

Bi-Manu Trainer

Nowoczesna rehabilitacja kończyny górnej



Bi-Manu-Trainer wspiera rehabilitację pacjentów z uszkodzeniami czuciowo-ruchowymi i zaburzeniami funkcji poznawczych. Zapewnia ćwiczenia (uni- i bilateralne), skupiające się na wizualnej oraz motorycznej koordynacji ruchu palców, dłoni, a także całej reki. Trening opiera się na zastosowaniu zaawansowanego technologicznie sensora i rzeczywistości wirtualnej.



Przyjazna dla Użytkownika konstrukcja

- Łatwy w użyciu
- Szybka konfiguracja
- Intuicyjne oprogramowanie
- Możliwe leczenie przy łóżku pacjenta
- Bezproblemowe czyszczenie

Zalety systemu

- Duża różnorodność ruchów
- Ćwiczenia precyzyjnych ruchów palców
 - Trening poznawczy
- Wysokie zaangażowanie Pacjenta
- Monitoring i analiza progresu

• Większe zaangażowanie Pacjenta i intensywność terapii

Mobilizująca terapeutyczna gra szkoleniowa gwarantuje długotrwałe zaangażowanie Pacjenta oraz trzykrotnie większą intensywność terapii niż w przypadku konwencjonalnej rehabilitacji.

• Ćwiczenia ukierunkowane na precyzyjny chwyt

Sensor siły pozwala skupić się na precyzji nacisku i sile chwytu. Trening ukierunkowany jest na wykonywanie codziennych zadań, co jest niezwykle istotne z punktu widzenia niezależności i samodzielności Pacjenta.

• Duża różnorodność celów terapeutycznych

Do wyboru m.in.: ćwiczenie palca, dłoni, nadgarstka, łokcia i ramienia, ćwiczenia na jedną lub dwie ręce, zwiększenie zakresu ruchomości, selektywne ruchy palców.

Cel treningowy

Aplikacje treningowe

	Wizualny/motoryczny						Poznawczy		
	Sięganie ramieniem	Chwytywanie/pętły zakres ruchu palca	Odwracanie/nawracanie (supinacja/pronacja)	Zgięcie/wyprost stawu łokciowego	Pojedynczy/łączony ruch palcem	Zgięcie/wyprost nadgarstka	Czas reakcji	Podzielność uwagi	Uwaga na lokalne pole widzenia
Samolot Leć samolotem i zbieraj monety, omijając ptaki, drzewa oraz inne przeszkody.			X	X	X	X		X	X
Prowadź Prowadź samochód wzdłuż drogi i zbieraj monety, unikaj uderzenia w barierki lub inne przeszkody.			X	X	X	X		X	
Magiczny palec Powtarzaj gesty tak szybko jak potrafisz.		X			X		X	X	X
Dron Wyleć dronem nad zatokę, zbieraj butelki z brzegu i wrzucaj je do odpowiednich koszy.		X	X	X		X		X	X
Papier- kamień- nożyce Pokonaj wirtualnego przeciwnika w słynnej grze.				X	X		X		X
	Wizualny/motoryczny						Poznawczy		
	Sięganie ramieniem	Chwytywanie/pętły zakres ruchu palca	Odwracanie/nawracanie (supinacja/pronacja)	Zgięcie/wyprost stawu łokciowego	Pojedynczy/łączony ruch palcem	Zgięcie/wyprost nadgarstka	Czas reakcji	Podzielność uwagi	Lokalne pole widzenia
Złap marchewkę¹ Wyrwij marchewki z ziemi zanim ukradnie je królik, a potem wrzuć je do odpowiedniego pojemnika.	X	X		X				X	X
Bieg po pustyni² Biegnij przez pustynię, zbieraj monety i unikaj przeszkód poprzez skok w odpowiednim momencie.							X		
Zakupy Prowadź swój wózek na zakupy między półkami w celu zebrania wszystkich przedmiotów z listy zakupów.		X	X	X	X		X	X	

¹ Wymagana kamera

² Wymagany czujnik ciśnienia