

PAKIET PODSTAWOWY DLA PULMO

2022.1

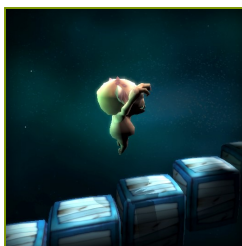
Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Prędkość	5
Precyzja ruchu	7
Ruchy funkcjonalne	13
Siła	35
Podzielność uwagi	36
Pamięć	38
Rozwiązywanie problemów	40
Specjalne	42

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

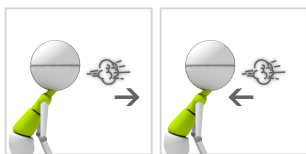


PRĘDKOŚĆ

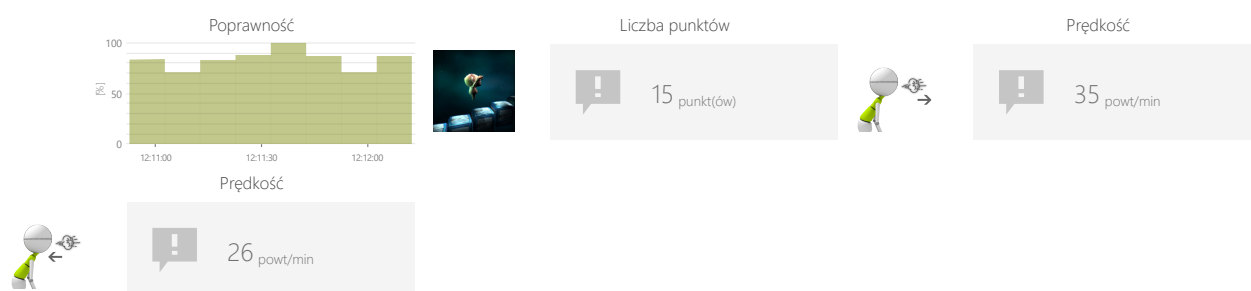
SCHODY

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 urządzenia
- Wydychanie
- Maksymalny czas na piętrze
- Liczba schodów
- Długość pauzy
- Oporność

CELE

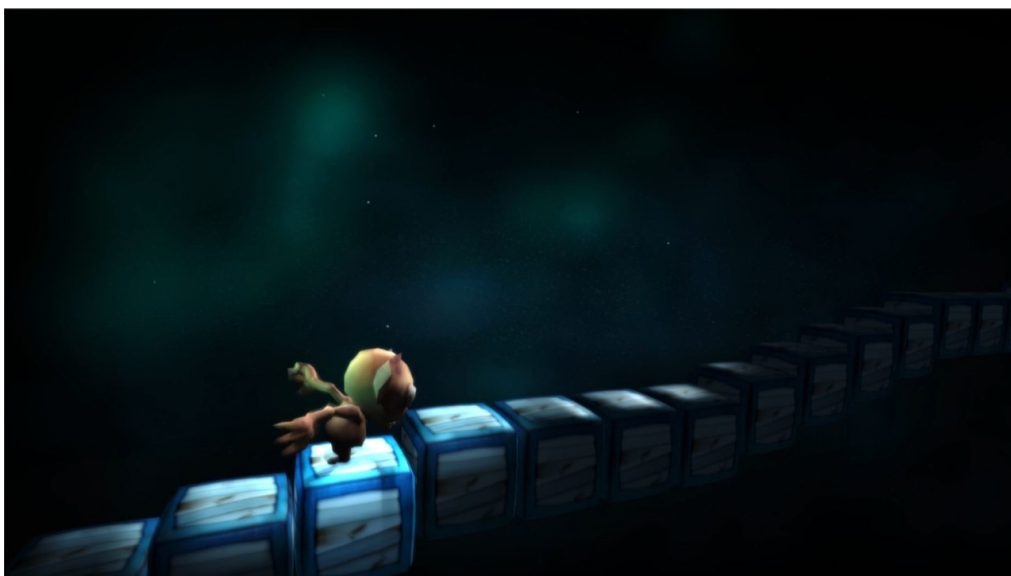
- Skoki
- Podnoszenie kolan
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wspinaj się po schodach, zanim znikną



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność Inna	▶
Czas trwania 90s		Zakres urządzenia ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?		Maksymalny czas na piętrze 15s
		Liczba schodów 5
Długość pauzy 3		Oporność max



PRECYZJA RUCHU

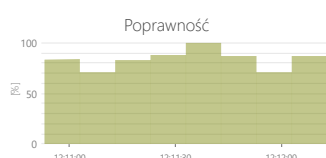
RYBKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

20 punkt(ów)



Precyzja ruchu

11 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Tryb ruchu
- Zakres urządzenia
- Kształt trasy
- Wydychanie
- Wdychanie
- Prędkości obiektów
- Oporność

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

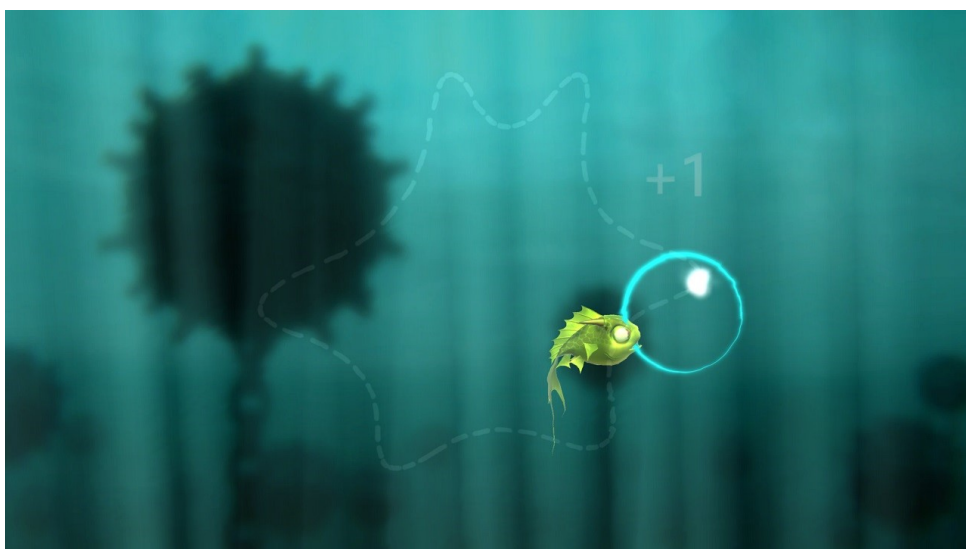
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu



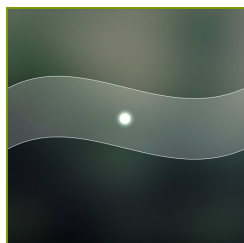
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres urządzenia ? ↔ ?	Kształt trasy
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Wdychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?
Prędkości obiektów 100%	Oporność max



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres urządzenia ? ↔ ?	Kształt trasy
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Wdychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?
Prędkości obiektów 100%	Oporność max

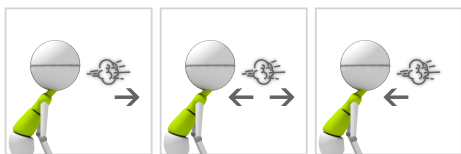


PRECYZJA RUCHU

WYKRES

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kształt wykresu (sinusoidalny, trapezoidalny, prostokątny)
- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Oporność

CELE

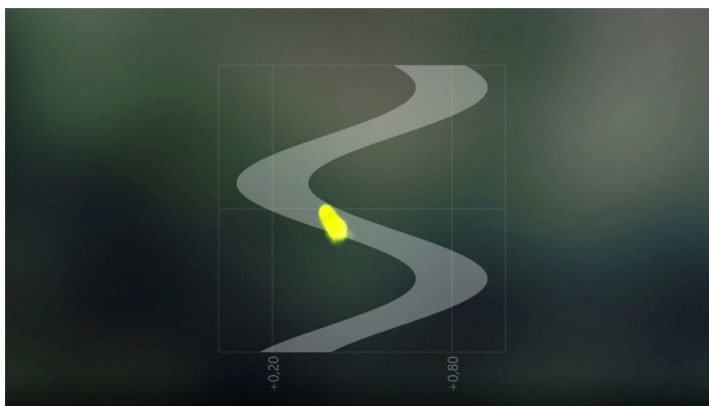
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy
- Podnoszenie rąk

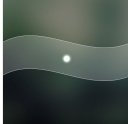
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność

3/3

Konfiguracja wykresu

 4.0s  20%

Czas trwania

30s

Zakres urzędzenia

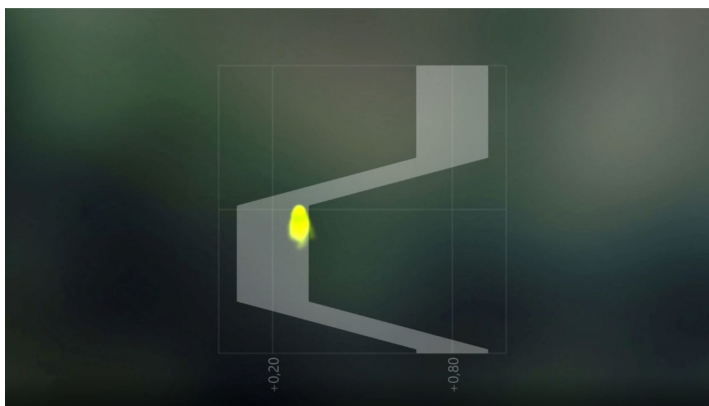
? ↔ ?

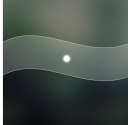
Wydychanie

20% ↔ 80%

Oporność

max





Trudność

1/3

Konfiguracja wykresu

 4.0s  40%

Czas trwania

90s

Zakres urzędzenia

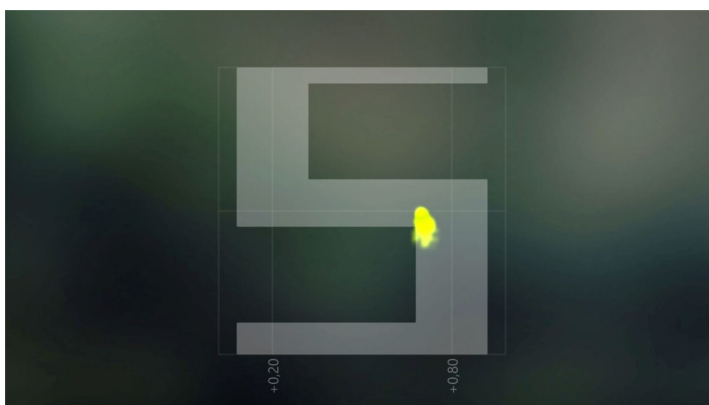
? ↔ ?

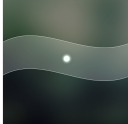
Wydychanie

20% ↔ 80%

Oporność

max





Trudność

Inna

Konfiguracja wykresu

 20%  2.0s  2.0s  1.0s  1.0s

Czas trwania

30s

Zakres urzędzenia

? ↔ ?

Wydychanie

20% ↔ 80%

Oporność

max



PRECYZJA RUCHU

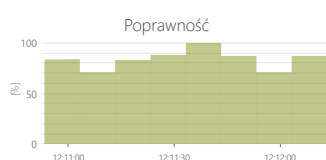
PARASOL

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

23 punkt(ów)



Precyzja ruchu

14 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Ścieżka
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Wdychanie
- Rozmiar parasola
- Oporność

CELE

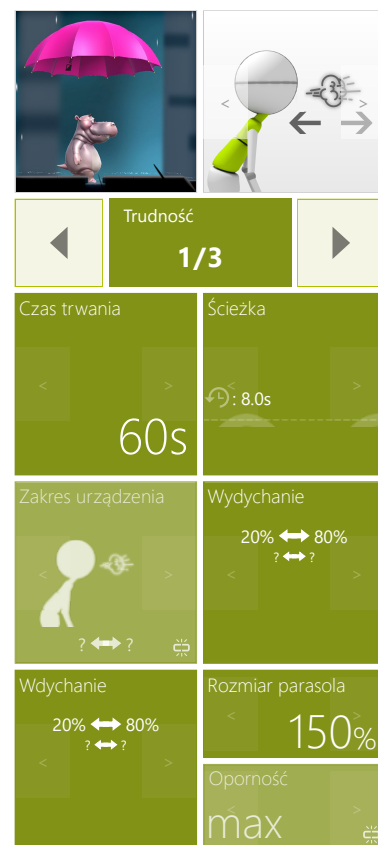
- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

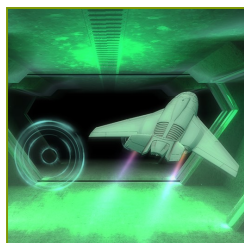
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj parasol nad chodzącą postacią



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



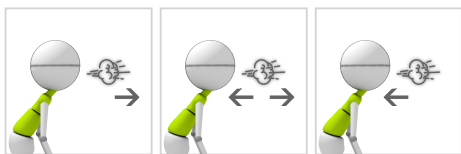


RUCHY FUNKCJONALNE

SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Prędkość gracza
- Oporność

CELE

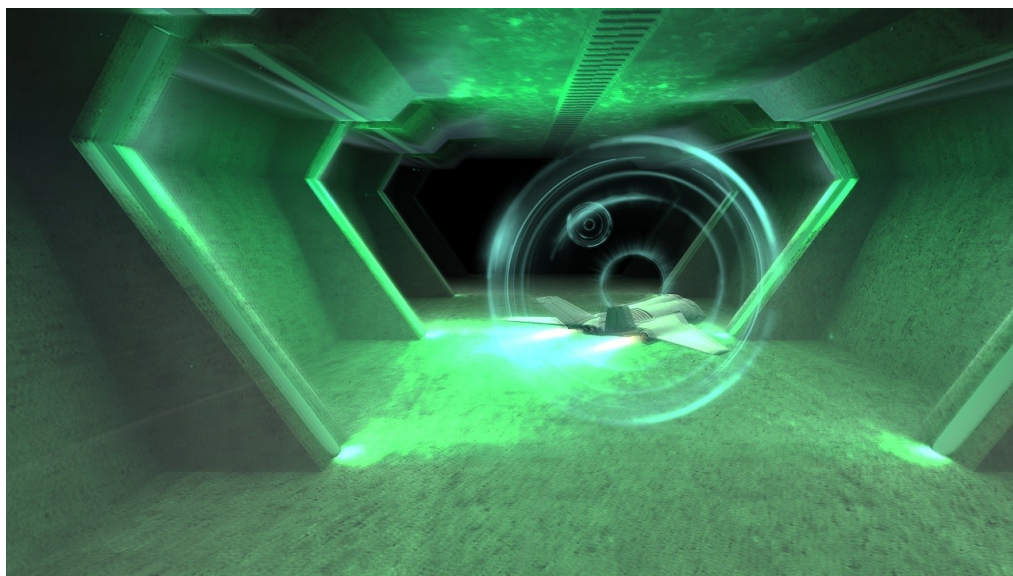
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

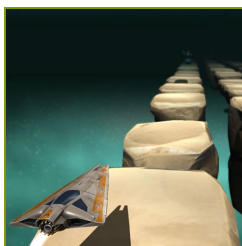
Leć samolotem przez okręgi. Im bliżej środka przeleć, tym więcej punktów zdobędziesz



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 2/4 ▶
Czas trwania ◀ 90s ▶	Zakres urządzenia ◀ ? ↔ ? ▶
Wydychanie ◀ 20% ↔ 80% ▶ ? ↔ ?	Prędkość gracza ◀ 100% ▶
	Oporność ◀ max ▶

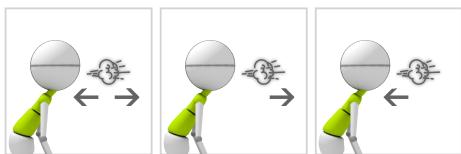


RUCHY FUNKCJONALNE

KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Wdychanie
- Prędkość gracza
- Oporność

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 urządzenia
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?		Wdychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?
Prędkość gracza 100%		Oporność max

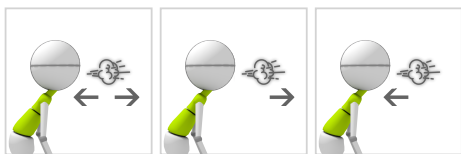


RUCHY FUNKCJONALNE

AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Wdychanie
- Włącz przeszkody
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów
- Oporność

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słońce



RUCHY FUNKCJONALNE

AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



 		
◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >	Zakres urządzenia  ? ↔ ?	
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Wdychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	
Włącz przeszkody < Nie >	Czas między kulami < 1s >	
Czas między wrogami < 3s >	Prędkość wrogów < 50% >	
Oporność max >		



 		
◀	Trudność Inna	▶
Czas trwania < 90s >	Zakres urządzenia  ? ↔ ?	
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Wdychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	
Włącz przeszkody < Nie >	Czas między kulami < 1s >	
Czas między wrogami < 3s >	Prędkość wrogów < 100% >	
Oporność max >		

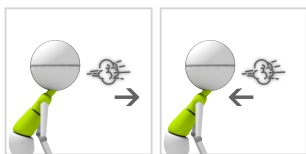


RUCHY FUNKCJONALNE

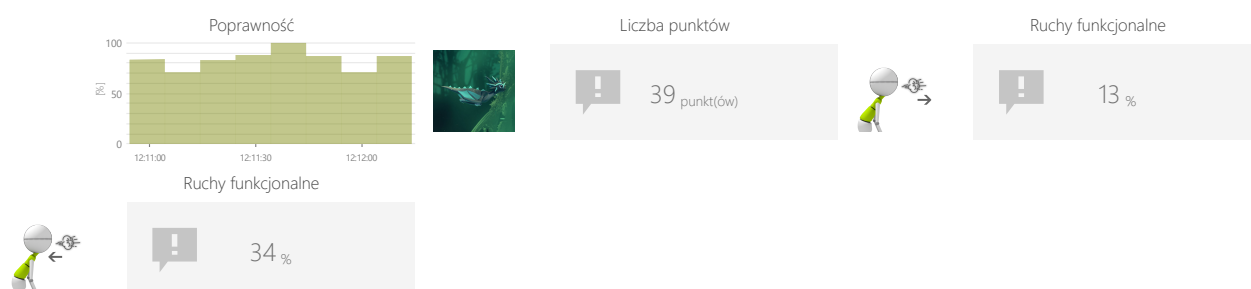
SMOK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Rozmiar grupy monet
- Rozproszenie monet
- Siła grawitacji
- Oporność

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 urządzenia ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Rozmiar grupy monet 3
	Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%	Oporność max



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres urządzenia ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Rozmiar grupy monet 5
	Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%	Oporność max

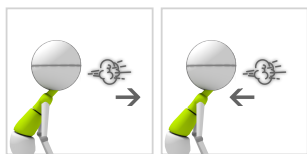


RUCHY FUNKCJONALNE

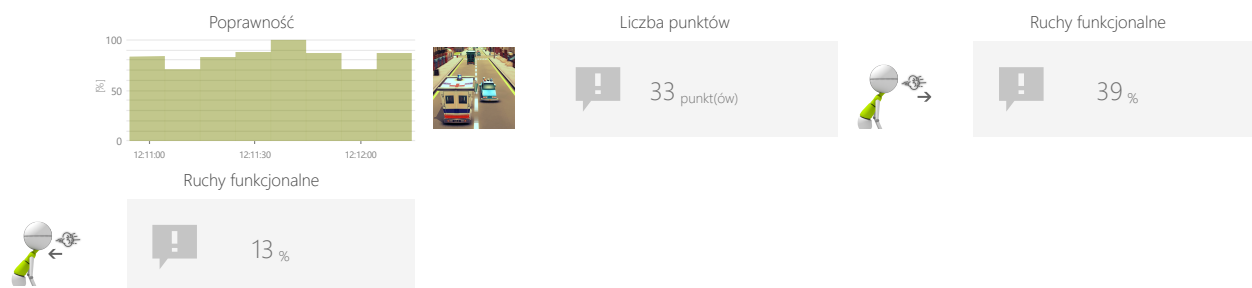
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Odległość między samochodami
- Prędkość gracza
- Oporność

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



RUCHY FUNKCJONALNE

AMBULANS

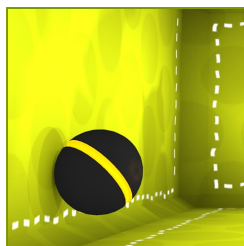
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	
Trudność 2/3	
Czas trwania 30s	Zakres urządzenia  ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Odległość między samochodami 50%
	Prędkość gracza 50%
Oporność max	



	
Trudność Inna	
Czas trwania 30s	Zakres urządzenia  ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Odległość między samochodami 200%
	Prędkość gracza 50%
Oporność max	

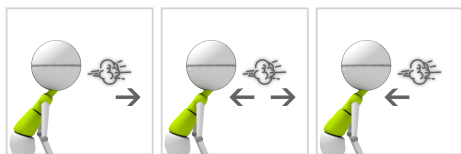


RUCHY FUNKCJONALNE

ODBIJANIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Wielkość celownika
- Prędkości obiektów
- Oporność

CELE

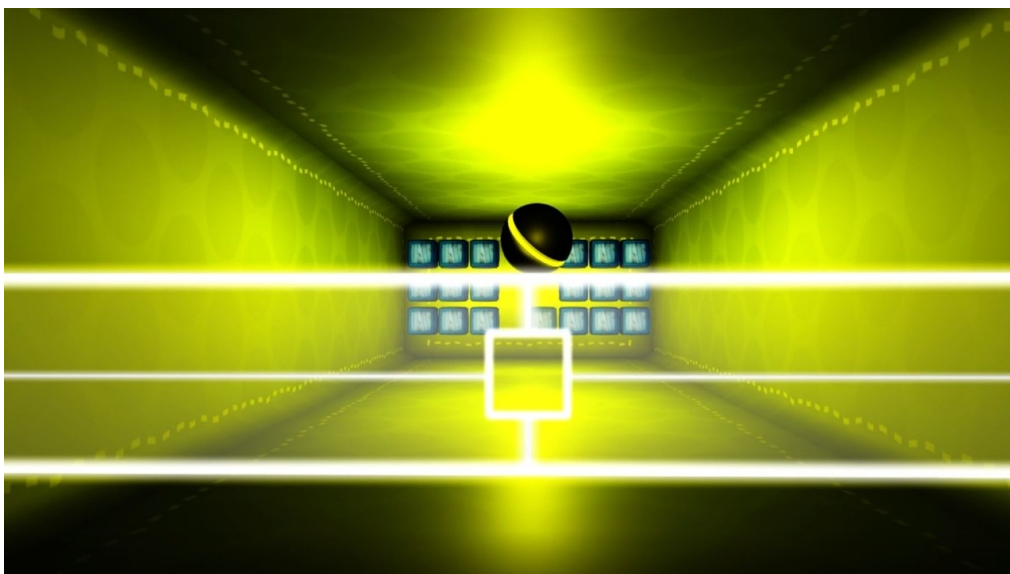
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

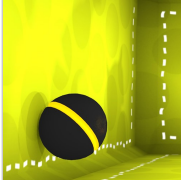
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność
Inna

Czas trwania
90s

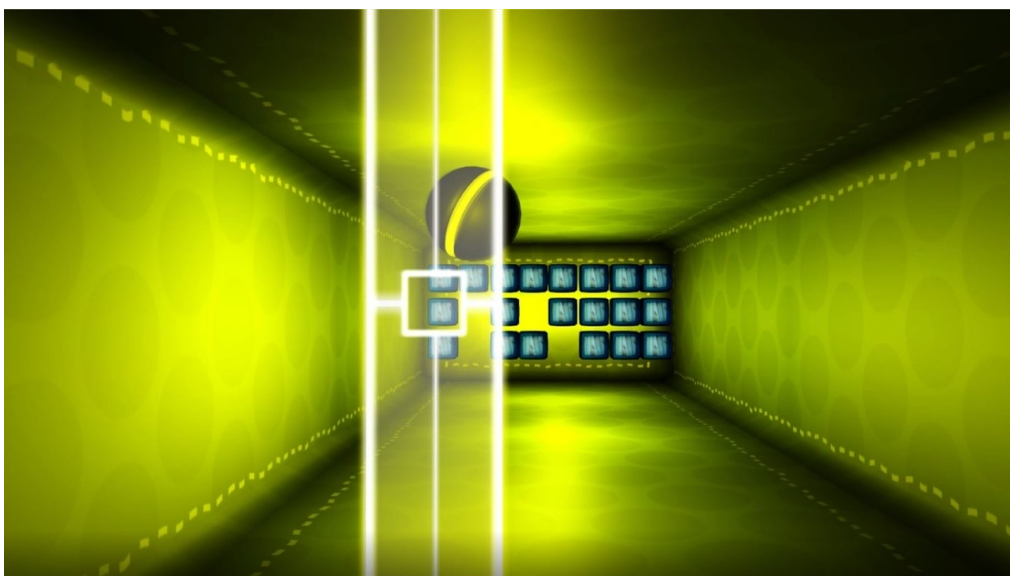
Zakres urządzenia
? ↔ ?

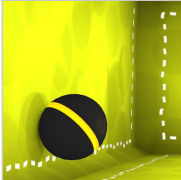
Wydychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

Wielkość celownika
100%

Prędkości obiektów
70%

Oporność
max





Trudność
Inna

Czas trwania
90s

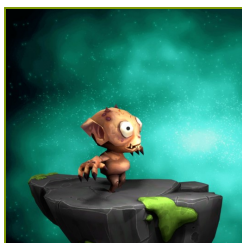
Zakres urządzenia
? ↔ ?

Wydychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

Wielkość celownika
75%

Prędkości obiektów
70%

Oporność
max

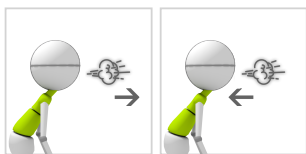


RUCHY FUNKCJONALNE

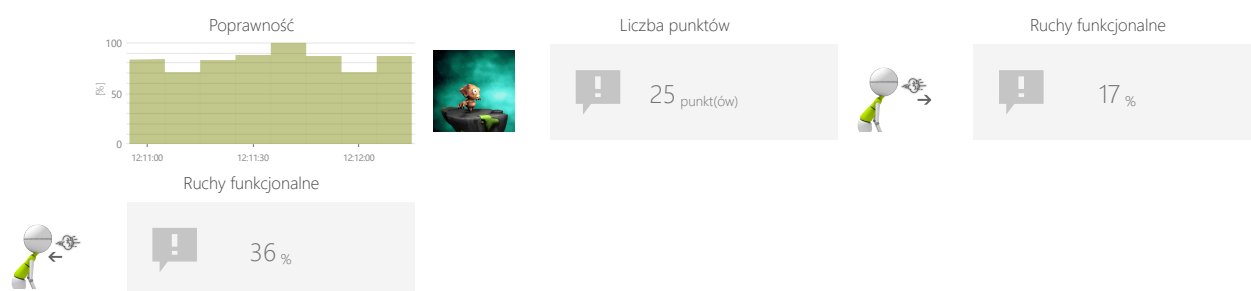
SKOKI PRZEZ RAKIETY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Czas między obiektami
- Format bomb
- Prędkości obiektów
- Oporność

CELE

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

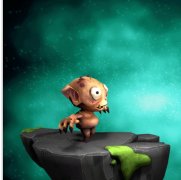
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spraw by stworek podskoczył, gdy rakieta jest blisko

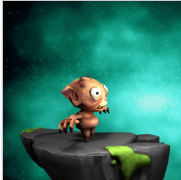


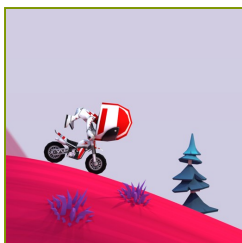
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



			
Trudność		Inna	
Czas trwania	90s		
Wydychanie	20% ↔ 80%		
Prędkości obiektów	100%		
Zakres urządzenia			
Czas między obiektami	5s		
Format bomb	2		
Oporność	max		

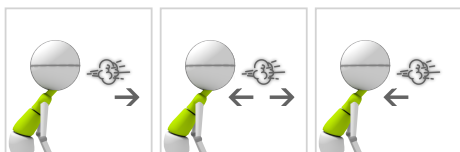


RUCHY FUNKCJONALNE

MOTOCROSS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Oporność
- Kształt trasy

CELE

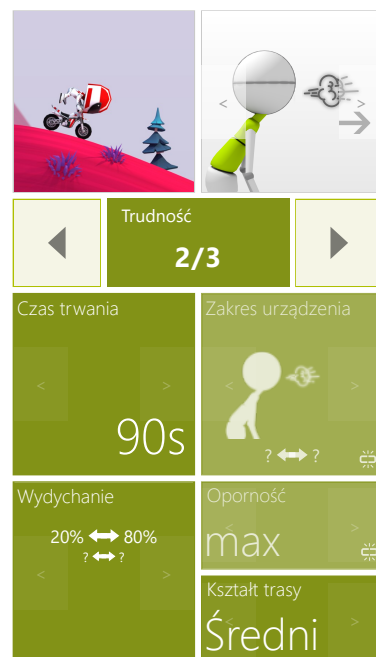
- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

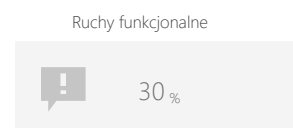
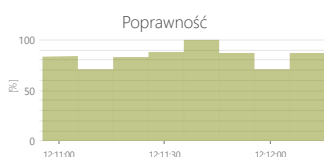
GEOMETRYCZNY LOTNIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Wdychanie
- Prędkość gracza
- Oporność

CELE

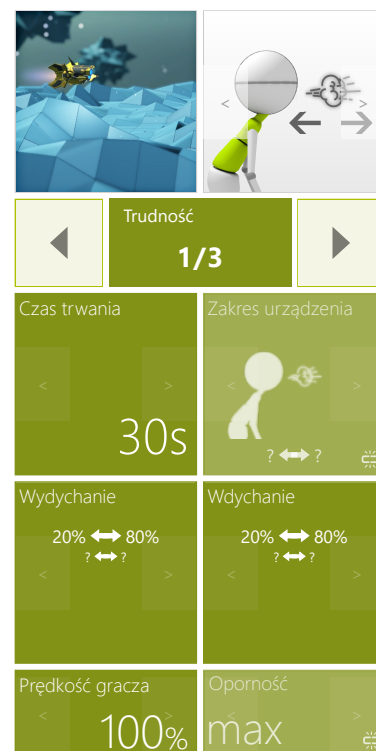
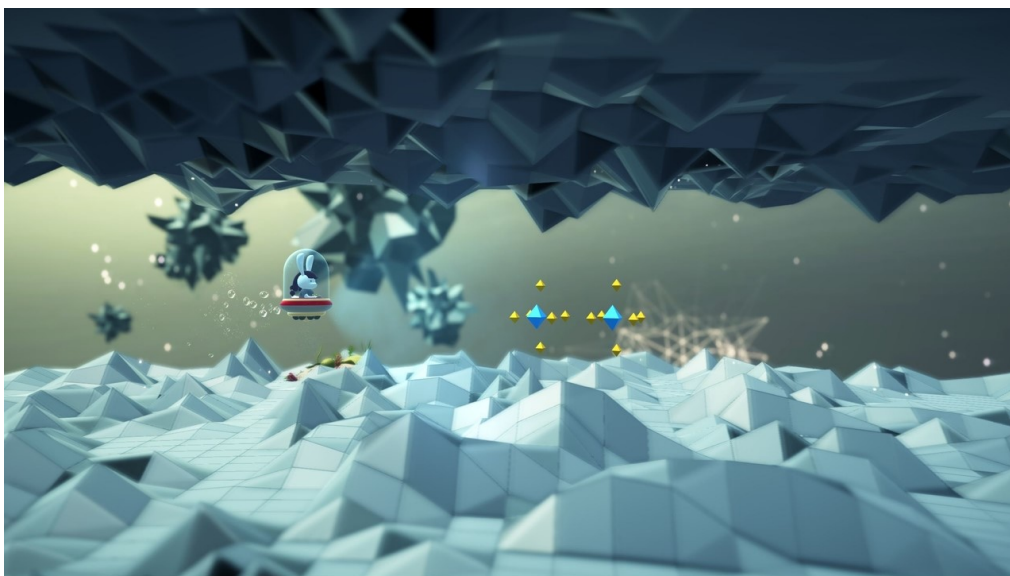
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





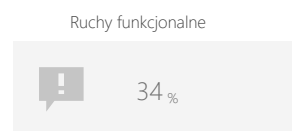
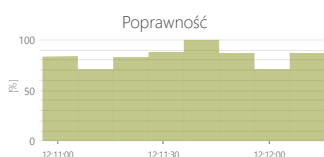
RUCHY FUNKCJONALNE TANCERZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Wdychanie
- Zaawansowana punktacja
- Indeks utworów
- Oporność
- Poziom szybkości pojawiania się

CELE

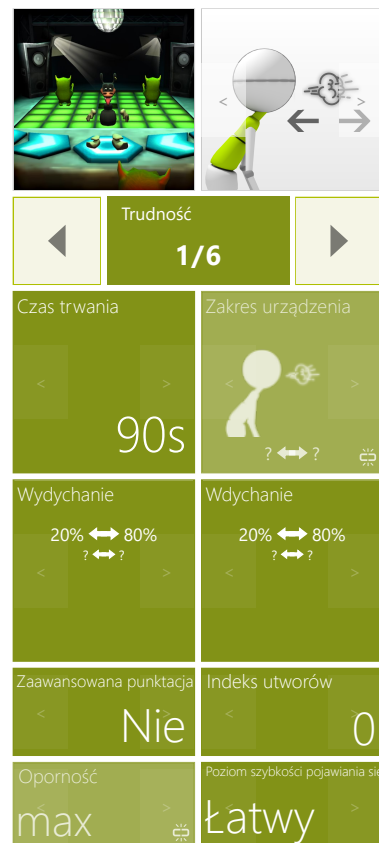
- Aktywność w zadanym rytmie
- Ruchy spontaniczne
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj w zielone stworki, kiedy przybliżą się do Ciebie.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



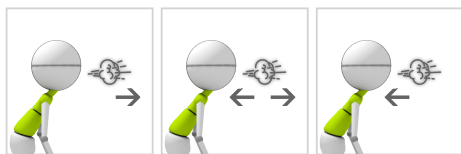


RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Prędkości obiektów
- Oporność

CELE

- Planowane ruchy
- Skupienie
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

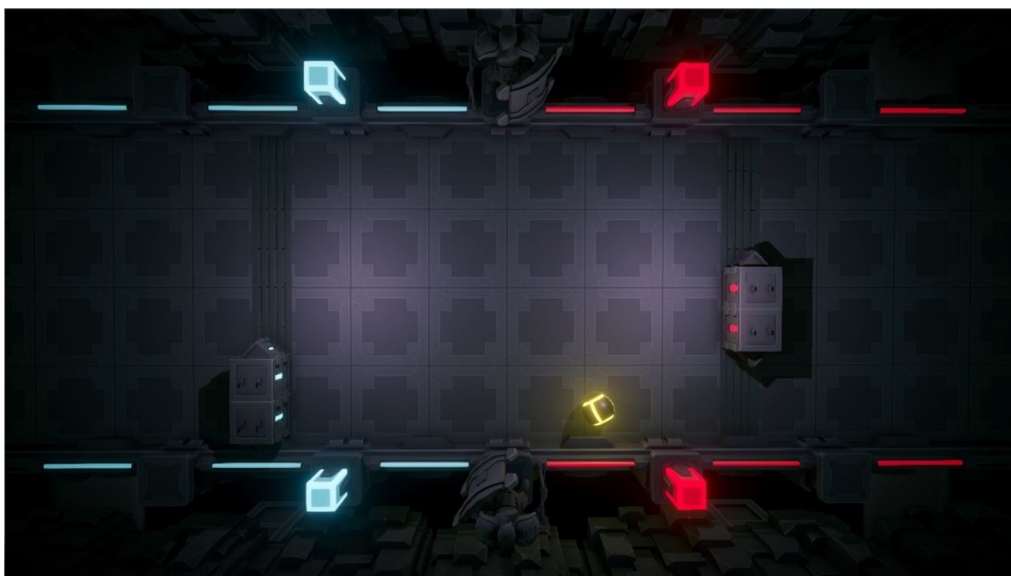
Użyj paletki, aby uderzać piłkę tam i z powrotem

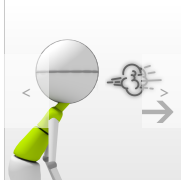
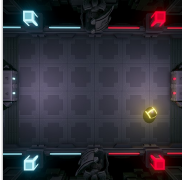


RUCHY FUNKCJONALNE

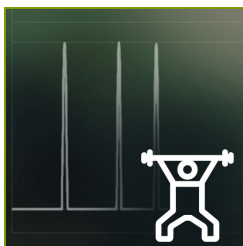
PONG

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania 90s		Zakres urządzenia ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?		Prędkości obiektów 100%
		Oporność max

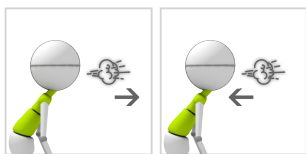


SIŁA

TEST SIŁY

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

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

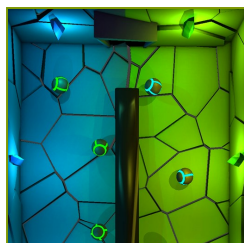
- Czas zakończenia działania
- Zakres urządzenia
- Oporność

CELE

- Badanie siły
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik

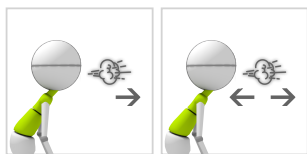


PODZIELNOŚĆ UWAGI

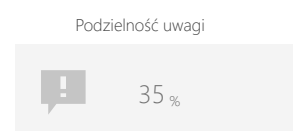
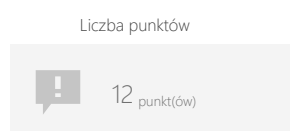
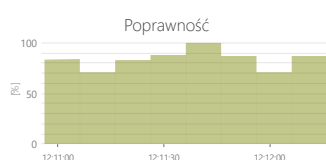
SORTER

Mierz i trenuj umiejętność skutecznego wykonywania więcej niż jednej czynności na raz, zwracając uwagę na dwa lub więcej kanałów informacyjnych.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów
- Oporność

CELE

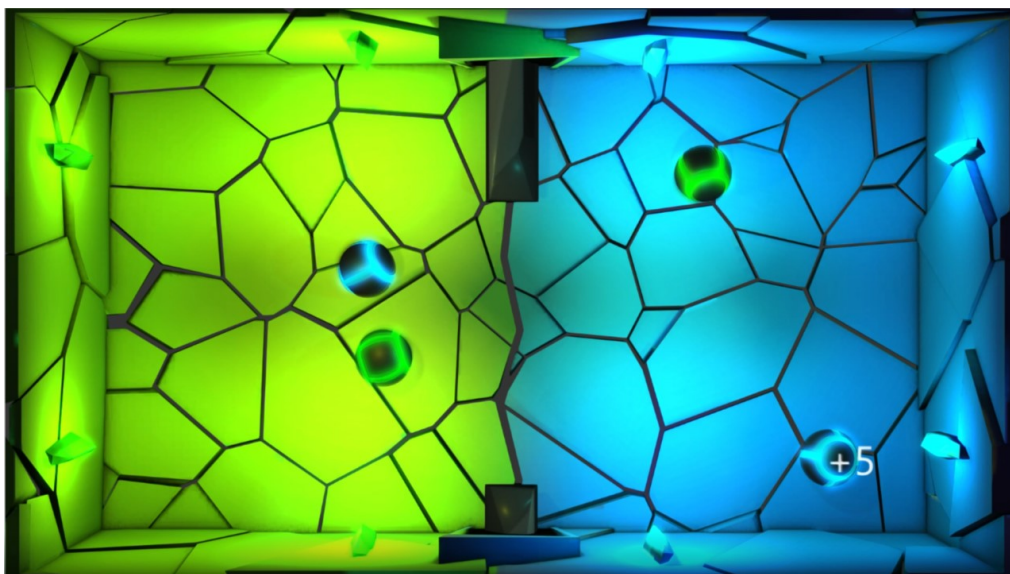
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

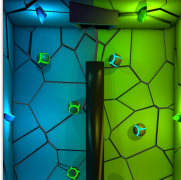
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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

Wydychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

Prędkości obiektów
100%

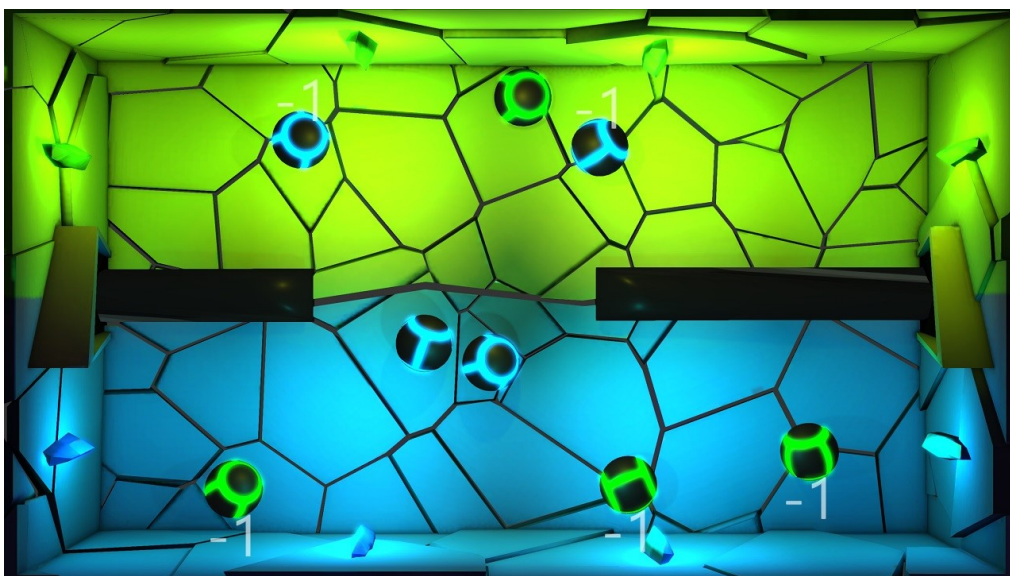
Zakres urządzenia

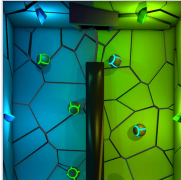
? ↔ ?

Liczba obiektów
4

Rozmiar szczeliny
150%

Oporność
max





Trudność
1/3

Czas trwania
30s

Wydychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

Prędkości obiektów
100%

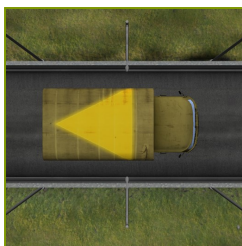
Zakres urządzenia

? ↔ ?

Liczba obiektów
4

Rozmiar szczeliny
150%

Oporność
max



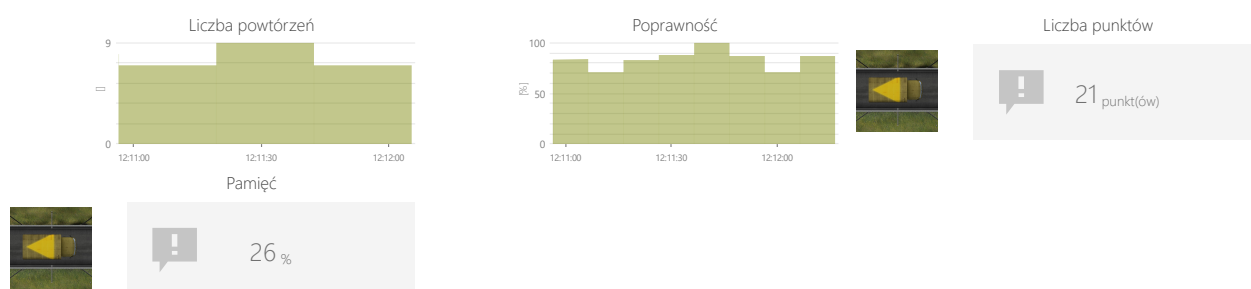
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Wdychanie
- Oporność
- Opcje

CELE

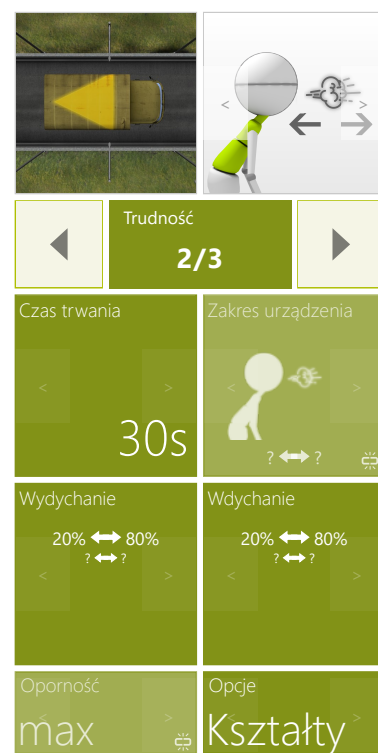
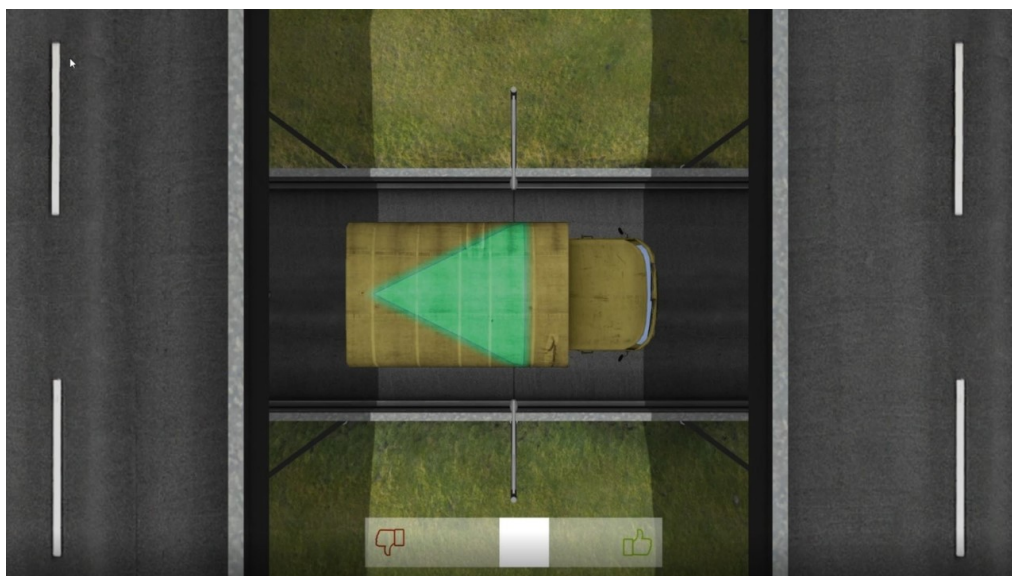
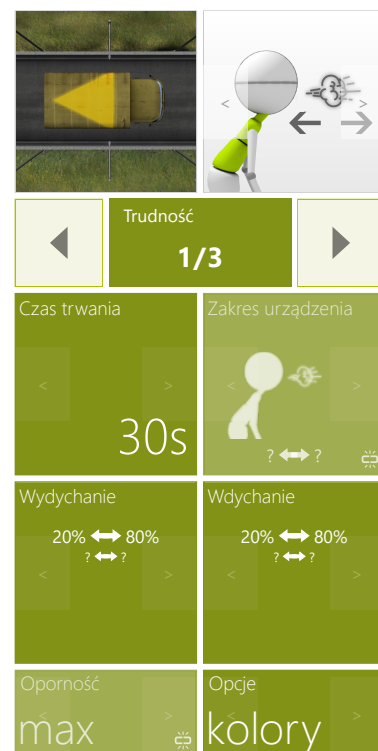
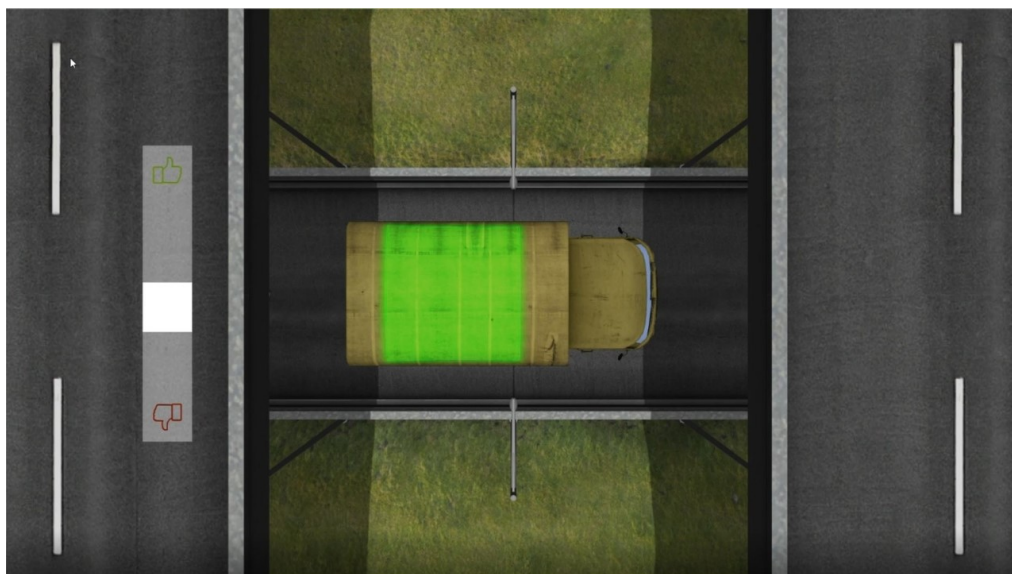
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zapamiętaj kształt i/lub kolor figury na dachu samochodu. Odpowiedz, czy kolejny samochód ma dokładnie taki sam kształt i/lub kolor jak poprzedni.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



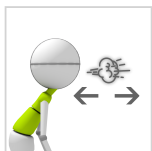


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

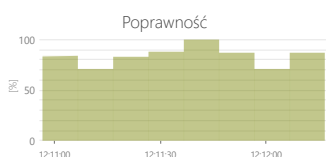
KLONY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

25 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

33 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Wdychanie
- Liczba par
- Oporność

CELE

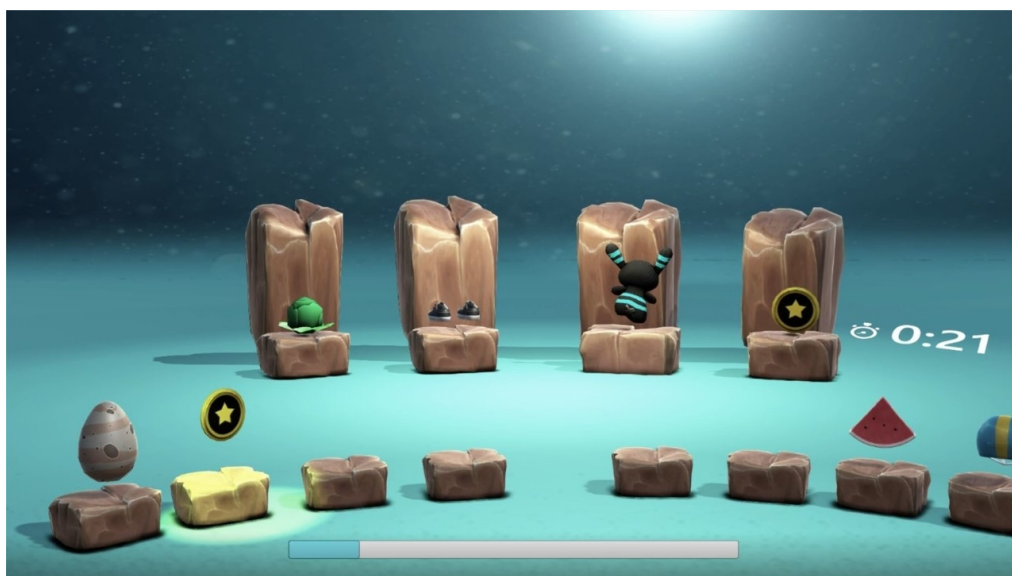
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność		1/3	
Czas trwania	Czas minićwiczenia		
90s	30s		
Zakres urządzenia	Wydychanie		
	20% ↔ 80%		
? ↔ ?	? ↔ ?		
Wdychanie	Liczba par		
20% ↔ 80%	< 4		
? ↔ ?	Oporność		
	max		



SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

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

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zakres urządzenia
- Oporność

CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik



SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

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

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zakres urządzenia
- Oporność

CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

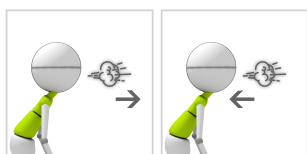
Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik



SPECJALNE TEST GONOGO

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

TRYBY STEROWANIA

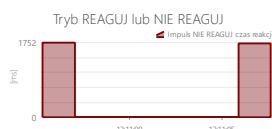


WYNIKI



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

4

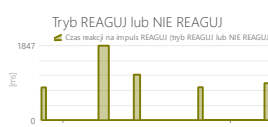


Liczba pominiętych impulsów REAGUJ (tryb zawsze REAGUJ)

0

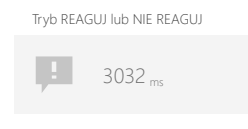
Liczba pominiętych impulsów REAGUJ (tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ)

1



Opóźnienie czasowe spowodowane rozproszeniem

37 %



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

2

Tryb zawsze REAGUJ

3000 ms

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zakres urządzenia
- Wydychanie
- Wymagane poprawne powtórzenia
- Uderz jeśli
- Oporność

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.