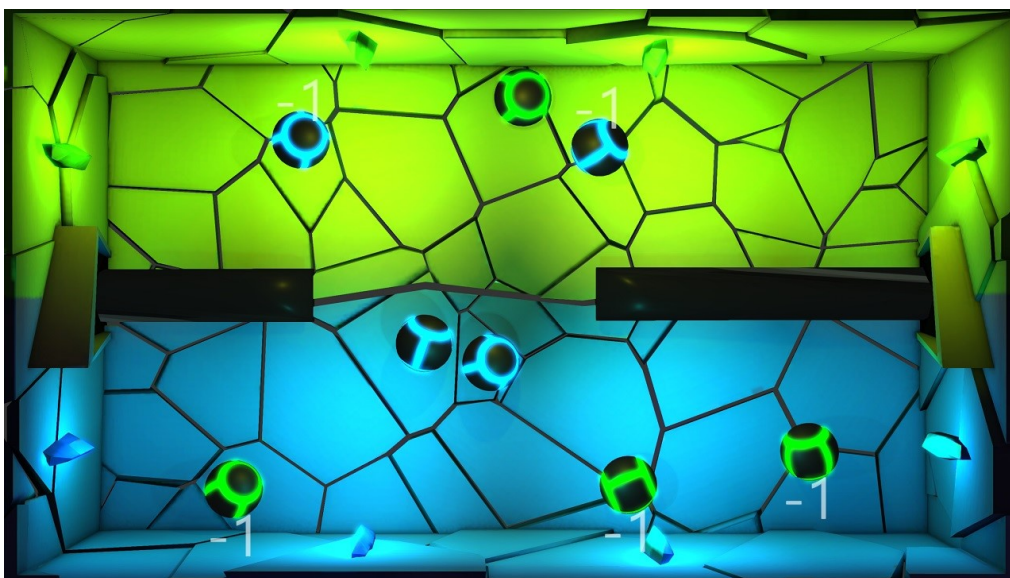
Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



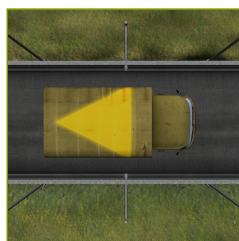
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 30s	Zakres 20% 80%
Liczba obiektów > 4	Rozmiar szczeliny < 150%
Prędkości obiektów < 100%	



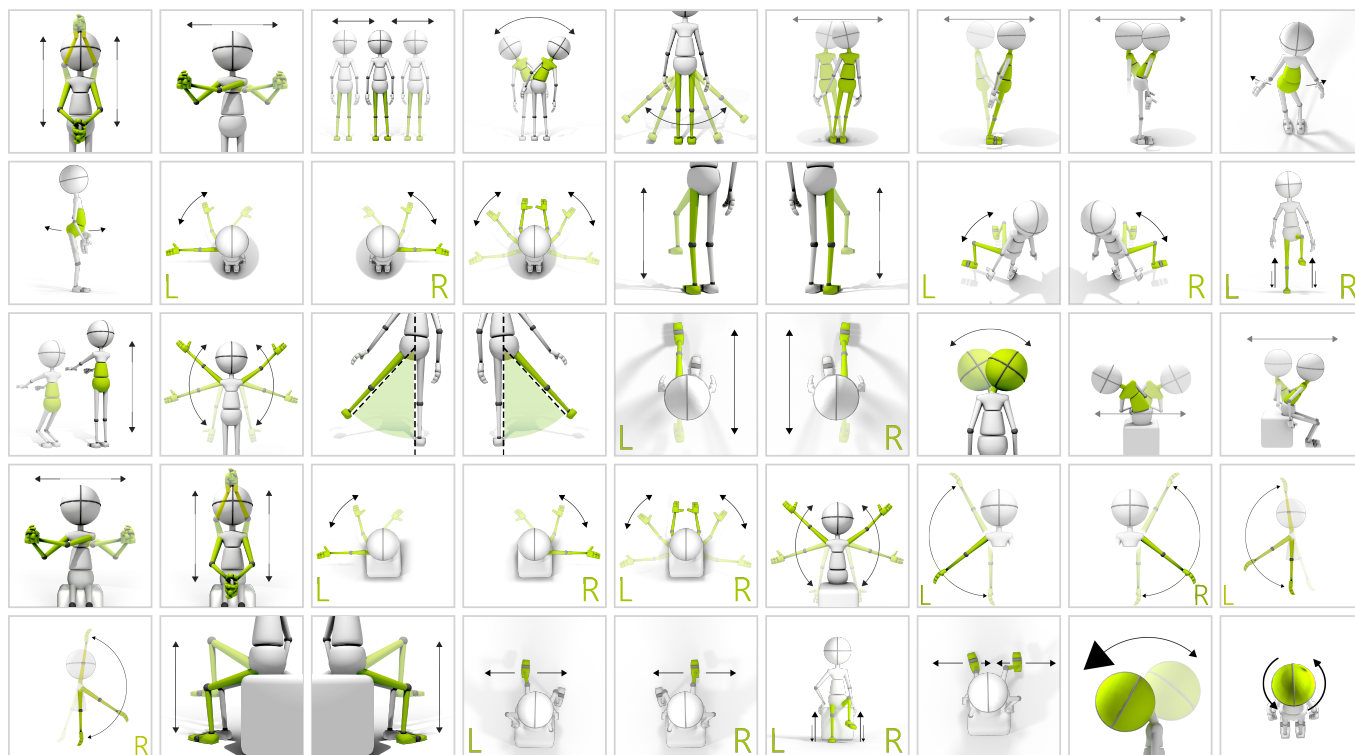
Trudność 1/3	
Czas trwania 30s	Zakres 20% 80%
Liczba obiektów > 4	Rozmiar szczeliny < 150%
Prędkości obiektów < 100%	



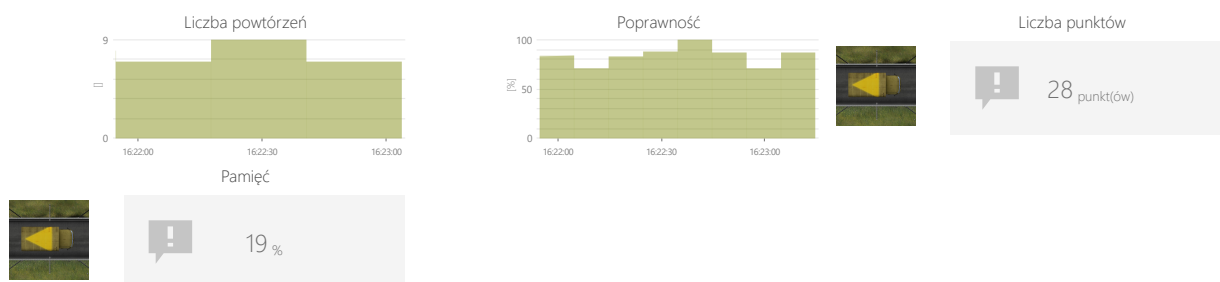
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

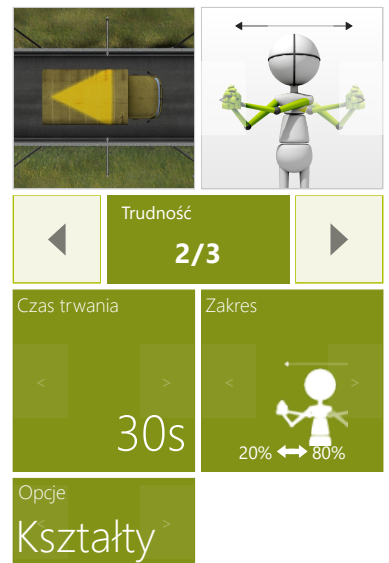
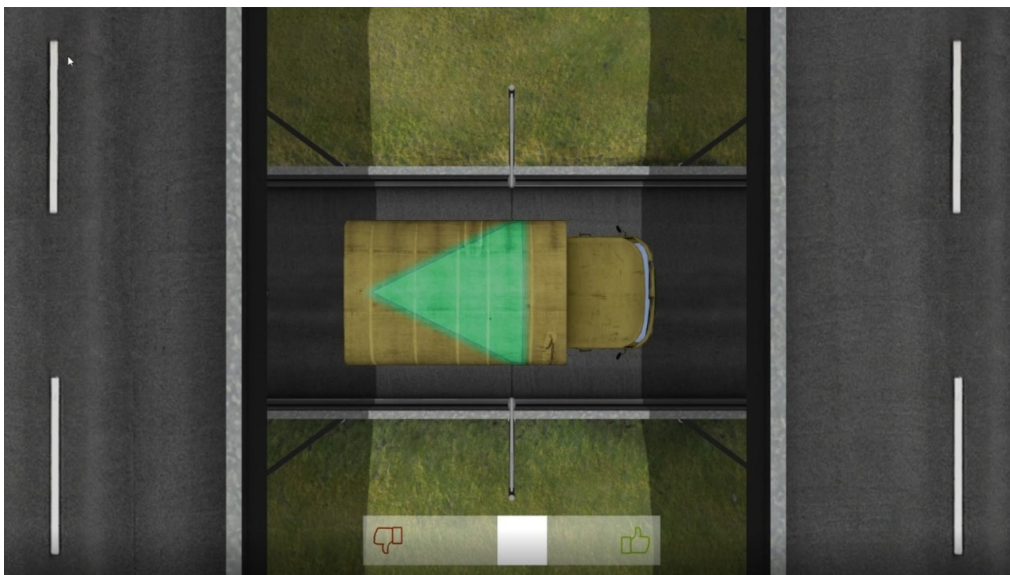
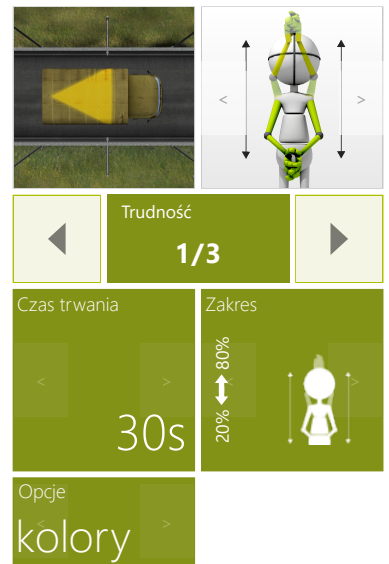
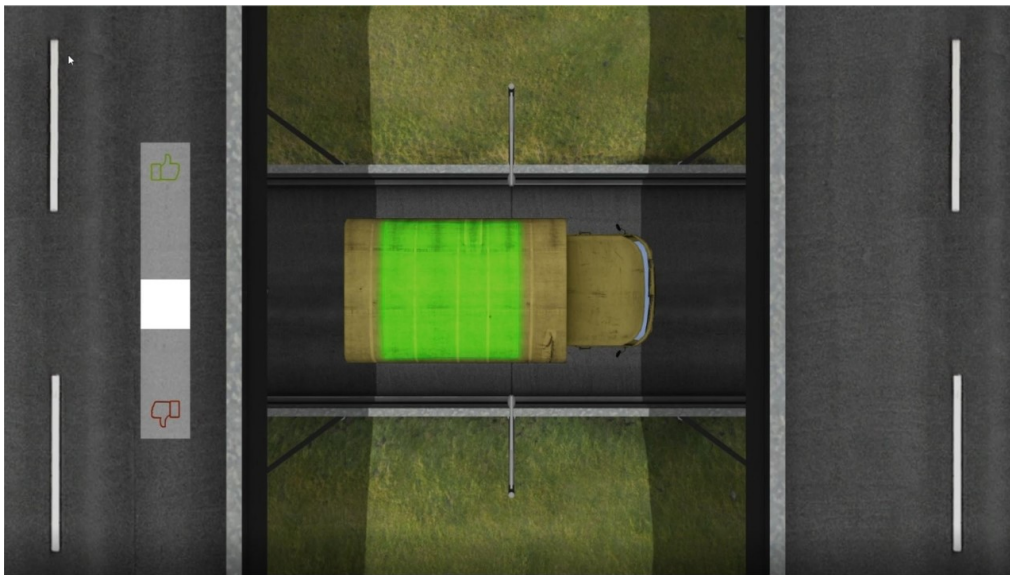
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

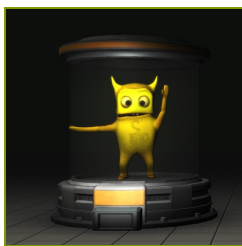
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



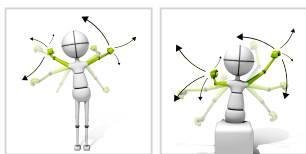


PAMIĘĆ

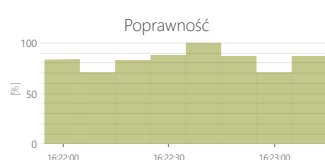
POWTÓRZ POZĘ

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

34 punkt(ów)



Pamięć

39 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas na zapamiętanie
- Czas na powtórzenie
- Liczba pól do zapamiętania

CELE

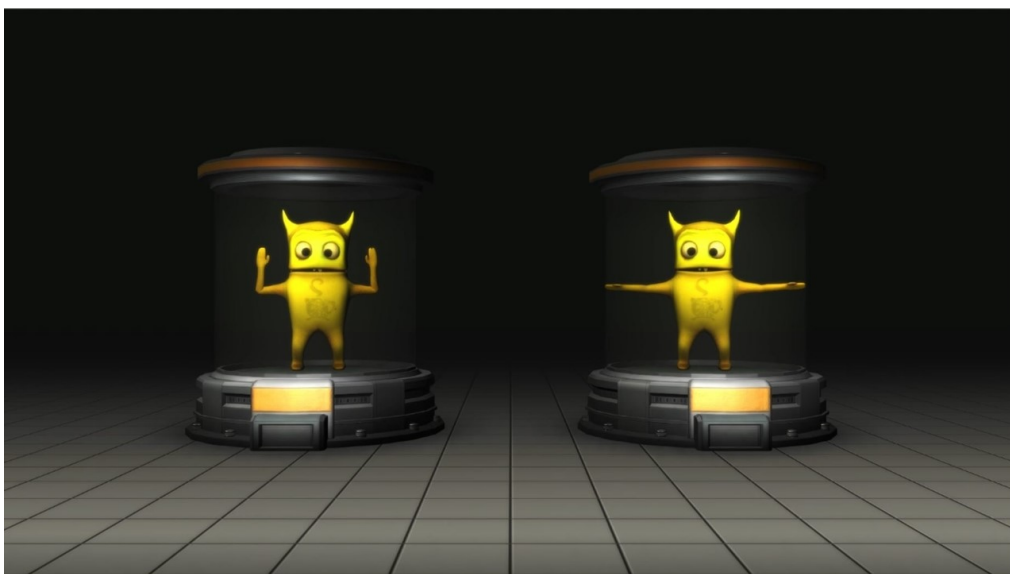
- Trening pamięci
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

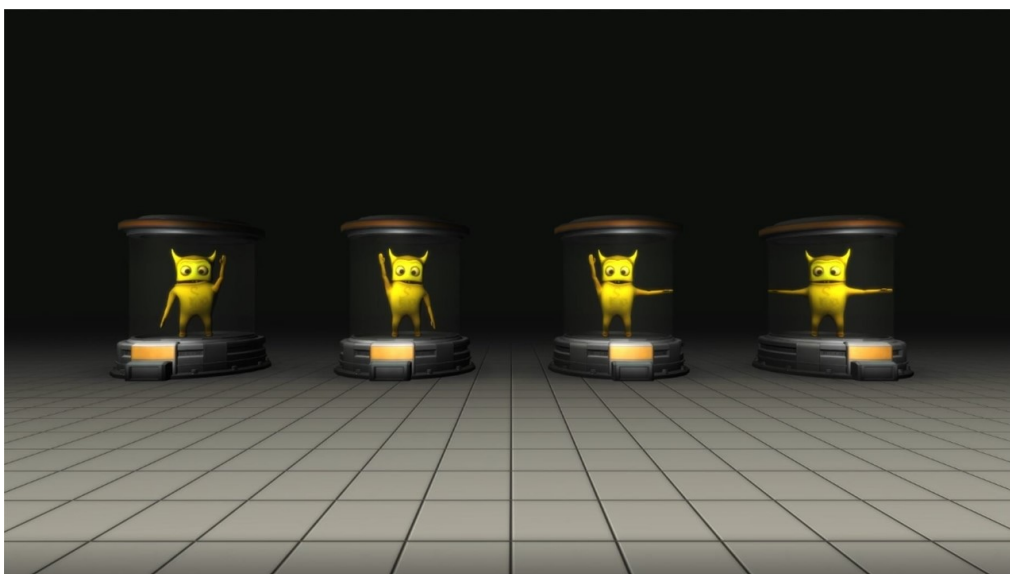
Zapamiętaj pozy pokazywane przez żółte stworki, a następnie spróbuj powtórzyć wybrane ułożenia na podstawie tego, co udało ci się zapamiętać



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Czas na zapamiętanie 4s
	Czas na powtórzenie 5s
Liczba poz do zapamiętania 2	



Trudność Inna	
Czas trwania 30s	Czas na zapamiętanie 4s
	Czas na powtórzenie 5s
Liczba poz do zapamiętania 4	

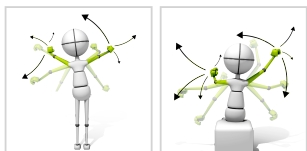


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

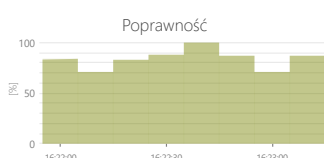
MATMA

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

11 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

19 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres liczb
- Losuj ujemne

CELE

- Zadania logiczne
- Wymachy ramion

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderz worek treningowy, aby go oznaczyć (pomarańczowy pierścień oznacza, że jest aktywny). Spraw aby suma liczb widocznych nad aktywnymi workami była równa liczbie w lewym górnym rogu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



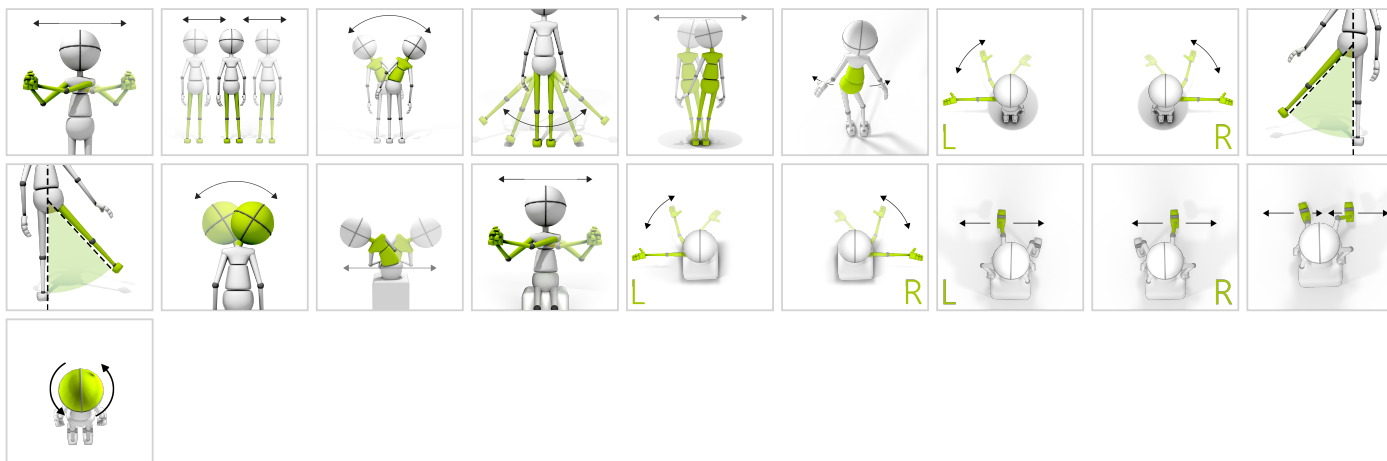


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

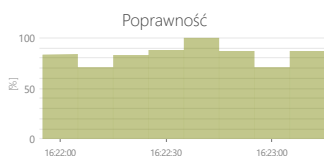
KLONY

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

22 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

15 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

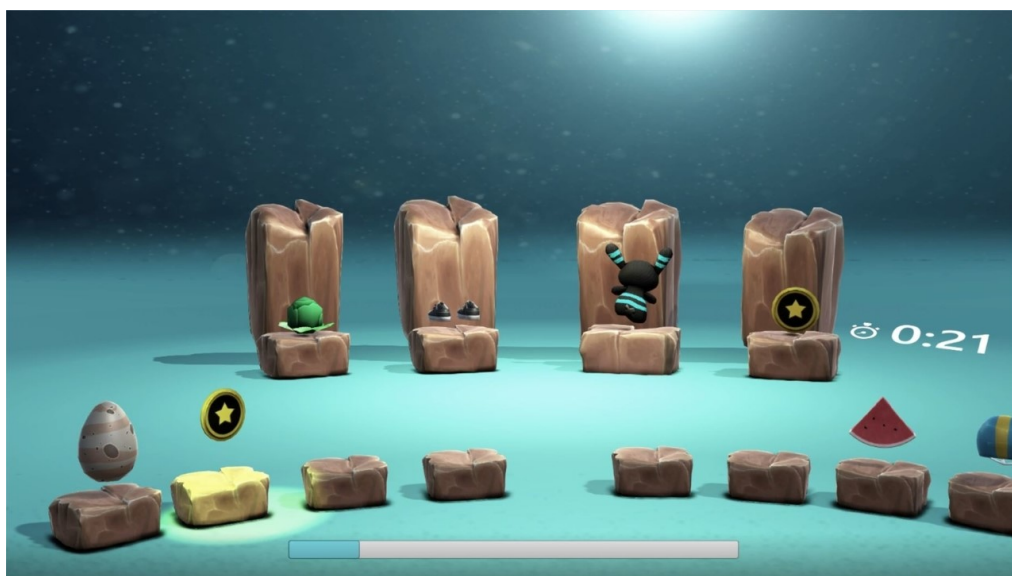
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Czas trwania 90s		Czas minićwiczenia 30s
Zakres 20% ↔ 80%		Liczba par 4

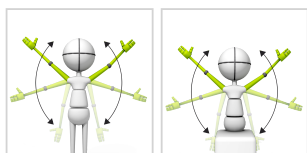


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

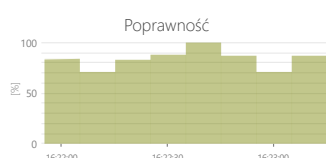
ZEGAR

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

10 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

30 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
-

CELE

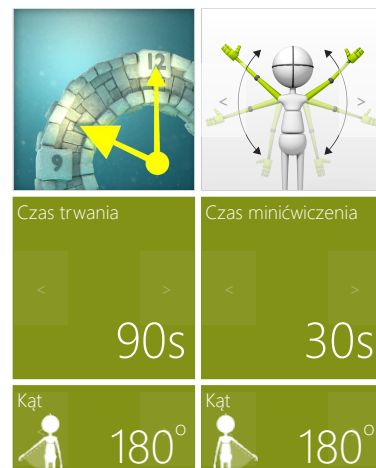
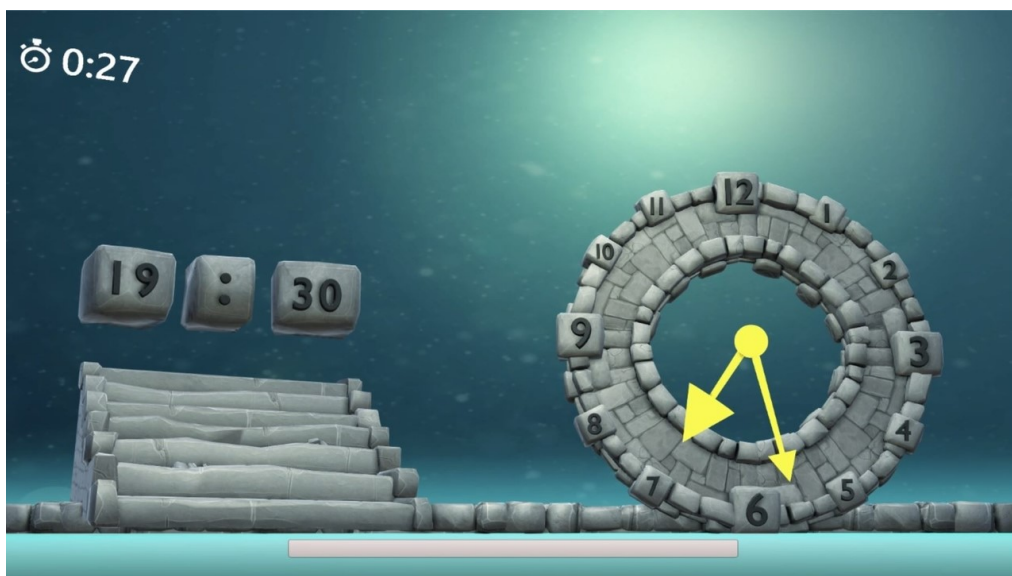
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

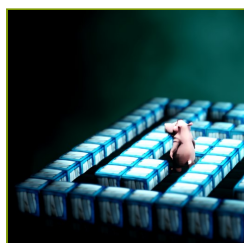
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Steruj strzałkami zegara analogowego tak, aby wskazywał tą samą godzinę co zegar elektroniczny po lewej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



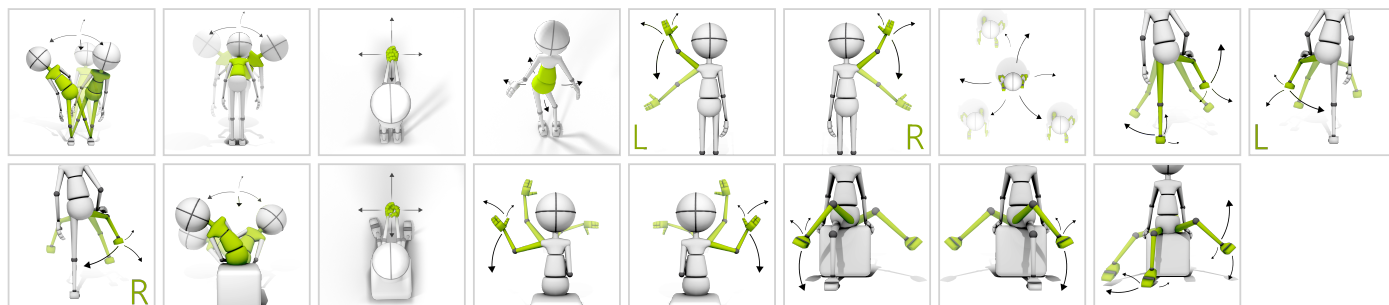


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

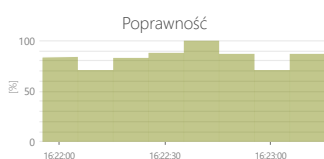
LABIRYNT

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

15 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

21 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

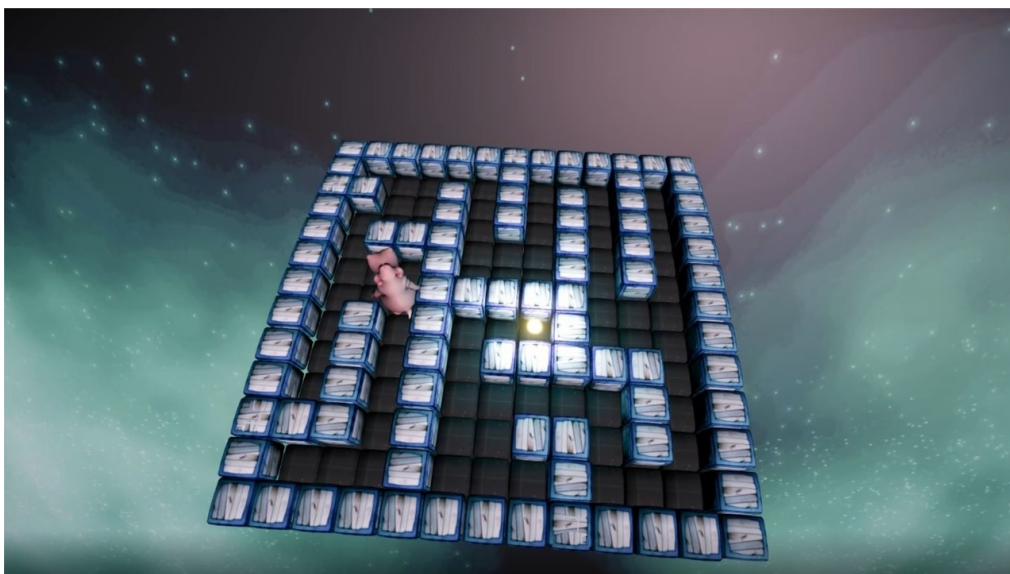
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

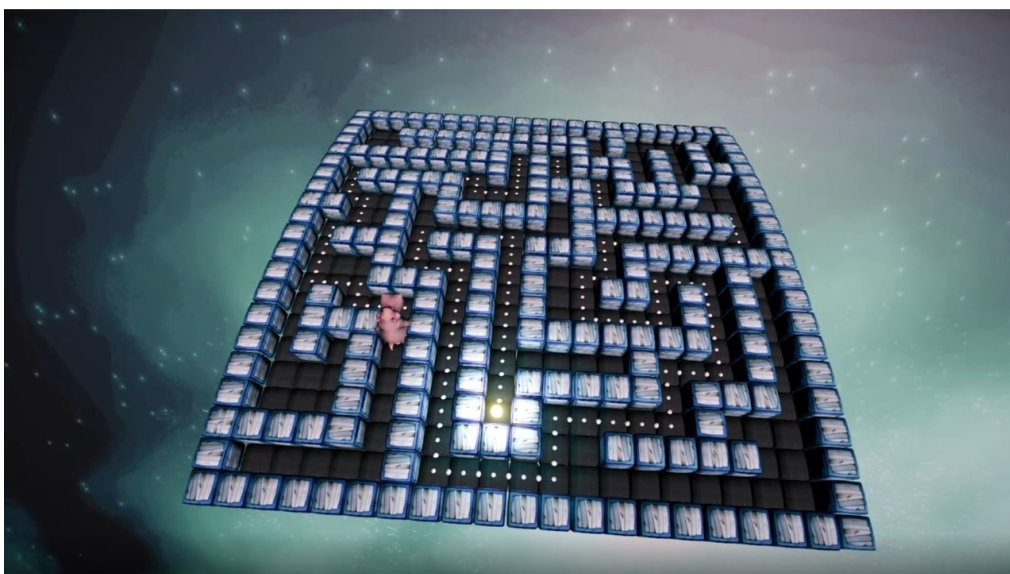
Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	2/4
Czas trwania	90s
Pokaż ścieżkę	Nie
Zakres	0% ↔ 100%
Rozmiar labiryntu	6



Trudność	Inna
Czas trwania	90s
Pokaż ścieżkę	Tak
Zakres	20% ↔ 80%
Rozmiar labiryntu	10



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



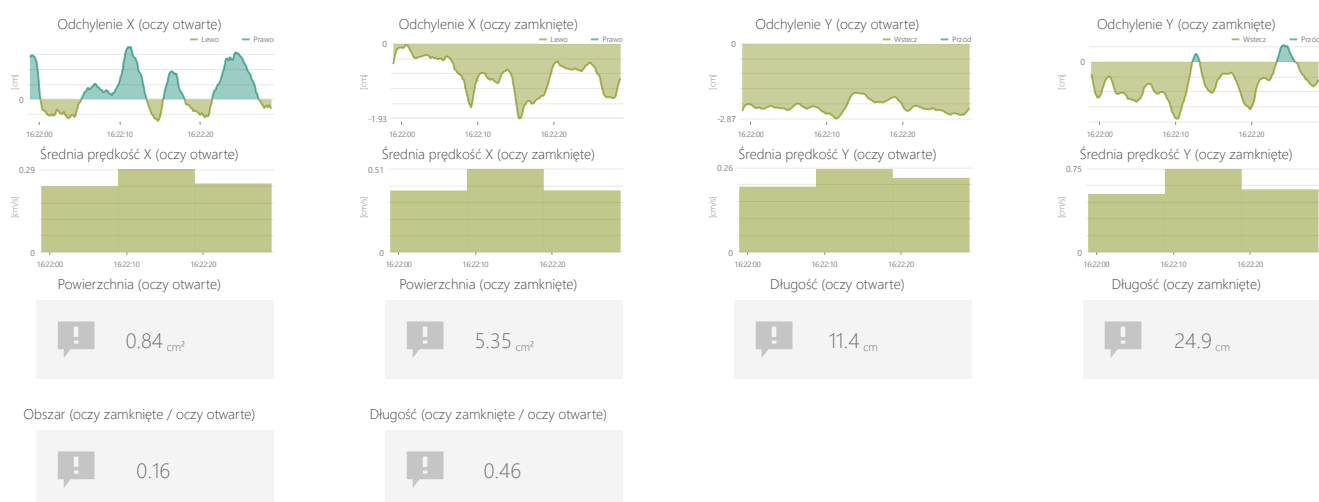
SPECJALNE TEST ROMBERGA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne

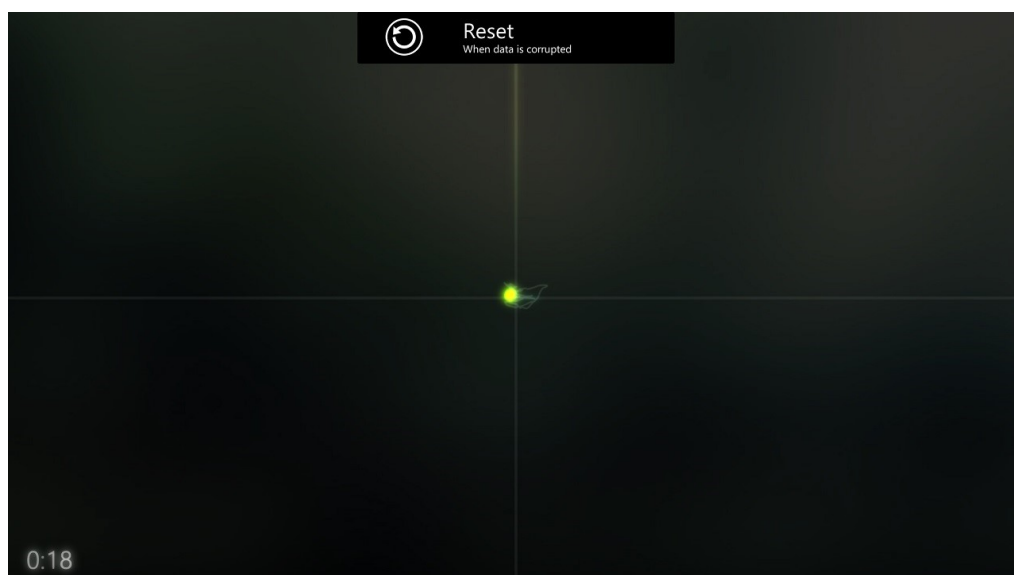
CELE

- Ocenia statyczną równowagę w pozycji stojącej

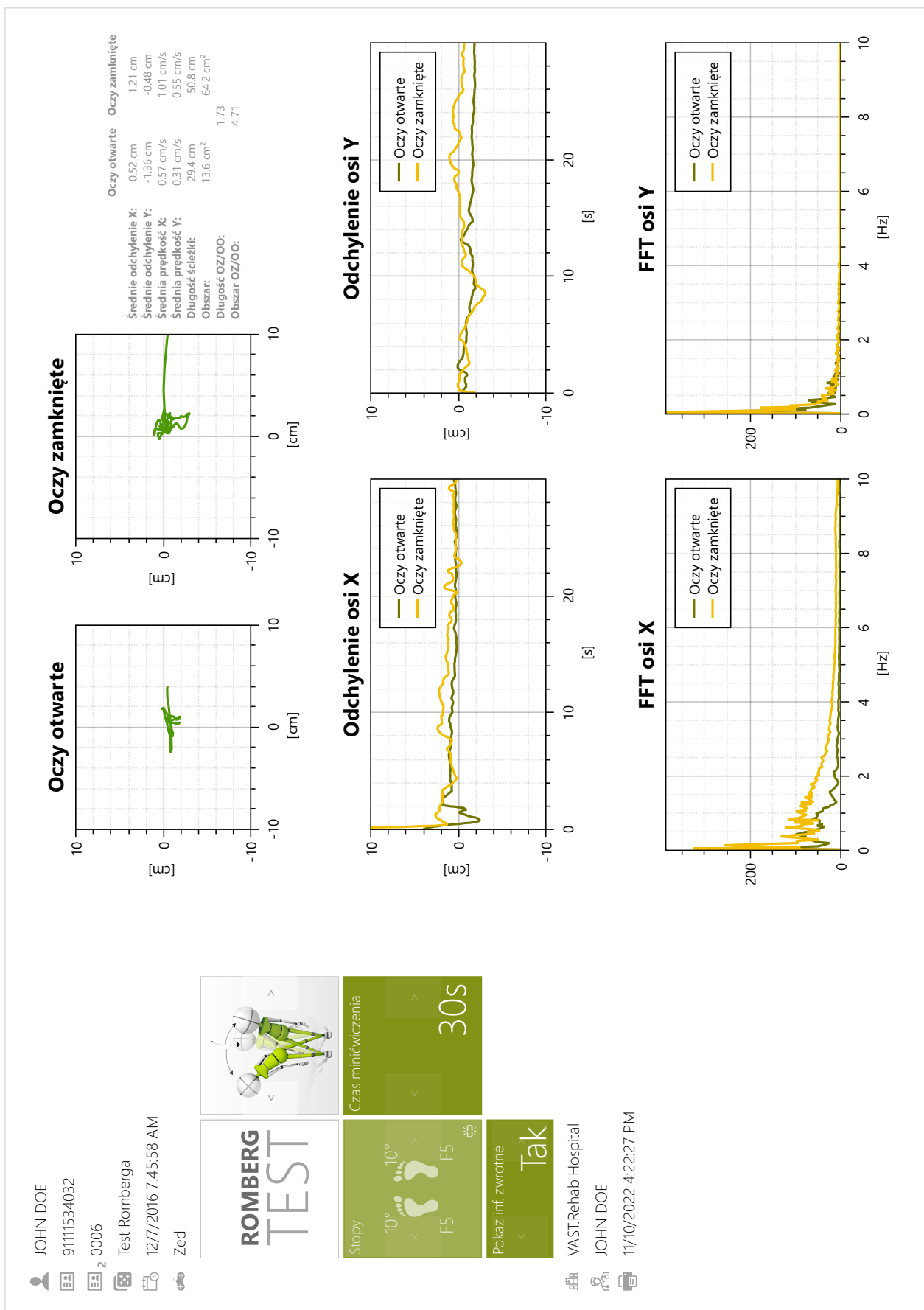
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Test Romberga. Spróbuj stanąć tak stabilnie jak to tylko możliwe. Najpierw z otwartymi oczami, a potem z zamkniętymi oczami

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



PRZYKŁADOWE RAPORTY





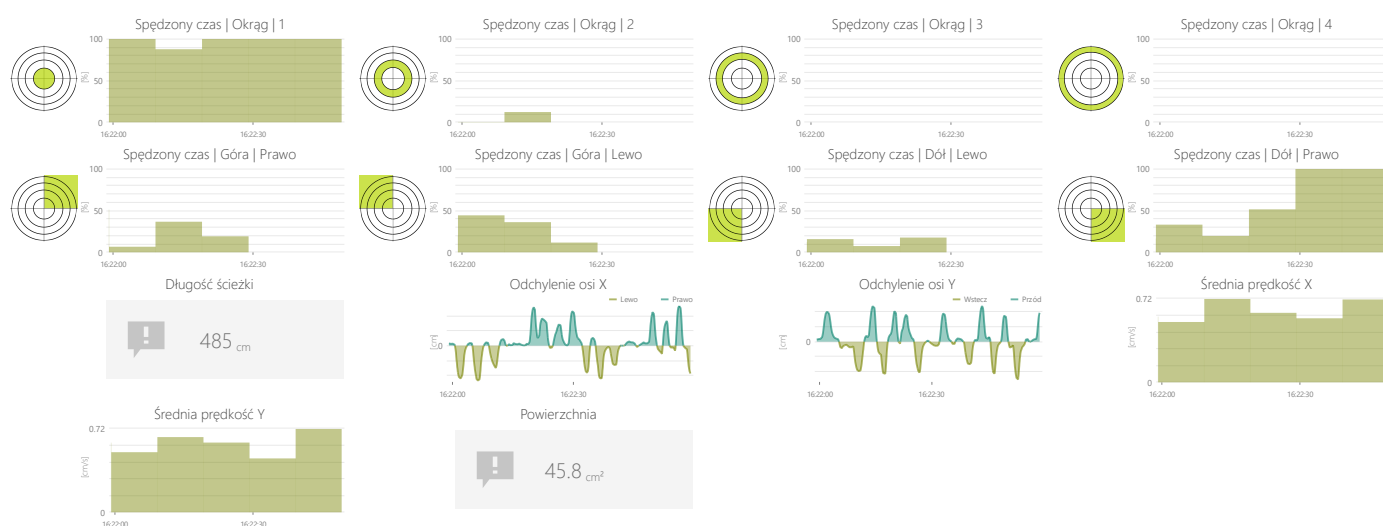
SPECJALNE TEST STABILNOŚCI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne
- Promień

CELE

- Relaks
- Stabilność postawy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

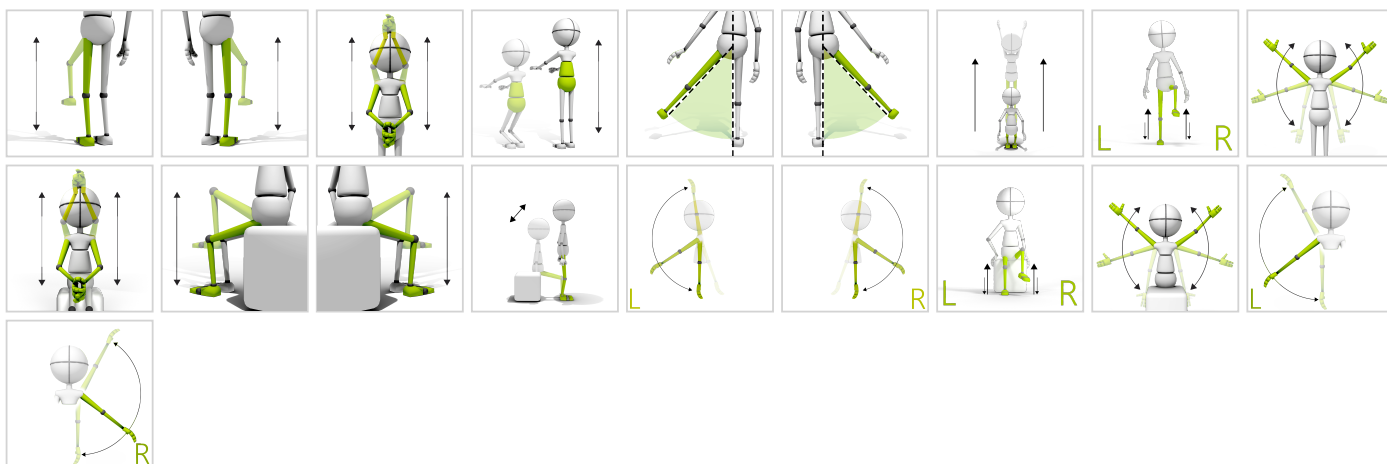
Utrzymaj ciało w równowadze



SPECJALNE TEST GONOGO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



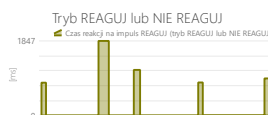
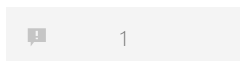
Liczba zauważonych impulsów NIE REAGUJ (tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ)



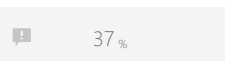
Liczba pominiętych impulsów REAGUJ (tryb zawsze REAGUJ)



Liczba pominiętych impulsów REAGUJ (tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ)



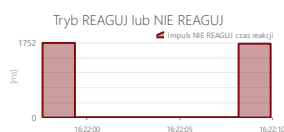
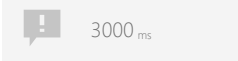
Opóźnienie czasowe spowodowane rozproszeniem



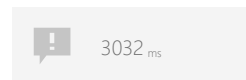
Liczba trafionych impulsów NIE REAGUJ (tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ)



Tryb zawsze REAGUJ



Tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zakres
- Wymagane poprawne powtórzenia
- Uderz jeśli

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.

FUKUDA TEST

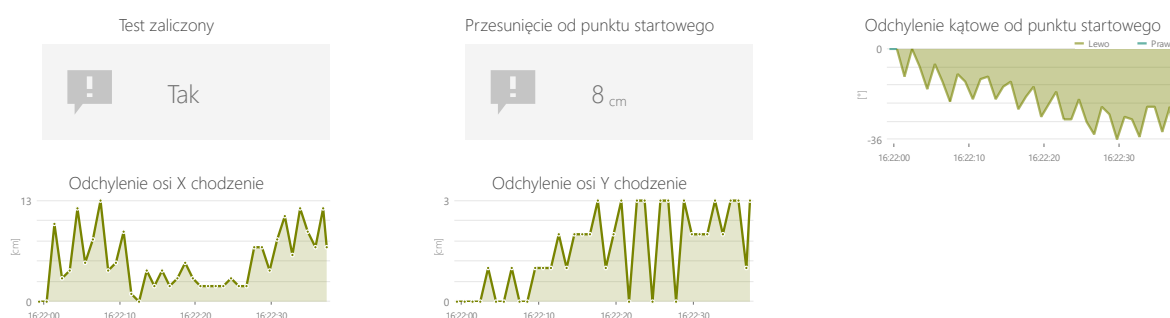
SPECJALNE TEST FUKUDY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI

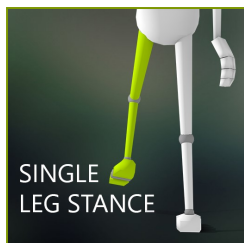


CELE

- Diagnostyka zaburzeń przedsionkowych

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zrób 50 kroków w miejscu z zamkniętymi oczami z wyciągniętymi przed siebie na 90° ramionami.

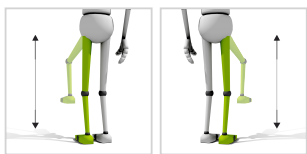


SPECJALNE

TEST STANIA NA JEDNEJ NODZE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania

CELE

- Przetestuj granice równowagi
- Podnoszenie kolan
- Stabilność postawy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Stań na jednej nodze i utrzymaj równowagę