



GRA NOWEJ GENERACJI OPARTA NA SPRZĘŻENIU ZWROTNYM DO NEUROFEEDBACKU I BIOFEEDBACKU

Zukor's Grind jest grą nowej generacji do użycia z systemami neurofeedbacku i biofeedbacku tworzona przez profesjonalnych programistów gier komputerowych pod nadzorem terapeutów.

Zukor's Grind daje korzyści terapeutom neurofeedbacku i biofeedbacku poprzez wysoki poziom kontroli informacji zwrotnej dostarczanej pacjentowi, w celu zwiększenia skuteczności treningu.

Zukor's Grind's jest grą skierowana do młodzieży, dzięki czemu idealnie nadaje się do prowadzenia treningów z nastolatkami, młodymi dorosłymi oraz wszystkimi młodymi duchem.

"Zaangażowanie jest kluczem do dobrych wyników w treningu neurofeedback. Dla większości osób, Zukor's Grind daje lepsze rezultaty niż inne gry biofeedback czy filmy"

– Ed Hamlin, PhD

Twórca i Dyrektor Kliniczny
Institute for Applied Neuroscience

"Zukor's Grind jest przełomem technologicznym w grach biofeedbackowych"

– Allen Novian, PhD, LMFT, LPC
Novian Counseling & Neuroeducation
Główny Doradca Kliniczny



Drugorzędne akcje gry

Dodatkowo do trzech podstawowych wydarzeń kierujących akcją gry, terapeuta może użyć do 12 drugorzędnych akcji gry. Do wyboru w każdej drugorzędnej akcji gry jest.

16 efektów wizualnych, które może zastosować zawodnik, m. in. bąbelki albo płomień z deskorolki. Każda akcja może być zdefiniowana, jako nieciągła albo proporcjonalna.

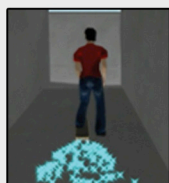


Efekt wyłączony



Efekt włączony

...i 10 więcej Efektów



Energia



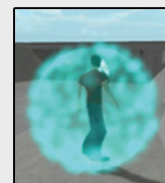
Bąbelki



Reflektor



Szkieletowe



Sfera energii



Płomień



GRA NOWEJ GENERACJI OPARTA NA SPRZĘŻENIU ZWROTNYM DO NEUROFEEDBACKU I BIOFEEDBACKU

Zawodnicy i poziomy

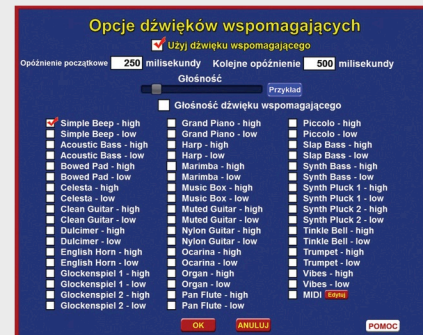
Zukor's Grind składa się z kilku poziomów i daje możliwość wyboru spośród kilku zawodników, w tym zawodników bonusowych, którzy mogą być włączeni przez terapeutę w dowolnym momencie. Korzystanie z zawodników bonusowych jest dobrą metodą nagradzania pacjentów i motywowania do osiągnięcia celu.



Opcje dźwięków wspomagających

Terapeuci mogą wybrać wiele wysokiej jakości dźwięków instrumentów muzycznych oraz źródeł syntetycznych w formie wysokich albo niskich tonów. Terapeuci mogą ustawić dźwięk wzmocnienia z opóźnieniem w milisekundach.

Ważne, że dźwięk wzmocnienia jest ustawiany niezależnie od dźwięków środowiska gry. Te opcje oferują całkowitą kontrolę parametrów wzmocnienia (nagradzania) pacjentów.



Wyniki

Pacjenci otrzymują punkty treningowe po spełnieniu kryteriów gry oraz punkty bonusowe, kiedy wykonują triki deskorolkowe, które są zapisywane w każdej sesji w profilach pacjentów. Ekran wyników może być zapisany w formie zdjęcia i skoroszytu Excel.

WYNIKI									
Podsumowanie 3,010,448									
Dla sesji: Najwyższe 475,500 Najniższe 1,400 Średnie 40,681									
Dla rundy: Najwyższe 280,850 Najniższe 950 Średnie 43,006									
Podsumowanie punktów: 9,300 13,350 2,350 17,300 7,450 13,950 2,800 11,300 21,700 23,800									
Punkty treningowe: 2,000 3,000 0 4,000 2,000 4,000 0 4,000 8,000 9,000									
Punkty bonusowe: 7,300 10,350 2,350 13,300 5,450 9,950 2,800 7,300 13,700 14,800									
Pozost: 3 3 3 3 2 2 2 1 1 1									
Runda: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Najlepsze wyniki rundy: 1 Mistrz Pierogów 280,850 2 Ciacho 14,262 3 Kiri Pączków 14,250 4 Burza 6,793 5 Grybiarz 5,210									
Najlepsze wyniki sesji: 1 Mistrz Pierogów 475,500 2 Ciacho 14,262 3 Kiri Pączków 14,250 4 Burza 6,793 5 Grybiarz 5,210									
Zapisz wyniki									



Opcje elementów gry

- statyczne, przypadkowe, addytywne, subtraktywne

Gra może być znacznie zmodyfikowana przez terapeutę poprzez zmianę ilości elementów w grze. To pozwala terapeutę na dostosowanie stymulacji wizualnej gry do protokołu biofeedbacku.

Elementy gry mogą być statyczne (nie zmienne), przypadkowe (w każdej rundzie sesji zmieniają się), addytywne (brak elementów na początku, które są dodawane w każdej rundzie treningu), albo subtraktywne (wszystkie elementy widoczne na początku, są usuwane w każdej rundzie)



Obiekty włączone

Obiekty wyłączone

Zestawy modalności i edytor modalności

Zukor's Grind zawiera kilka zestawów najczęściej używanych modalności, które są dostępne w rozwijanym menu.

Zukor's Grind obsługuje wszystkie modalności neurofeedbacku i biofeedbacku, w tym 3 band „SMR” neurofeedback, Z-score, HRV, BVP, EKG, GSR, oddech (Resp) i temperaturę. Edytor modalności pozwala terapeutę na tworzenie dodatkowych modalności do zastosowania w grze Zukor's Grind.



Profile pacjentów

Zukor's Grind używa profili do zapisywania wszystkich ustawień biofeedbacku i wyników dla każdego pacjenta. Dzięki temu w następnej sesji terapeuta może zacząć się od momentu, w którym została zakończona. Dodatkowo, każdy pacjent może dowolnie wybrać ciekawy pseudonim dla swojego profilu a nazwa będzie wyświetlana w okienku wyników.

Opcje rundy / sesji

Terapeuci mogą łatwo ustalić cechy sesji, w tym ilość rund, długość każdej rundy i opcję automatycznego uruchomienia rundy po upływie ustalonego limitu czasu.