SaeboVR - system do rehabilitacji z użyciem wirtualnej rzeczywistości

Opis produktu:

SaeboVR to system do rehabilitacji, będący wirtualnym symulatorem czynności życia codziennego (ADL). Platforma została zaprojektowana w takim sposób, aby zapewnić pacjentom zarówno fizyczne, jak i poznawcze wyzwania związane z codziennym funkcjonowaniem. Oprócz interakcji z ważnymi codziennymi zadaniami, SaeboVR korzysta z wirtualnego asystenta, który pojawia się na ekranie, aby edukować i ułatwiać działanie, zapewniając informacje zwrotne w czasie rzeczywistym.

Wirtualny świat SaeboVR skoncentrowany na treningu ADL zapewnia klientom realne wyzwania. Włączając w trening kończyny górne objęte dysfunkcją, użytkownicy będą prowokowani do wykonywania ćwiczeń związanych z podnoszenie, przenoszeniem, manipulowaniem wirtualnymi obiektami.

Zdjęcia produktu:

Szczegółowy opis produktu:

SaeboVR - system do rehabilitacji z użyciem wirtualnej rzeczywistości

SaeboVR to wirtualny system rehabilitacji zaprojektowany do symulacji codziennych czynności życiowych (ADL - activities of daily living). Został stworzony w celu zapewnienia pacjentom zarówno fizycznych, jak i poznawczych wyzwań związanych z codziennym funkcjonowaniem. Oprócz interakcji z ważnymi codziennymi zadaniami, SaeboVR wykorzystuje wirtualnego asystenta, który pojawia się na ekranie, aby edukować i ułatwiać zadanie, zapewniając informacje zwrotne w czasie rzeczywistym.

Wirtualny świat SaeboVR

Wirtualny świat SaeboVR koncentruje się na treningu ADL, oferując klientom realistyczne wyzwania. W tym trening kończyn górnych dotkniętych dysfunkcją, użytkownicy zachęcani są do wykonywania ćwiczeń związanych z podnoszeniem, przenoszeniem i manipulowaniem wirtualnymi obiektami.

Poznaj wirtualny świat SaeboVR

SaeboVR posiada rozbudowane narzędzie do raportów pozwalające na określenie takich parametrów jak:

- Czas trwania sesji - całkowity czas spędzony przez pacjenta na zalogowaniu się do aplikacji SaeboVR.
- Czas trwania aktywności - całkowity czas spędzony przez pacjenta na wykonywaniu wirtualnych ADL w ramach sesji.
- Czas ukończenia podzadania (lub czas osiągnięcia) - miara wydajności motorycznej kończyny górnej. Średni czas wykonania poszczególnych ruchów sięgających w ramach czynności.
- Szczytowa prędkość ręki - szczytowa prędkość (w metrach/sekundę) ręki podczas wykonywania ruchu sięgającego.
- Znormalizowana prędkość (NS) - NS jest miarą płynności ruchu. Średnia osiągnięta prędkość podzielona przez szczytową prędkość ręki podczas wykonywania ruchu sięgającego.
- Wskaźnik okresu zatrzymania ruchu (MAPR) - MAPR jest miarą płynności ruchu. Procent czasu, w którym prędkość ręki przekracza 30% prędkości szczytowej podczas wykonywania ruchu sięgającego.
- Wynik motoryczny - Motor Score to zagregowana miara wydajności motorycznej oparta na szybkości wykonywania zadania.
- Zasięgi funkcjonalne - zasięg definiuje się jako ruch kończyny górnej, który skutkuje wykonaniem zadania (np. podniesieniem lub położeniem przedmiotu).

Przykłady symulowanych czynności w urządzeniu SaeboVR:

zakupy spożywcze,

odkładanie artykułów spożywczych,

przygotowywanie śniadania,

zakupy dla zwierząt,

kąpiel zwierząt,

sadzenie w ogrodzie,

zbiory ogrodowe,

przygotowywanie obiadu,

odkładanie ubrań,

wolontariat w jadłodajni.

Czym jest rzeczywistość wirtualna?

Rzeczywistość wirtualna (VR) to oparte na komputerze, interaktywne, multisensoryczne środowisko symulacyjne, które odbywa się w czasie rzeczywistym. Zapewnia użytkownikom możliwość uczestniczenia w działaniach w środowiskach, które wyglądają podobnie do rzeczywistych obiektów i wydarzeń.

Wirtualna rzeczywistość pojawiła się jako nowe podejście do leczenia w warunkach rehabilitacji poudarowej w ciągu ostatnich dziesięciu lat. Ostatnie dowody wskazują, że intensywna masowa praktyka może stymulować powrót zdolności motorycznych u pacjentów po udarze mózgu. Wirtualna rzeczywistość może być przydatna we wspomaganiu rehabilitacji kończyny górnej i dolnej u pacjentów po udarze mózgu i innych urazach neurologicznych.

Informacje:

Model: