

## Instrukcja użytkowania - część Software

# REAtouch®

#### Numer seryjny: \_

Numer seryjny znajduje się z tyłu urządzenia, na tabliczce znamionowej.

#### MASZ JAKIEŚ PYTANIA LUB ZAŻALENIA?

Skontaktuj się z nami, korzystając z poniższych danych:

Telefonicznie:

+33 (0)7 67 92 14 29

Pocztą elektroniczną:

sav@axinesis.com

Pocztą tradycyjną :

Axinesis SA Avenue Sabin 3 B-1300 Wavre

## 🖄 UWAGA

Przed rozpoczęciem korzystania z urządzenia należy zapoznać się ze wszystkimi środkami ostrożności i instrukcjami zawartymi w niniejszym podręczniku. Instrukcję należy zachować na przyszłość.



Odwiedź naszą stronę internetową: <u>www.axinesis.com</u> **C E** 



## Niniejsza instrukcja obsługi jest instrukcją oryginalną. Wersja C (lipiec 2024).

## Spis treści

	środki ostrożności	2
1.	Interfejsy oprogramowania	2
2.	Działanie	2
2.1	Potwierdzenie oburęczne	2
2.2	Podłączanie pacjenta	3
2.3	Rejestracja nowego pacjenta	3
2.4	Ustawienia	4
2.5 Ekra	an powitalny pacjenta	5
2.6 Doś	świadczenie i progresja poziomów	6
2.7 Skle	ep	6
2.8 Ekra	an aktywności	7
2.8	8.1 Wybór obszaru roboczego	8
2.9 Dod	dawanie ćwiczenia	9
2.10 Fil	ltrowanie ćwiczeń	10
2.11 Ce	ele	11
2.12 Me		
	edale	12
2.13 Bie	edale	12 13
2.13 Bie 2.14 Ed	edale eżąca aktywność lytuj profil pacjenta	12 13 14
2.13 Bie 2.14 Ed 3.	edale eżąca aktywność łytuj profil pacjenta Interakcja z działaniami	12 13 14 15
2.13 Bie 2.14 Ed 3. 4.	edale eżąca aktywność łytuj profil pacjenta Interakcja z działaniami Postępy pacjenta	12 13 14 15 15
<ol> <li>2.13 Bie</li> <li>2.14 Ed</li> <li>3.</li> <li>4.</li> <li>4.1 Naw</li> </ol>	edale eżąca aktywność lytuj profil pacjenta Interakcja z działaniami Postępy pacjenta wigacja	12 13 14 15 15 16
<ol> <li>2.13 Bie</li> <li>2.14 Ed</li> <li>3.</li> <li>4.</li> <li>4.1 Naw</li> <li>4.2 Dan</li> </ol>	edale eżąca aktywność lytuj profil pacjenta Interakcja z działaniami Postępy pacjenta wigacja ne dotyczące aktywności ruchowej	12 13 14 15 15 16 16
<ol> <li>2.13 Bie</li> <li>2.14 Ed</li> <li>3.</li> <li>4.</li> <li>4.1 Naw</li> <li>4.2 Dan</li> <li>4.3 Zręc</li> </ol>	edale eżąca aktywność lytuj profil pacjenta Interakcja z działaniami Postępy pacjenta wigacja ne dotyczące aktywności ruchowej czność manualna	12 13 14 15 16 16 17
<ol> <li>2.13 Bie</li> <li>2.14 Ed</li> <li>3.</li> <li>4.</li> <li>4.1 Naw</li> <li>4.2 Dan</li> <li>4.3 Zrec</li> <li>4.4 Zaku</li> </ol>	edale eżąca aktywność lytuj profil pacjenta Interakcja z działaniami Postępy pacjenta wigacja ne dotyczące aktywności ruchowej czność manualna	12 13 14 15 15 16 16 17 18
<ol> <li>2.13 Bie</li> <li>2.14 Ed</li> <li>3.</li> <li>4.</li> <li>4.1 Naw</li> <li>4.2 Dan</li> <li>4.3 Zrec</li> <li>4.4 Zaku</li> <li>4.5 Oce</li> </ol>	edale. eżąca aktywność lytuj profil pacjenta Interakcja z działaniami Postępy pacjenta wigacja ne dotyczące aktywności ruchowej czność manualna res ruchu ena kinematyczna	
<ol> <li>2.13 Bie</li> <li>2.14 Ed</li> <li>3.</li> <li>4.</li> <li>4.1 Naw</li> <li>4.2 Dan</li> <li>4.3 Zrec</li> <li>4.4 Zaku</li> <li>4.5 Oce</li> <li>4.6 Zan</li> </ol>	edale eżąca aktywność dytuj profil pacjenta Interakcja z działaniami Postępy pacjenta wigacja ne dotyczące aktywności ruchowej czność manualna rres ruchu ena kinematyczna niedbanie w trybie działania	
<ol> <li>2.13 Bie</li> <li>2.14 Ed</li> <li>3.</li> <li>4.</li> <li>4.1 Naw</li> <li>4.2 Dan</li> <li>4.3 Zrec</li> <li>4.4 Zaku</li> <li>4.5 Oce</li> <li>4.6 Zan</li> <li>4.7 Zan</li> </ol>	edale eżąca aktywność lytuj profil pacjenta Interakcja z działaniami Postępy pacjenta wigacja ne dotyczące aktywności ruchowej czność manualna res ruchu ena kinematyczna niedbanie w trybie działania	



Niniejszy dokument opisuje część software urządzenia. Po aktualizacji zastępuje on poprzednią część oprogramowania, zawsze przy założeniu, że powiązaną częścią hardware jest jednostka bazowa.

## Ważne środki ostrożności

▲ Listę ważnych środków ostrożności, które należy podjąć, można znaleźć w sekcji "Ważne środki ostrożności" w instrukcji obsługi dotyczącej części hardware.

## 1. Interfejsy oprogramowania

Niniejsza sekcja zawiera podsumowanie funkcjonalności różnych interfejsów użytkownika dostępnych na platformie oprogramowania touchLAB. Zostały one szczegółowo opisane w kolejnych sekcjach.

NoodALAB 2.8.0   31-10-2024 09.15   Wzrost :70 (66) om Nachylenie 5 (7) *	O Solution State Sta	Lest TEST O +
		~

## 2. Działanie

## 2.1 Potwierdzenie oburęczne

Urządzenie pozwala pacjentowi znaleźć się w centrum terapii. Zrobiliśmy więc wszystko, co w naszej mocy, aby zapewnić maksymalne zaangażowanie silnika i aby obsługa oburęczna odgrywała ważną rolę. W związku z tym większość przycisków klikanych przez pacjenta wymaga potwierdzenia za pomocą dużego przycisku widocznego w punkcie (4) paragrafu 2.2. Opcję tę można wyłączyć (2.4). Działania podejmowane przez terapeutę są jednokierunkowe (przyciski na panelu i okna dialogowe). Podłączanie pacjenta



<ul> <li>▲ toucht.A8 2.8.0   13-07-2024 18.56   Warnest : cm. Nachylenie : *</li> <li>(6) (5)</li> </ul>					×
(1 (2	Połącz Szukaj pacjer	pacjent	a (3)	(4)	~

## 2.2 Podłączanie pacjenta

- (1) Pojedyncze pole wyszukiwania już zarejestrowanego pacjenta.
- (2) Przycisk umożliwiający podłączenie pacjenta wybranego podczas wyszukiwania.
- (3) Przycisk rejestracji nowego pacjenta.
- (4) Oburęczny przycisk potwierdzenia.
- (5) Jednoręczny przycisk umożliwiający przejście do ustawień (2.4).
- (6) Przycisk "Informacje".

#### 2.3 Rejestracja nowego pacjenta

Ten formularz umożliwia zarejestrowanie nowego pacjenta. Dostęp do niego można uzyskać z ekranu logowania (2.2). Rejestracja spowoduje przejście do ekranu powitalnego pacjenta (2.5). Przycisk anulowania powoduje powrót do ekranu logowania. Pacjenci są jednoznacznie identyfikowani na podstawie nazwiska, imienia i daty urodzenia. W związku z tym, ze względów bezpieczeństwa i w celu uniknięcia pomyłek między pacjentami, należy uważnie wprowadzić te informacje. W związku z tym nie jest możliwe zarejestrowanie dwóch pacjentów o takich samych cechach. Data urodzenia określa wiek pacjenta i domyślną zawartość aplikacji. Ten typ zawartości można zmodyfikować na ekranie modyfikacji pacjenta (2.14).



	FAILENT		
	Patient		
nia	1	10.11.2020	00
	* Męska	۰ż	eńska
dla dorosłych	n		
dziecięca			
h Lewa rek	a * Prawa reka	Dwukierur	howy
<sup>∩</sup> Lewa ręk	a * Prawa ręka	Dwukierur	nkowy
∩ <sup>©</sup> Lewa ręk	a * Prawa ręka	Dwukierur	hkowy
↑ <sup>○</sup> Lewa ręk	a * Prawa ręka	<sup>©</sup> Dwuklerur	nkowy
	nia dla dorosłycł dziecięca	Patient nia * Męska dla dorosłych dziecięca	Patient nia 10.11.2020 * Męska ° Ż dla dorosłych dziecięca

#### 2.4 Ustawienia

Wszystkie przyciski w tej sekcji są zarezerwowane dla terapeuty i są jednoręczne. Opcje dostępne w ustawieniach są opisane obok przycisku.

Ustawienia	
Język interfejsu	)
₫ <sup>1</sup> (2)	1.1.1.1.1.1.1.1.1.1
Włącza/wyłącza nawigację bimanualną.	<b>(3)</b>
Zamienia położenie przycisku bimanualnego.	(4) ←
Rozmiar ekranu: 40"	
Wyodrębnij pliki dziennika	🖸 (5)
(6)	

- (1) Opcja zmieniająca język interfejsu i działań.
- (2) Wskaźnik głośności aplikacji.
- (3) Przycisk włączający lub wyłączający potwierdzenie bimanualne.
- (4) Przycisk do zmiany pozycji przycisku bimanualnego na lewą lub prawą.
- (5) Przycisk umożliwiający wyświetlenie zdarzeń zarejestrowanych przez aplikację. W przypadku problemów z oprogramowaniem, prosimy o przesłanie wygenerowanego pliku za pośrednictwem adresu kontaktowego.
- (6) Strzałka wstecz na dole ekranu umożliwia powrót do poprzedniego ekranu.





#### 2.5 Ekran powitalny pacjenta

- (1) Awatar pacjenta i elementy dekoracyjne. Elementy te można wybrać w sklepie.
- (2) Zmniejszona wersja awatara i elementów dekoracyjnych, stale widoczna.
- (3) Miniaturowa wersja awatara, imię i nazwisko aktualnie podłączonego pacjenta.
- (4) Przycisk nawigacji jedną ręką do edycji profilu pacjenta (2.14).
- (5) Przycisk umożliwiający rozłączenie pacjenta jednym dotknięciem i powrót do ekranu połączenia (2.2).
- (6) Przycisk nawigacji do ekranu aktywności (2.8).
- (7) Przycisk nawigacji do sklepu (2.7).
- (8) Przycisk nawigacji do osobistych celów pacjenta (2.11).
- (9) Przycisk nawigacji do tabeli medali (2.12).
- (10)Łączny czas spędzony na aktywnościach od ostatniego połączenia.
- (11) Ilość diamentów dostępnych do zakupu w sklepie (2.7).
- (12)Wskaźnik poziomu pokazujący aktualny poziom pacjenta i wysiłek wymagany do osiągnięcia kolejnego poziomu. Kliknięcie wskaźnika powoduje wyświetlenie szczegółów.
- (13)Górny baner (2.5.1).

#### 2.5.1 Górny baner



Baner wyświetlający wersję oprogramowania, datę i godzinę, wysokość i nachylenie stołu, a następnie ich wartość użytą podczas ostatniej sesji pacjenta.





## 2.6 Doświadczenie i progresja poziomów

Doświadczenie wzrasta wraz z czasem spędzonym na aktywnościach (2.13) i poprzez osiąganie osobistych celów (2.11). Po osiągnięciu nowego poziomu pojawi się okno informujące o osiągniętym poziomie i odblokowanych kolekcjach. Kolekcje te są teraz dostępne do kupienia w sklepie (2.7).



## 2.7 Sklep



🖽 Moje	e kolekcje	4 
3		
8	(1)	
<b>B</b>		
Q	(5)	<u> </u>
		~



- (1) Nagłówek kolekcji. Ten nagłówek jest oburęcznym przyciskiem do otwierania lub zamykania kolekcji i przeglądania jej zawartości.
- (2) Wybieralny element (z możliwą ceną). Aby go kupić, użyj go jako przycisku oburęcznego.
- (3) Zakupiony element nie został wybrany. Aby go wybrać, użyj go jako przycisku oburęcznego. Zastąpi on poprzednio wybrany element o tej samej lokalizacji w dekorze. Lokalizacje te są wstępnie zdefiniowane.
- (4) Przedmiot zakupiony i wybrany jako dekoracja lub awatar (w tym przypadku kolor tła).
- (5) Kolekcja jeszcze niedostępna. Aby ją zdobyć, pacjent będzie musiał przejść na wyższy poziom doświadczenia.



## 2.8 Ekran aktywności



- (1) Przycisk do otwierania banku aktywności.
- (2) Przycisk resetowania listy zaprogramowanych aktywności.
- (3) Bank dostępnych aktywności.
- (4) Przycisk wyboru aktywności "BlockWorld".
- (5) Przycisk zamykania banku aktywności.
- (6) Przycisk usuwania aktywności z listy.
- (7) Przycisk przenoszenia aktywności. Aby zmienić kolejność na liście, należy najpierw nacisnąć przycisk przesuwania, a następnie potwierdzić i przesunąć w górę lub w dół.



- (8) Przycisk umożliwiający ustawienie poziomu trudności ćwiczenia. Poziom ten, wynoszący od 0 do 3, określa trudność motoryczną i poznawczą uruchamianego ćwiczenia.
- (9) Przycisk otwierający panel opcji specyficznych dla gry. Na przykład rodzaj scenerii, motyw lub wyświetlanie wskazówek.
- (10)Przycisk wyboru obszaru roboczego. Naciśnięcie tego przycisku otwiera i zamyka ekran wyboru (2.8.1).
- (11)Przycisk uruchamiania pierwszej aktywności. Uruchamia się w tym samym oknie (2.9).
- (12) Przycisk umożliwiający zapisanie osobistej listy aktywności (2.8.2).
- (13) Przycisk umożliwiający ponowne wczytanie osobistej listy aktywności (2.8.2).
- (14)Notatka dotycząca sesji. W tym miejscu można napisać komentarz dotyczący bieżącej sesji pacjenta.
   Komentarze pojawiają się również w wygenerowanych raportach PDF na karcie Ewolucja pacjenta (4.).

#### 2.8.1 Wybór obszaru roboczego

Kliknięcie przycisku wyboru obszaru roboczego powoduje wyświetlenie okna.



Dotknij kolejno dwóch kwadratów siatki, aby określić dwa przeciwległe rogi obszaru do wyboru. Jest to wyświetlane za pomocą małych, pełnych kwadratów znajdujących się w komórkach siatki. Obszar, który zostanie ostatecznie wysłany do aktywności w celu ograniczenia układu celów do osiągnięcia przez pacjenta, jest wyświetlany w czarnym polu. Różnica między wybranym obszarem (małe pełne kwadraty) a rzeczywistym obszarem (czarne pole) zależy od ograniczeń, które są określone dla każdej aktywności i które są wyświetlane pod polem, gdy zostaną wykorzystane. W tym przykładzie różnica jest stosunkowo duża, ponieważ istnieje wiele ograniczeń dla tego działania.

Możesz anulować swój wybór (1) lub zastosować go do wszystkich zaplanowanych działań (2). W takim przypadku każde działanie będzie miało ten sam obszar wybrany przez małe wypełnione kwadraty i inny rzeczywisty obszar w zależności od ograniczeń. Aby potwierdzić bieżącą strefę tylko dla tej aktywności, wystarczy ponownie kliknąć przycisk (jedno- lub oburęcznie w zależności od wybranego trybu) lub kliknąć przycisk uruchamiania.

W zależności od wyników uzyskanych przez pacjenta podczas oceny zakresu ruchu, niektóre komórki są oznaczone kolorem niebieskim. Odpowiadają one obszarom wykorzystywanym przez pacjenta podczas oceny i umożliwiają zdefiniowanie obszaru roboczego dostosowanego do jego potrzeb.



#### 2.8.2 Osobiste listy działań

Kliknij przycisk Zapisz, aby zapisać listę aktywności. Zostanie wyświetlone wyskakujące okienko umożliwiające nadanie nazwy liście. Jeśli nazwa listy jest taka sama jak nazwa wcześniej zapisanej listy, ta ostatnia zostanie nadpisana.

Wybierz listę do załadowania	
Moja lista	Ô
Obciążenie	

Po kliknięciu przycisku w celu przeładowania listy aktywności pojawi się wyskakujące okienko. Wybierz listę, a następnie naciśnij przycisk "Wczytaj".

#### 2.9 Dodawanie ćwiczenia



Po naciśnięciu przycisku dodawania ćwiczenia wyświetlany jest panel zawierający wszystkie dostępne aktywności. System zakładek służy do wyświetlania ćwiczeń rehabilitacyjnych lub modułów oceny. Karty można wybierać oburącz.



## 2.10 Filtrowanie ćwiczeń

Przycisk "Filtry" (1) otwiera panel zawierający szereg kategorii. Przycisk ten jest oburęczny.



Każda kategoria zawiera jedną lub więcej podkategorii. Klikając podkategorię, można wyświetlić tylko ćwiczenia odpowiadające wybranej podkategorii.





Możliwe jest połączenie kilku kategorii (2) i podkategorii (3). Sposób stosowania filtrów jest następujący:

- Wybierając kilka podkategorii w ramach tej samej kategorii, wyświetlone zostaną wszystkie aktywności należące do jednej z tych podkategorii. Na przykład po wybraniu podkategorii "Funkcjonalne" i "Aktywność ruchowa" w kategorii "Płeć" zostaną wyświetlone aktywności należące do kategorii "Funkcjonalne" lub "Aktywność ruchowa".
- Wybranie podkategorii w różnych kategoriach spowoduje wyświetlenie wszystkich aktywności należących do wybranej kombinacji podkategorii. Na przykład, jeśli wybrano podkategorię "Kognitywne" w kategorii "Płeć" i podkategorię "Obsługa obiektu" w kategorii "Rodzaj gestu", wyświetlone zostaną tylko aktywności należące zarówno do kategorii "Kognitywne", jak i "Obsługa obiektu".

Możliwe jest również zresetowanie (4) zastosowanych filtrów i zamknięcie (5) panelu filtrów. Wszystkie przyciski są oburęczne.

#### 2.11 Cele







Pacjent może sporządzić listę spersonalizowanych celów, które mogą być zatwierdzane ręcznie po ich osiągnięciu. Celami tymi mogą być na przykład operacje wykonywane poza aplikacją. Wszystkie elementy zatytułowane "przycisk" wymagają potwierdzenia oburęcznego.

- (1) Tytuł spersonalizowanego celu.
- (2) Przycisk zatwierdzania celu, który zapewnia 10 diamentów i 10 minut doświadczenia. Po zatwierdzeniu celu pojawi się wyskakujące okienko.
- (3) Przycisk umożliwiający edycję spersonalizowanego celu.
- (4) Przycisk umożliwiający usunięcie spersonalizowanego celu.
- (5) Pole tekstowe do wprowadzania nowego spersonalizowanego celu.
- (6) Przycisk potwierdzający utworzenie lub modyfikację spersonalizowanego celu.

#### 2.12 Medale

Medale to nagrody, które są odblokowywane po wykonaniu określonych czynności w aplikacji, takich jak wykonanie aktywności określoną liczbę razy. Niektóre medale są ukryte i oznaczone znakiem zapytania. Są one ujawniane tylko wtedy, gdy ich cel, nieznany pacjentowi, zostanie osiągnięty. Po zdobyciu medalu pojawia się wyskakujące okienko z gratulacjami. Szczegóły medalu są wyświetlane przez dotknięcie, a nie przez oburęczne zatwierdzenie.







- (1) Odblokowany medal. Niektóre medale mają swój poziom. Możesz zwiększyć poziom medalu, kontynuując wykonywanie przedstawionych w nim celów.
- (2) Poziom medalu. Medal poziomu 0 nie jest uważany za zdobyty.
- (3) Odblokowany i nieukryty medal. Jego cel można zobaczyć, klikając w ikonę.
- (4) Ukryty medal. Zostanie ujawniony dopiero po wypełnieniu ukrytego celu.



## 2.13 Bieżąca aktywność

Po naciśnięciu przycisku "Odtwórz" na ekranie aktywności (2.8) uruchomiona zostanie aktywność znajdująca się na górze listy. Aktywność jest wyświetlana w trybie pełnoekranowym, a w lewym górnym rogu ekranu



pojawia się małe okno. Okno to zawiera dwa przyciski: przycisk "pauza" i przycisk "stop". Przyciski te nie wymagają obsługi oburęcznej.

- (1) Aktywność w toku (aktywność "REAcooking" w powyższym przykładzie).
- (2) Przycisk pauzy. Pacjent nie może wchodzić w interakcje z działaniem, gdy pauza jest aktywna.
- (3) Przycisk Stop. Aktywność kończy się po naciśnięciu tego przycisku i ponownym wyświetleniu ekranu wyboru aktywności (2.9).
- (4) Pozostały czas aktywności. Po upływie czasu ćwiczenia wyświetlany jest komunikat ostrzegający pacjenta o możliwości zatwierdzenia ostatniej czynności. Po wykonaniu tej czynności aktywność zostanie zatrzymana i ponownie pojawi się ekran wyboru aktywności (2.9).

Niektóre aktywności kończą się po określonym czasie, na przykład, gdy pacjent ukończy wszystkie poziomy aktywności. Inne wymagają ręcznego zatrzymania aktywności, ponieważ nie ma "końca" aktywności.

Pacjent wchodzi w interakcję z aktywnościami za pośrednictwem powierzchni dotykowej. W większości ćwiczeń można używać różnych przedmiotów dostarczonych z urządzeniem, takich jak kolorowe podstawki. Należy zapoznać się z instrukcjami dotyczącymi danego ćwiczenia, aby dowiedzieć się, jakich przedmiotów pacjent potrzebuje do jego wykonania.

#### 2.14 Edytuj profil pacjenta



Ekran umożliwiający modyfikowanie i usuwanie aktualnie zalogowanego pacjenta.

- (1) Informacje dotyczące tożsamości powiązanego pacjenta w momencie rejestracji.
- (2) Tryb(y), w których znajduje się podłączony pacjent. Tryby "Dorosły" i "Dziecko" mają wpływ na kolekcje wyświetlane w sklepie i listę dostępnych medali. Możliwe jest wybranie kilku trybów jednocześnie. Należy jednak wybrać co najmniej jeden tryb.
- (3) Przycisk służący do zapisywania zmian wprowadzonych w profilu pacjenta. Nieaktywny, jeśli nie wprowadzono żadnych zmian. Przycisk oburęczny. Wszelkie niezapisane zmiany zostaną utracone, jeśli pacjent zmieni kartę bez kliknięcia tego przycisku.
- (4) Przycisk Anuluj. Wprowadzone zmiany nie są zapisywane i wyświetlany jest poprzedni ekran. Przycisk oburęczny.
- (5) Przycisk "Usuń pacjenta". Zostanie wyświetlone wyskakujące okienko potwierdzenia z pytaniem, czy na pewno chcesz usunąć pacjenta. Przycisk oburęczny.



## 3. Interakcja z działaniami

Po uruchomieniu aktywności wymagają one 3 rodzajów interakcji:

- Pojedynczy punkt kontaktu (palcem, rysikiem lub innym przedmiotem).
- Kontakt powierzchniowy (z klockami, modeliną lub dowolnym obiektem, którego powierzchnia odpowiada wskazaniu na ekranie (patrz obok).
- Kontakt z kolorową podstawką, oznaczoną kółkiem.

Niektóre działania łączą kilka rodzajów interakcji.



## 4. Postępy pacjenta

Postępy pacjenta można przeglądać za pomocą odpowiedniej zakładki (1) na pasku nawigacyjnym. Przycisk ten nie jest oburęczny.

<ul> <li>▲ toudukA8 2.8.0 31-10-2024 09.15  Wzros .70 (66) cm · Nachylenie 5 (7) *</li> <li>(1) (Czas triwania senji:00:00:00</li> </ul>	<ul> <li>♥0 ≤</li> <li>Moje działania</li> <li>Notatki z sesji:</li> </ul>	Lest TEST D
		~



## 4.1 Nawigacja

Przejście do karty postępów pacjenta powoduje wyświetlenie szeregu rozwijanych kart. Każda z nich odpowiada ocenie lub rehabilitacji.

NouchUA8 2.8.0   31-10-2024 13.86   Warest 70 (66) cm Nachylenie 5 (7) *	(1) (2) (3) 🥂 Obserwacja pacjenta  🗐   🔛 🗊	\$€360	🍂 Test TEST 🖉	× 句
<b>3</b>	Stuknij kartę, aby wyświetlić dane. © Aktywność ruchowa			
<u> </u>				
<b>ि</b> जि				
P P				

- (1) Generowanie raportów w formacie PDF zawierających postępy pacjenta.
- (2) Dostęp do ekranu zawierającego różne tematy postępów pacjenta.
- (3) Dostęp do zintegrowanego eksploratora plików, w którym można przeglądać raporty PDF.

## 4.2 Dane dotyczące aktywności ruchowej

Ta sekcja zawiera dwa wykresy postępu: jeden dla liczby kontaktów i jeden dla odległości kontaktu z ekranem. Dane te są mierzone podczas korzystania z interfejsu i aktywności. Możliwe jest filtrowanie wyświetlanych informacji na podstawie używanej ręki.







## 4.3 Zręczność manualna

Ta sekcja zawiera wyniki oceny sprawności manualnej. Wyświetlane dane to liczba obiektów poruszonych podczas oceny, maksymalnie 150 obiektów. Dla każdej ręki wyświetlana jest krzywa.





#### 4.4 Zakres ruchu

Ta sekcja zawiera wyniki oceny zakresu ruchu. Wyświetlane dane to procent powierzchni ekranu pokryty podczas oceny. Klikając punkt na wykresie, można wyświetlić szczegóły oceny.



Dla każdej ręki wyświetlana jest krzywa.

#### 4.5 Ocena kinematyczna

Ta sekcja zawiera wyniki oceny kinematycznej. Wyświetlane dane dotyczą liniowości, precyzji i płynności ruchu podczas wykonywania 4 ćwiczeń objętych oceną. Szczegóły każdego parametru kinematycznego można wyświetlić, klikając punkt na wykresie.











Dla każdej ręki wyświetlana jest krzywa.

#### 4.6 Zaniedbanie w trybie działania

Ta sekcja przedstawia wyniki oceny zaniedbania w trybie działania. Wyświetlane dane to czas reakcji, wskaźnik pominięć i wskaźnik wyników fałszywie dodatnich. Klikając punkt na wykresie, można wyświetlić szczegóły przeprowadzonej oceny.

Poszczególne dane można rozumieć w następujący sposób:

- Czas reakcji: szczegółowy wykres pokazuje jako funkcję poziomego położenia celu, średni czas potrzebny pacjentowi na znalezienie celu i naciśnięcie go, w sekundach. Jeśli czas reakcji odpowiada maksymalnie 8 sekundom, nastąpiło pominięcie.
- Wskaźnik pominięć: szczegółowy wykres przedstawia wskaźnik pominięć pacjenta jako funkcję poziomego położenia celu. Wskaźnik pominięć wynoszący 0% oznacza, że pacjent trafił we wszystkie cele znajdujące się w danym położeniu poziomym, natomiast wskaźnik pominięć większy niż 0% wskazuje, że pacjent pominął jeden lub więcej celów.
- Wskaźnik wyników fałszywie dodatnich: wykres wskazuje, dla każdego typu celu alocentrycznego (brak lewej lub prawej połowy), wskaźnik, przy którym pacjent pomylił częściowy lewy lub prawy cel pełnym celem.









Dla każdej ręki wyświetlana jest krzywa.

## 4.7 Zaniedbanie w trybie percepcji

Sekcja grupuje wyniki oceny zaniedbania w trybie "Percepcja". Wyświetlane dane to czas reakcji, wskaźnik pominięć i wskaźnik wyników fałszywie dodatnich. Klikając punkt na wykresie, można wyświetlić szczegóły przeprowadzonej oceny.

Poszczególne dane należy rozumieć w następujący sposób:

- Czas reakcji: szczegółowy wykres pokazuje jako funkcję poziomego położenia celu, średni czas potrzebny pacjentowi na znalezienie celu i naciśnięcie odpowiedniego przycisku, w sekundach. Jeśli czas reakcji odpowiada maksymalnie 8 sekundom, oznacza to, że doszło do pominięcia.
- Wskaźnik pominięć: szczegółowy wykres przedstawia wskaźnik pominięć pacjenta jako funkcję poziomego położenia celu. Wskaźnik pominięć 0% oznacza, że pacjent nie pominął żadnego celu, natomiast wskaźnik pominięć większy niż 0% wskazuje, że pacjent pominął jeden lub więcej celów.
- Wskaźnik wyników fałszywie dodatnich: wykres wskazuje, dla każdego typu celu alocentrycznego (brak lewej lub prawej połowy), wskaźnik, przy którym pacjent pomylił częściowy lewy lub prawy cel pełnym celem.









Dla każdej ręki wyświetlana jest krzywa.

## 4.8 Zintegrowany eksplorator plików

Po wygenerowaniu raportu PDF można go wyświetlić za pomocą wbudowanego eksploratora plików. Na ekranie głównym wyświetlana jest seria folderów. Raporty są umieszczane w folderze "Dokumenty". Nawigacja w eksploratorze jest jednoręczna.



Po otwarciu folderu dostępna jest lista wygenerowanych raportów.



<ul> <li>TouchCAB 22.0 31-10-2024 13:47 Warner :70 (86) cm. Nachylenie 5 (7)*</li> <li>(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)</li></ul>	Cobserwacja pacjenta	1 🖾 🖬	₩370	iest TEST 🖉	文 句
111 111 111 111 111 111					

Każdy plik można usunąć (1) lub zmienić jego nazwę (2) za pomocą ikon w górnej części miniatury pliku.

Kliknięcie miniatury pliku powoduje wyświetlenie jego zawartości w aplikacji. Zawartość pliku można przewijać.

▲ Touchtu AS 2.8.0 31.102024 13:46       Warrost: 70 (60) cm       Nachykerie: 5 (7)*         ④ ④ ●       ●       ●       ●       ●         ●       ●       ●       ●       ●       ●         ●       ●       ●       ●       ●       ●       ●         ●	
	All L2024 Absorbed Claures (Inners) BLLL2024 Absorbed Claures (Inners)

Aby zamknąć aktualnie odtwarzany plik, wystarczy kliknąć krzyżyk (3). Spowoduje to powrót do zintegrowanego eksploratora plików.