



Lietošanas norādījumi

StaticVR

Satura rādītājs

1.	Ievads.....	4
1.1.	Par šiem lietošanas norādījumiem	4
1.1.1.	Ražotājs	4
1.1.2.	Etikete.....	5
1.2.	Produkta apraksts.....	7
1.3.	Ierīces darbības principi.....	7
1.4.	Paredzētā lietošana	9
1.5.	Klīniskie ieguvumi	9
1.6.	Lietošanas indikācijas	9
1.7.	Kontrindikācijas	9
1.8.	Paredzētais lietotājs	10
1.9.	Brīdinājuma simboli.....	10
1.10.	Brīdinājumi un piesardzības pasākumi	11
1.11.	Blakusparādības un paliekošie riski	13
2.	Vispārīgās tehniskās specifikācijas	14
2.1.	Minimālās tehniskās prasības.....	14
2.2.	StaticVR galvenie funkcionālie elementi	15
2.3.	Ar moduļiem saderīgi piederumi.....	16
3.	Lietošanas instrukcija	19
3.1.	Sistēmas palaišana / apturēšana	19
3.1.1.	Palaišana.....	19
3.1.2.	Statiskās rehabilitācijas spēka plākšņu (vecās un jaunās paaudzes) pievienošana.....	21
3.1.3.	Apturēšana	23
3.2.	Pirms sesijas sākšanas	24
3.3.	Pacienta iestatīšana.....	25
3.3.1.	Vispārīga pacienta iestatīšana	25
3.3.2.	Vadāmierīču turēšana	27
3.4.	Moduļa palaišana	29
3.5.	Sesijas iestatījumi	31
3.6.	Spēka plāksnes tara un statokinesigramma	32
3.7.	Sesijas laikā.....	34
3.8.	Piekluve rezultātiem.....	35
3.9.	Ikdienas uzturēšana.....	40
4.	Kopšana un tehniska apkope.....	41

4.1.	Tīrīšanas procedūra	41
4.1.1.	Datora grozs	42
4.1.2.	Datora tornis.....	42
4.1.3.	Citi komponenti	42
4.2.	Brīļu kopšana	45
4.3.	Apkopes prasības.....	45
4.4.	Ekspluatācijas pārtraukšana un utilizēšana	46
5.	Pielikumi	47
5.1.	1. pielikums: StaticVR paketnē iekļautie moduļi	47
5.2.	2. pielikums: StaticVR moduļi un to piederumi.....	51

1. Ievads

Sistēmu uz vietas pilnībā uzstāda un pārbauda pilnvaroti tehniķi.

Uzstādīšana ietver:

- Sistēmas montāža
- Galveno funkciju verifikācija

1.1. Par šiem lietošanas norādījumiem

Fotoattēli nav saistoši.

Šeit sniegtie attēli ir tikai ilustratīvi. Atšķirības starp fotoattēliem un realitāti var rasties aprīkojuma atjauninājumu vai izmaiņu rezultātā, neietekmējot ne drošību, ne veikspēju.

Ar saīsinājumu VR apzīmē virtuālo realitāti (VR).

1.1.1. Ražotājs

Virtualis ir juridiskais medicīnas ierīču programmatūras ražotājs:

Ražotājs: VIRTUALIS Virtualis 78 Allée John Napier Immeuble ATRIUM, 34000 Montpellier Francija ☎ +33 9 80 80 92 91 ✉: contact@virtualisvr.com	CE marķējuma iegūšanas datums: 2018 
---	---

Virtualis ir atbildīgs par šīs sistēmas, kas sastāv no programmatūras un dažādām ierīcēm, laišanu Eiropas tirgū:

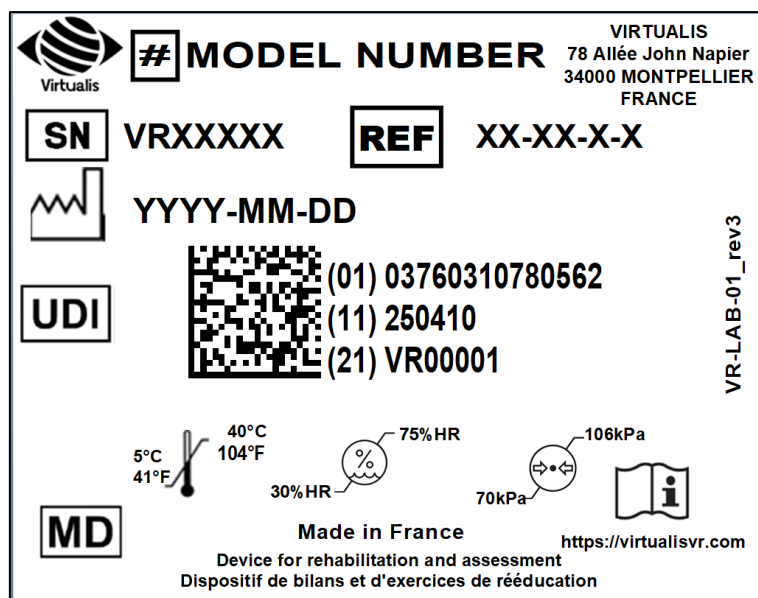
Virtualis
78 Allée John Napier Immeuble ATRIUM,
34000 Montpellier
Francija
☎ +33 9 80 80 92 91
✉: contact@virtualisvr.com

1.1.2. Etiķete

1.1.2.1. Sistēmas etiķete

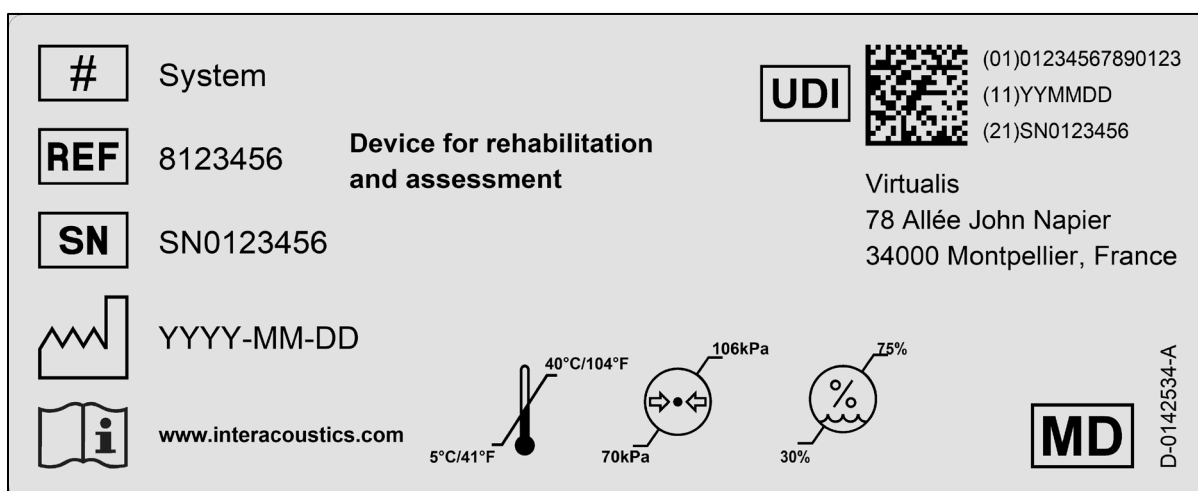
Sistēma ir identificēta ar datoram piestiprinātu etiķeti.

Atkarībā no ražošanas vietas sistēmu var marķēt ar etiķeti, kas atbilst šiem paraugiem:



Sistēmu var piegādāt vairāku konfigurāciju tabulā:

- Galddators
- Portatīvais dators
- Vadu brilles
- Bezvadu brilles
- Statiskās rehabilitācijas spēka plāksnes (vecā paaudze, jaunā paaudze)



1.1.2.2. Programmatūras etiķete

Programmatūra ir marķēta kā medicīnas ierīce ar šādu marķējumu, kas redzams pacientu pārvaldnieka sākumlapā:



1.1.2.3. Marķējuma simboli

Simbols	Apraksts
	Ierīces ražotājs
	Ražošanas datums
	Daļas numurs
	Modeļa numurs
	Sērijas numurs
 <i>Timekļa vietne</i>	Skatīt elektroniskos lietošanas norādījumus
	Atsauce uz šajā dokumentā aprakstītajiem brīdinājumiem un/vai piesardzības pasākumiem
	Unikālais ierīces identifikators
	Medicīniskā ierīce
	Mitruma ierobežojums
	Atmosfēras spiediena ierobežojums
	Temperatūras robeža
	CE zīme apliecina, ka Virtualis ir izpildījis Direktīvas par medicīnas ierīcēm 93/42/CE prasības.

1.2. Produkta apraksts

StaticVR sastāv no datorā instalētas programmatūras pakotnes, kas apvienota ar nepieciešamajiem virtuālās realitātes piederumiem un statiskās rehabilitācijas spēka plāksnēm ar saderīgiem putuu blokiem.

StaticVR klāstā ir iekļauti 14 moduļi. Piedāvājumā ir gan novērtēšanas, gan rehabilitācijas programmatūra.

Moduļi un to pieejamība ir norādīti 1. pielikumā.

Programmatūra ir paredzēta pacientu novērtēšanai un rehabilitācijai.

1.3. Ierīces darbības principi

Virtualis izstrādātais risinājums ir balstīts uz virtuālās realitātes tehnoloģiju, kuras princips ir attēlu vizualizēšana 3D vidē, izmantojot brilles, un pozicionēšanas sensoru izmantošana.

Virtualis izstrādā programmatūru, lai, pateicoties tirgū pieejamajiem virtuālās realitātes produktiem, radītu virtuālu vidi, kas veicina pacientu rehabilitāciju.

Programmatūras funkcijas (sauktas par moduļiem) nodrošina ārstam vingrinājumus, kurus viņš/viņa izvēlas un konfigurē atbilstoši rehabilitācijas programmai, kas nepieciešama pacientam.

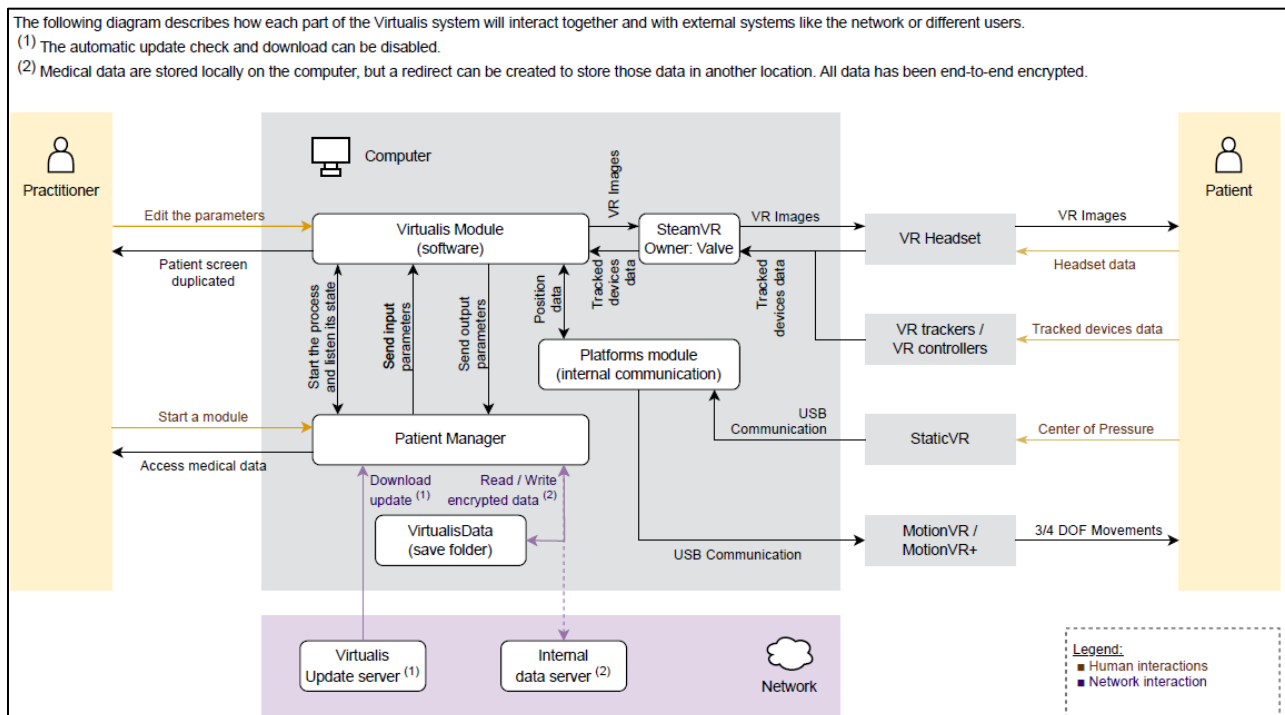
Virtualis risinājums satur arī pacientu pārvaldnieka programmatūru, kas ļauj ārstiem saglabāt pacientu datus, izmantot Virtualis moduļus parametrizētās sesijās un saglabāt šo sesiju rezultātus. Pēc saglabāšanas šīs sesijas var apskatīt vai parādīt izdrukājamās pārskatos.

Ārsts, izmantojot pacienta pārvaldnieku, uzsāk moduli/vingrinājumu un iestata parametrus atbilstoši paredzētajai rehabilitācijas programmai. Šie ievades parametri tiek nosūtīti modulim. Pirms plākšņu lietošanas ir jāveic kalibrēšana.

Kad ārsts uzsāk sesiju/vingrinājumu, virtuālās realitātes attēli tiek parādīti brillēs, pateicoties virtuālās realitātes programmatūrai (SteamVR), kas piegādāta kopā ar virtuālās realitātes piederumiem. Tad pacients var redzēt attēlu, kas parādās brillēs. Šis attēls ir pieejams arī ārstam ekrānā.

Sesijas/vingrinājuma laikā modulis reāllaikā iegūst pacienta posturogrāfijas datus no spēka mērīšanas plāksnēm. Virtuālās realitātes piederumi sūta datus uz virtuālās realitātes programmatūru (SteamVR) atbilstoši to paredzētajam lietojumam. Šie dati tiek nosūtīti modulim, kas tos izmanto, lai nodrošinātu izejas parametrus un aprēķinātos rezultātus.

Sesijas beigās izejas parametri un rezultāti tiek nosūtīti pacientu pārvaldniekam.



Turklāt ārstam ir pieejama tālvadības pults, lai pielāgotu vingrinājuma/modula parametrus, sesijas laikā paliekot pie pacienta.

1.4. Paredzētā lietošana

Ierīce nodrošina kvantitatīvu rehabilitācijas un vingrinājumu novērtējumu, lai veselības aprūpes speciālists varētu pielāgot rehabilitācijas protokolu pacienta vajadzībām.

1.5. Klīniskie ieguvumi

1. Novērtējiet pacienta traucējumus, izmantojot VR un/vai statiskās rehabilitācijas spēka plāksnes.
2. Veiciet pacienta funkcijas rehabilitāciju, izmantojot VR un/vai statiskās spēka plāksnes.

1.6. Lietošanas indikācijas

Novērtēšana un rehabilitācija, tostarp:

- līdzsvars un vestibulārā sistēma,
- neiroloģija,
- muskuļu un skeleta sistēma.

1.7. Kontrindikācijas

Kontrindikācijas virtuālās realitātes izmantošanai nav ierobežotas, bet var ietvert:

- Pacienti ar fotosensitīvu epilepsiju
- Grūtniecība
- HTC Vive aparatūras ražotājs: maziem bērniem nav ieteicams lietot šo produktu, tomēr vecuma ierobežojuma nav.
- Pacientiem ar ilgtošu virtuālās realitātes vai kustību izraisītu nelabumu.

Virtuālās realitātes izmantošana terapeitiskos nolūkos nav ieteicama pacientiem, kuriem iepriekš nav veikts vestibulārās sistēmas novērtējums.

1.8. Paredzētais lietotājs

Visi veselības aprūpes speciālisti, kas iesaistīti rehabilitācijā/novērtēšanā, tostarp, bet ne tikai, fizioterapeiti, ergoterapeiti, logopēdi un audiologi, ortožu un protēžu tehniķi, klīniskie psihologi, fizikālās medicīnas un rehabilitācijas ārsti un rehabilitācijas māsas.

Mērķa pacientu populācijā ietilpst personas no 15 gadu vecuma, izņemot epilepsijas pacientus un grūtnieces.

1.9. Brīdinājuma simboli



BRĪDINĀJUMS

Šis simbols raksturo apstākļus vai darbības, kas var apdraudēt pacientu un/vai lietotāju.



PIESARDZĪBU

Šis simbols raksturo apstākļus vai darbības, kas var izraisīt iekārtas bojājumus.



IETEIKUMS

Šis simbols norāda uz ieteikumiem par sistēmas lietošanu, kas neietekmē lietotāju, pacientu vai vides veselību vai drošību.

1.10. Brīdinājumi un piesardzības pasākumi

Uzturēšanās virtuālās realitātes vidē ir spēcīgs instruments, jo īpaši attiecībā uz stimuliem, kas var izraisīt sensorikas konfliktus.

BRĪDINĀJUMS



Šāda stimulācija potenciāli var izraisīt noteiktus traucējumus: klejotājnerva diskomfortu, epilepsijas lēkmes, migrēnu, vemšanu, sliktu pašsajūtu, reiboni, ģīboni u. c.

Šāda veida apmācībai ir jānotiek pakāpeniski, īpaši virtuālajā realitātē, kur stimulācija ir "spēcīga".

BRĪDINĀJUMS



Programmatūras darbības traucējumu gadījumā ekrāns brillēs var mirgot un, iespējams, izraisīt epilepsijas lēkmes: **neizmantojiet VR epilepsijas slimniekiem.**

BRĪDINĀJUMS



Uzraugiet pacientu, lai novērstu kritienus.

BRĪDINĀJUMS



Ieteicams, lai ārsti, kas veic testu, ņemtu vērā apmācību efektu.

IETEIKUMS



Tā kā posturālās reakcijas var būt intensīvas, pacientam jāatrodas drošā vidē, un esiet viņam blakus sesijas laikā, lai paredzētu jebkādu līdzsvara zudumu vai diskomfortu, ko izraisa virtuālās realitātes izmantošana.

IETEIKUMS



Pēc sākotnējās īsās sesijas ļoti pakāpeniski palieliniet stimulācijas ilgumu un intensitāti, lai nodrošinātu pacienta toleranci pret šāda veida stimulāciju.

Izmantojot virtuālo realitāti, jāņem vērā ārstējamā pacienta neirosensorās spējas.

**IETEIKUMS**

Virtuālo realitāti terapeitiskos nolūkos var piedāvāt kā papildinājumu tradicionālajai vestibulārajai rehabilitācijai. Pašlaik pieejamie pierādījumi liecina, ka virtuālās realitātes rehabilitācija nav izrādījusies pārāka par parasto vestibulāro rehabilitāciju.

Jūras slimību ārstē ar "pieradināšanas" metodi, tāpēc jums ir jāatjauno ikdienas aktivitāšu laikā izjustie simptomi.

**IETEIKUMS**

Uzraugiet, vai pacientam nav virtuālās realitātes simulācijas izraisīta diskomforta vai jūras slimības simptomu un viņa reakciju uz virtuālās realitātes simulāciju.

**BRĪDINĀJUMS**

Ir svarīgi pārtraukt sesiju, kad parādās pirmie simptomi, parasti "svīšana".

Nosakiet darba zonu aptuveni 4 m² platībā, lai nodrošinātu kustību bez riska.

Ik pēc 30 lietošanas minūtēm ievērojiet 10 līdz 15 minūšu pārtraukumu.

Speciālistam jā "jādozē" pacienta uzturēšanās virtuālās realitātes vidē tā, lai neizraisītu neiroveģetatīvus simptomus. Šis simptomu veids var pieaugt stundu pēc sesijas.

Saskaņā ar HTC VIVE sniegto informāciju programmatūras lietošanai nepieciešamie VR piederumi var izdalīt radioviļņus, kas var traucēt tuvumā esošo elektronisko ierīču darbību. Ja jums ir elektrokardiostimulators vai cita implantēta medicīniskā ierīce, nelietojiet šo produktu, kamēr nav saņemts ārsta vai medicīniskās ierīces ražotāja ieteikums.



Par jebkuru nopietnu incidentu rakstiski jāziņo vietnē <https://virtualis-us-dgs.happyfox.com>, ja dzīvojat ASV, vai uz e-pasta adresi service@interacoustics.com un dalībvalstij, kurā ir reģistrēts lietotājs un/vai patients.

1.11. Blakusparādības un paliekošie riski



BRĪDINĀJUMS

Pārejoša simptomu pastiprināšanās, tostarp slikta dūša, vemšana, reibonis, līdzsvara traucējumi, jūras slimības, muskuļu un skeleta diskomforts, hipotensijas simptomi.



BRĪDINĀJUMS

Kritieni vai līdzsvara zudumi, kuru rezultātā gūti ievainojumi, tostarp lūzumi.



BRĪDINĀJUMS

Daži ārsti var vēlēties atlikt vingrinājumus agrīnā pēcoperācijas posmā, jo pastāv asiņošanas vai muguras smadzeņu šķidruma noplūdes risks.



BRĪDINĀJUMS

Reibonis un līdzsvara zudums kā vingrinājumu blakusparādības dažiem cilvēkiem var palielināt psiholoģisko diskomfortu.



BRĪDINĀJUMS

Ja programmatūrai ir problēmas ar veikspēju, pacientam var rasties jūras slimība.

2. Vispārīgās tehniskās specifikācijas

2.1. Minimālās tehniskās prasības

Lai instalētu un izmantotu mūsu virtuālās realitātes lietojumprogrammas, mēs iesakām izmantot konfigurāciju, kas atbilst vai pārsniedz sistēmas prasības:

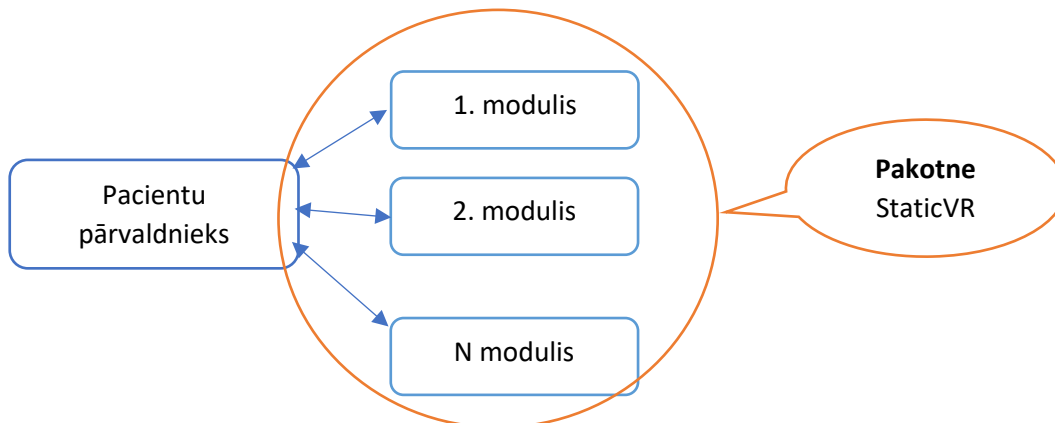
Tehniskās minimālās prasības – Dators	
CPU	i7-9700 (3,5 GHz) vai jaudīgāks
GPU	Nvidia GTX 2060 vai jaudīgāka
Operētājsistēma	Windows 10 vai jaunāka versija
VRAM	6 GB minimums
RAM	16 GB minimums
Atmiņa	512 GB minimums

Minimālās tehniskās prasības – Statiskās rehabilitācijas spēka plāksnes	
Savienojums	2x USB ports (1 katrai plāksnei)
Pieļaujamais svars	200 kg maksimālais svars
Izmēri (katra plāksne)	34,5 x 45 x 2,2 cm (G x P x A)
Svars	40 000 g
Jutīgums	20 gr
Precizitāte (CoP)	+/- 0,55 mm
Frekvence	75 Hz
Divpusējā CoP	Katra kāja neatkarīgi

Tehniskās minimālās prasības – Citi	
Ekrāns	Izšķirtspēja: 1920x1080 vai lielāka
VR brilles	HTC Vive sērija
Darbstacija	64 x 60 x 170 cm (G x P x A)

2.2. StaticVR galvenie funkcionālie elementi

Medicīniskās ierīces programmatūra sastāv no lietojumprogrammas (to dēvē par "Pacientu pārvaldnieku"), kas ļauj izmantot programmatūras moduļus, kurus terapeits izvēlas atbilstoši novērtēšanas vai rehabilitācijas vajadzībām. Programmatūras moduļi tiek pārdoti pakotnēs, kā parādīts nākamajā attēlā:



Ierīces galvenie funkcionālie elementi ir šādi:

- **Pacientu pārvaldnieks, kas ietver:**
 - Pacienta faila izveide
 - Moduļu parametru iestatīšana
 - Moduļa sākšana
 - Rezultātu sniegšana
 - Pārskatu izveide
 - Ķēžu izveide
 - Administratīvā pārvaldība
- **Moduļi:**
 - VR attēlu rādīšana
 - Parametru rediģēšana
 - Simulācijas sākšana
 - Nodarbības beigas un iziešana no uzdevuma
 - Aprēķināšana un rezultātu parādīšana
 - Piekļuve pacienta spiediena datu centram

2.3. Ar moduļiem saderīgi piederumi

Savienojamie piederumi atšķiras atkarībā no izvēlēta moduļa. Tie ir šādi:

- VR brilles
- Rokas vadāmierīces
- Xbox vadāmierīce
- Sekundārais ekrāns (pēc izvēles)
- Statiskās rehabilitācijas spēka plāksnes
- Putuplasta rāmis
- Airex Balance pad Elite putu spilventiņš vai līdzīgi modeļi



PIESARDZĪBU

Neizmantojiet citas ierīces, izņemot Virtualis nodrošinātās.

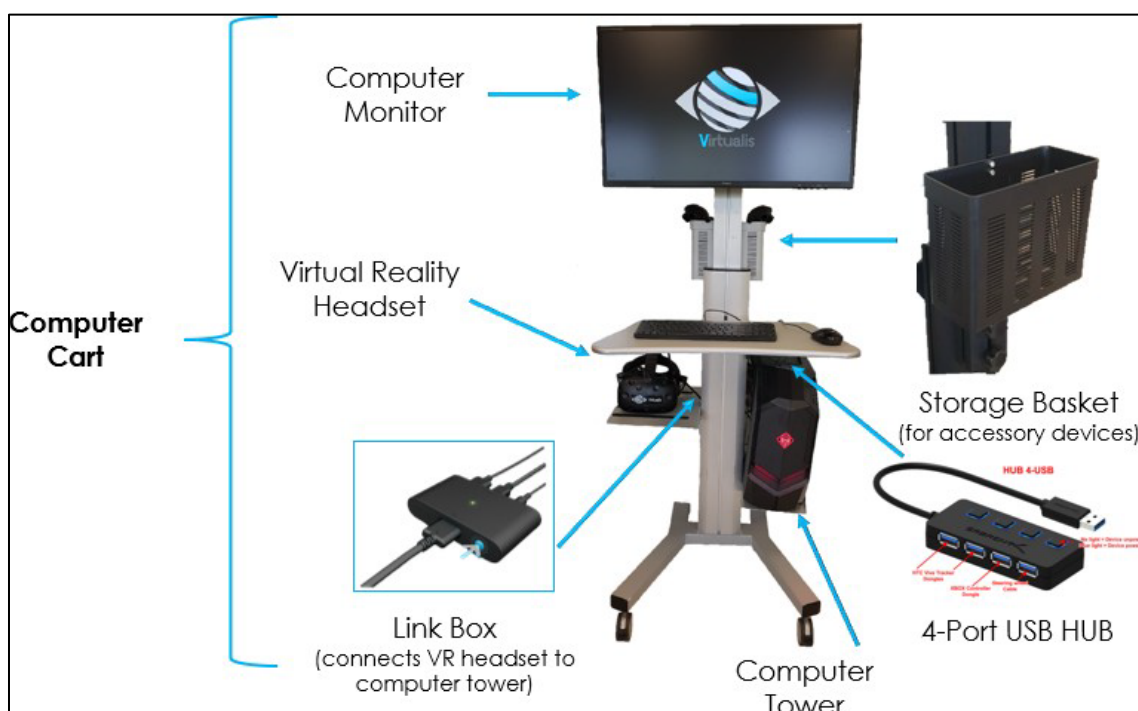
Piederumi un aprīkojums var atšķirties atkarībā no izvēlētas pakotnes vai iegādātajām opcijām. Plašāku informāciju par pieejamo aprīkojumu un to, ar kuriem moduļiem tas ir saderīgs, skatīt **2.** pielikumā.

Programmatūra darbojas datorā un ekrānā ar atbilstošu veikspēju, lai atbalstītu virtuālo realitāti.

Interaktīvie virtuālās realitātes programmatūras moduļi izmanto uz galvas uzstādāmu displeja virtuālās realitātes aparatūru ar virtuālajai realitātei pielāgotu datoru, lai nodrošinātu Virtualis VR programmatūru pacientam.

Datoru var uzstādīt uz ratiņiem, lai lietotājam nodrošinātu vadības staciju, ko veido:

- Datora monitors
- Glabāšanas grozs
- Virtuālai realitātei sagatavots datora tornis
- 4 portu USB centrmezgls
- Savienojumu kārba
- Otrs ekrāns (pēc izvēles)
- Statiskās rehabilitācijas spēka plāksnes



1. ATTĒLS – DATORA RATIŅU PIEMĒRS


PIESARDZĪBU

Pasargājiet piederumus no nokrišanas, novietojot tos glabāšanas grozā vai uz pietiekami liela galda. Komplektiem bez ratiņiem rezervējiet vismaz 90 x 60 cm lielu vietu piederumu glabāšanai.


PIESARDZĪBU

Nodrošinātais dators ir paredzēts tikai profesionālai Virtualis programmatūras lietošanai. Neinstalējiet nesankcionētu programmatūru un nemainiet datora sākotnējo konfigurāciju.

Tālvadības pultis tiek piegādātas, lai ārsts tās varētu izmantot kā tālvadības pulti, atrodoties pie pacienta, no attāluma pārvietotos pa programmatūras izvēlnēm:

- Bezvadu Xbox vadāmierīce:



2. ATTĒLS – XBOX VADĀMIERĪCE

Programmatūras pakotne ir paredzēta darbam ar saderīgiem virtuālās realitātes piederumiem, kurus ir pārbaudījis un apstiprinājis Virtualis. Šie virtuālās realitātes piederumi ir paredzēti tam, lai pacients tos turētu rokās, kamēr viņš veic programmatūras rādītos vingrinājumus. Piederumu izvēle ir atkarīga no programmatūras moduļa un tā paredzētā mērķa.

Virtuālās realitātes brilles:

- Briļļu sikсна (regulējama)
- Briļļu regulēšanas ripa
- VR lēcas
- VR briļļu un sejas spilventiņi, kas ir tiešā kontaktā ar pacientu
- Austiņas



3. ATTĒLS – VIRTUĀLĀS REALITĀTES BRIĻĻU PIEMĒRI

Tiek piegādātas 2 vadāmierīces ar uzlādes kabeļiem.

Dažus programmatūras moduljus pacients var izmantot bez VR brillēm, skatoties vidi uz papildu ekrānā.

Daži programmatūras moduļi ir paredzēti lietošanai ar **formu saglabājošiem putu blokiem** (sīkāku informāciju sk. 2. pielikumā). Mēs iesakām izmantot **Airex Balance Pad elite** putu blokus vai produktus ar līdzīgām īpašībām.

Daži programmatūras moduļi ir saderīgi ar statiskajām spēka plāksnēm un ar citu Virtualis ierīci, ko sauc par dinamiskās balansēšanas dēli MotionVR pakotnei (sk. 2. pielikumu).

3. Lietošanas instrukcija

3.1. Sistēmas palaišana / apturēšana

3.1.1. Palaišana

Veiciet tālāk norādītās darbības:

- 1) Savienojiet kontaktdakšu ar kontaktligzdu.
- 2) Ieslēdziet datoru
- 3) Ieslēdziet savienojumu kārbu, lai savienotu brilles ar datoru, vai ieslēdziet maršrutētāju un ieslēdziet brilles (atkarībā no jūsu konfigurācijas).

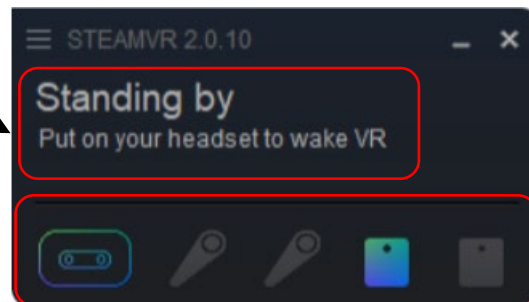


4. ATTĒLS – PIEMĒRS: HTC VIVE PRO UN FOCUS VISION BRIĻU IESLĒGŠANAS POGA

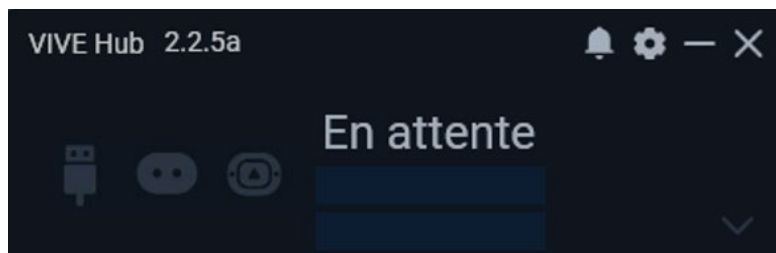
- 4) Sistēma ieslēdzas un ekrānā tiek parādīta SteamVR programmatūra vai Vive Hub:

Virtuālās realitātes piederumu
stāvoklis

Virtuālās realitātes piederumu
saraksts



Virtuālās realitātes piederumu
stāvoklis



PIESARDZĪBU



Ja sistēma ir savienota ar internetu, SteamVR programmatūru var atjaunināt automātiski.

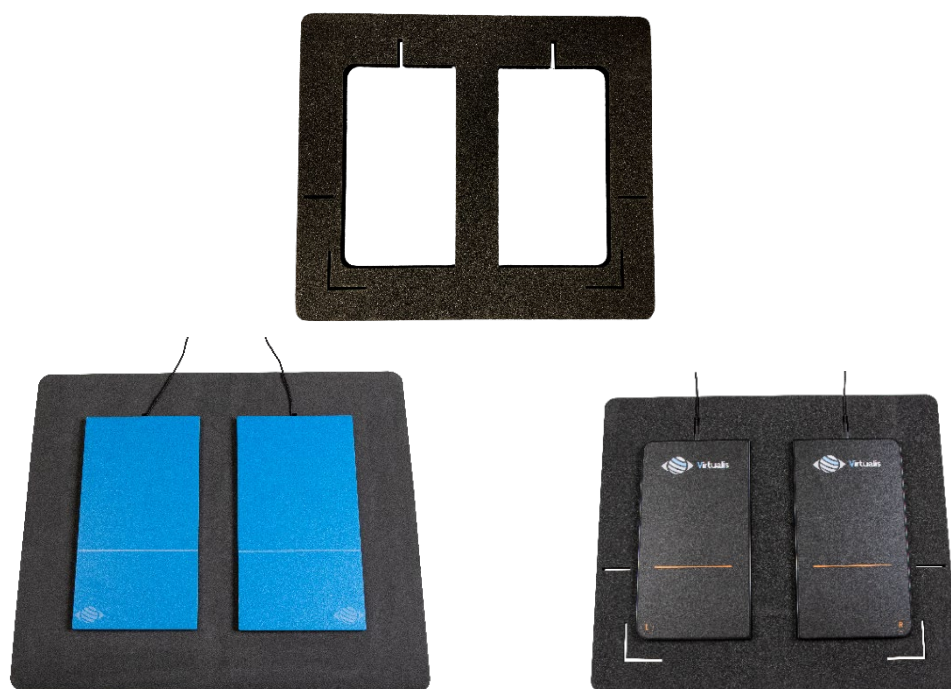
Ja atjauninājums ietekmē Virtualis programmatūras darbību, sazinieties ar klientu apkalpošanas dienestu.

ASV: <https://virtualis-us-dgs.happyfox.com>

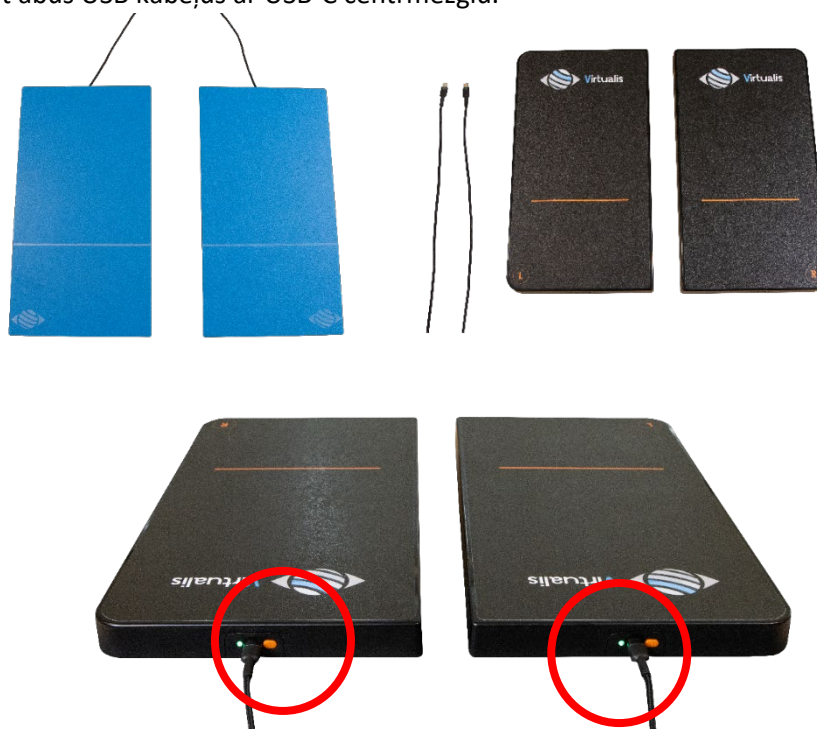
Citas valstis: service@interacoustics.com

3.1.2. Statiskās rehabilitācijas spēka plākšņu (vecās un jaunās paaudzes) pievienošana

- 1) Ievietojiet kreiso un labo plākšni putuplasta rāmī



- 2) Savienojiet abus USB kabelus ar USB-C centrmezglu.



- 3) Pievienojiet USB-C centrmezglu datora USB-C portam.



8. ATTĒLS – PIEMĒRS: UZSTĀDĪŠANA IR PABEIGTA

3.1.3. Apturēšana

**PIESARDZĪBU**

Lai izvairītos no datu zuduma riska, vienmēr izslēdziet sistēmu un pirms barošanas kabeļa atvienošanas pagaidiet, līdz tā ir pilnībā izslēgta.

**IETEIKUMS**

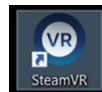
Katras dienas beigās pārļiecinieties, vai dators ir pareizi izslēgts.

Veiciet tālāk norādītās darbības:

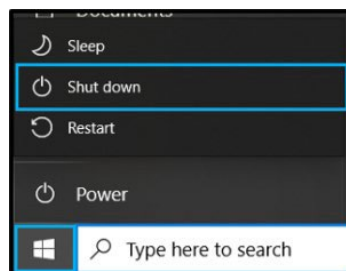
- 1) Aizveriet/izejiet no Virtualis pacientu pārvaldnieka programmatūras.



- 2) Aizveriet/izejiet no SteamVR.



- 3) Izslēdziet sistēmu no Windows izvēlnes.



- 4) Izslēdziet ekrānu.
- 5) Izslēdziet savienojumu kārbu (atkarībā no konfigurācijas).
- 6) Atvienojiet kontaktdakšu no kontaktligzdas.

3.2. Pirms sesijas sākšanas



IETEIKUMS

Iepazīstieties ar moduļiem, pirms tos izmantojat ar pacientu.



IETEIKUMS

Pārbaudiet VR piederumu akumulatora uzlādes līmeni un vajadzības gadījumā tos uzlādējiet.

1) Palaidiet Virtualis programmatūru.

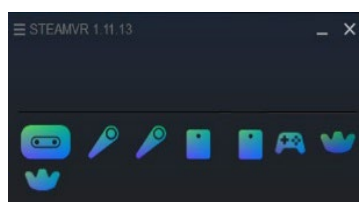


2) Palaidiet SteamVR lietojumprogrammu.



3) Pārbaudiet, vai SteamVR vai Vive Hub lietojumprogramma atpazīst brilles un bāzes stacijas.

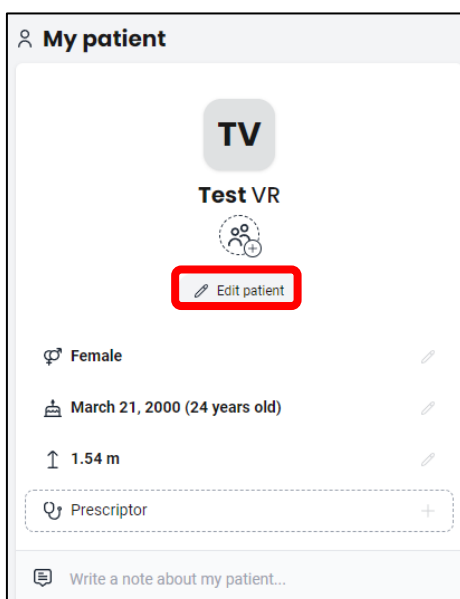
Ja piederumi ir pareizi atpazīti, tie tiek parādīti zilā krāsā.



PIEMĒRS: VR PIEDERUMI, KO PAREIZI NOTEIKUSI STEAMVR

4) Izvēlieties pacientu Virtualis pacientu pārvaldniekā.

5) Pārbaudiet, vai parādītā pacienta informācija atbilst jūsu pacienta informācijai. Vajadzības gadījumā to rediģējiet.



3.3. Pacienta iestatīšana

3.3.1. Vispārīga pacienta iestatīšana



IETEIKUMS

Pacienta iestatījumi atšķiras atkarībā no izvēlētā moduļa. Lai tos atrastu, skatiet moduļa pamācību.

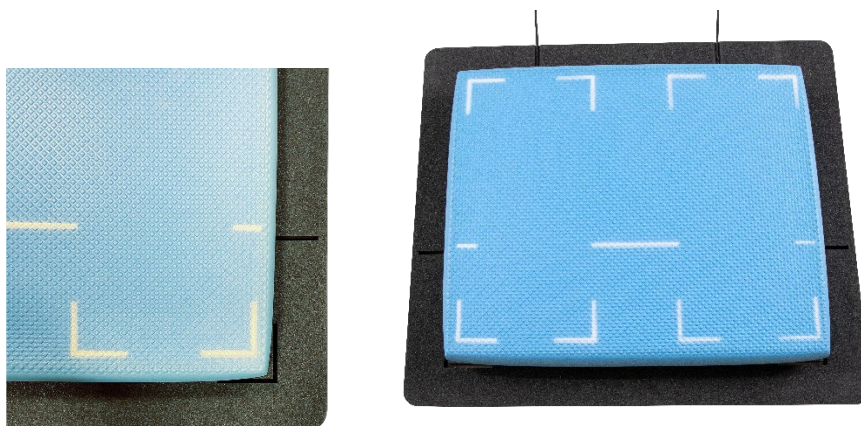
- 1) Pārliecinieties, ka pacients ir pareizi novietots un viņam ir pietiekami daudz vietas, lai brīvi un bez riska pārvietotos (nepieciešama vismaz 4m² platība).
- 2) Spēka plāksnēm paredzētais maksimālais svars ir 200 kg.
- 3) Vienmēr esiet blakus, lai novērstu līdzsvara zaudēšanu vai kritienu.
- 4) Palīdziet pacientam uzlikt VR brilles. Tām jābūt cieši, bet ērti piestiprinātām pie pacienta galvas. Tās var valkāt ar optiskajām brillēm.
- 5) Palīdziet pacientam uzlikt jebkuru nepieciešamo piederumu atkarībā no izvēlētā moduļa.
- 6) Parādiet pacientam, kā turēt vadāmieriņi(-es), lai tā(s) nenokristu.
- 7) Pirms sesijas sākuma sniedziet viņiem visas nepieciešamās norādes:
 - Izvēlētais modulis,
 - Tā mērķis(-i),
 - Kādas kustības viņiem būs jāveic.
- 8) Pārliecinieties, ka pacients netur rokas uz briļļu sensoriem.
- 9) Ievietojiet statiskā spēka plāksnes putuplasta rāmī, lai tās turētos savā vietā un neslīdētu.
- 10) Palīdziet pacientam uzkāpt uz spēka plāksnes.



IETEIKUMS

Pacienta pēdu potītēm jābūt tieši spēka plāksnes horizontālās līnijas centrā.

- 11) Izmantojiet Airex Balance pad Elite vai līdzīgu modeļu spilventiņu, ja modulim ir nepieciešama šāda opcija: novietojiet spilventiņu uz spēka plāksnēm, saskaņojot tā marķējumu ar putuplasta rāmja marķējumu:



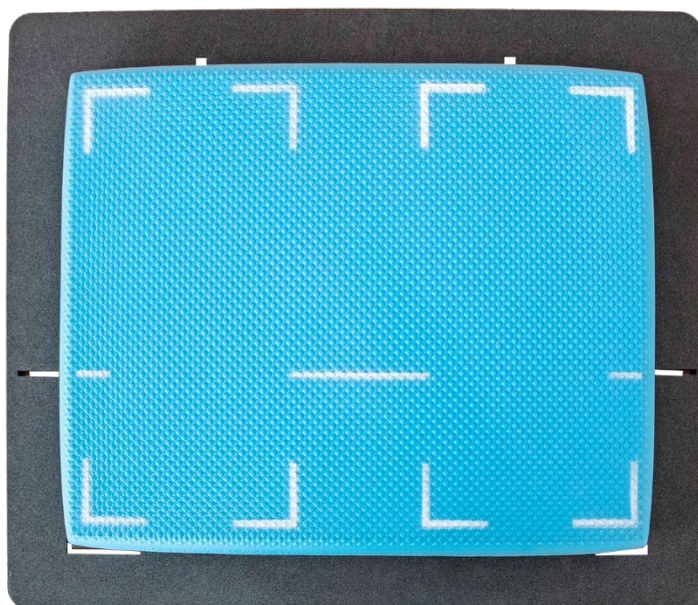
9. ATTĒLS – PIEMĒRS: STATISKĀ SPĒKA PLĀKSNES, PUTUPLASTA RĀMIS UN LĪDZSVARA SPILVENTIŅŠ

Pacienta novietošana

Pirms pacienta novietošanas ierīcē tā ir pareizi jāieslēdz un jāaktivizē, kā arī jāieslēdz datora programmatūra.

Ja nepieciešama standarta pēdu novietošana, novietojiet pacientu tieši uz rehabilitācijas plāksnēm vai Airex spilventiņa šādi:

1. Palīdziet pacientam uzkāpt uz plāksnes vai Airex spilventiņa ar skatu uz priekšu
2. Novietojiet pacienta kājas uz plāksnes vai Airex spilventiņa. Katras pēdas potītei jābūt centrētai tieši virs centra horizontālās (platās) līnijas uz plāksnēm vai vienā līnijā ar horizontālajām līnijām uz Airex spilventiņa.



Spilventiņš un putuplasts



Kāju izvietojums uz putuplasta

3.3.2. Vadāmierīču turēšana

Parādiet pacientam, kā turēt vadāmierīci(-es), lai tā(s) nenokristu.

- Vive Pro vadāmierīces:



Sistēmas poga

Pārliecinieties, ka pacients netur pirkstus uz sistēmas pogas , kas var izslēgt moduli.

- Vive Focus sērijas vadāmierīces



Izvēlnes poga



VIVE poga

Pārliecinieties, ka pacients netur pirkstus uz izvēlnes pogas  un VIVE pogas , kas var izslēgt moduli.

3.4. Moduļa palaišana

Lai iegūtu vairāk informācijas, skatiet pacientu pārvaldnieka lietotāja rokasgrāmatu.

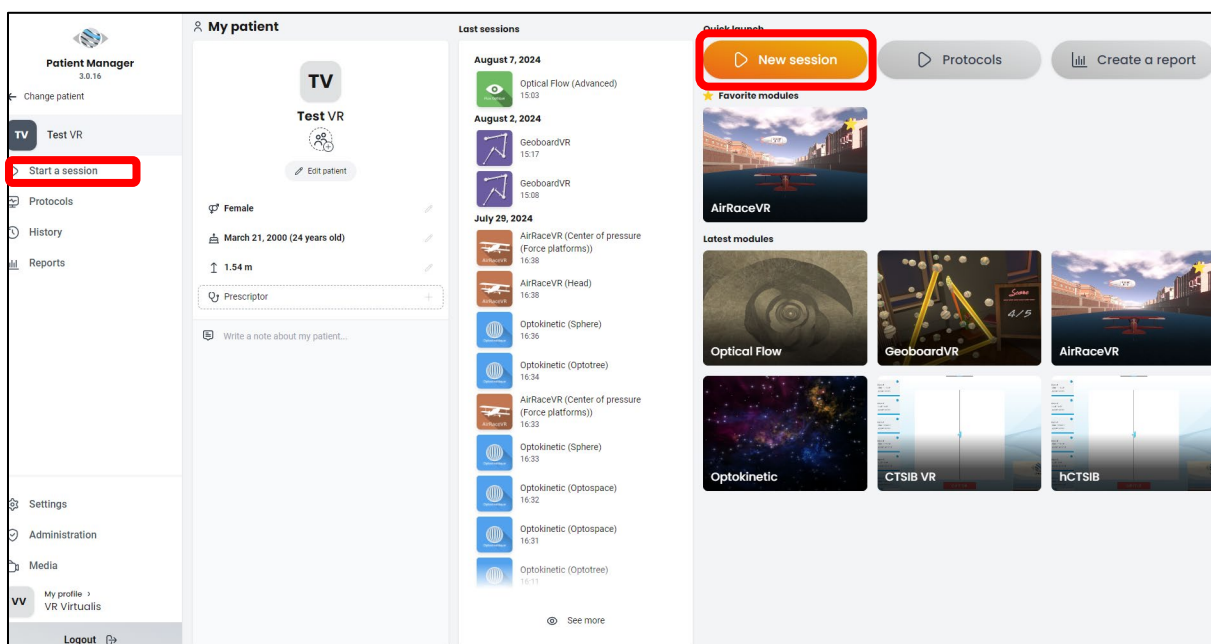


IETEIKUMS

Ja nevarat pieteikties, sazinieties ar administratoru, lai atbloķētu kontu un/vai mainītu paroli.

Kad pacients ir izvēlēts pacientu pārvaldniekā, tas ir pareizi novietots telpā un VR piederumi ir pareizi atpazīti:

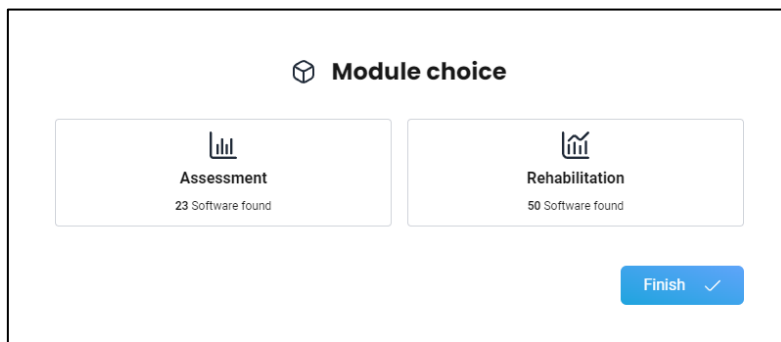
- 1) Virtualis programmatūrā noklikšķiniet uz **"New session"** (Jauna sesija) vai **"Start a session"** (Sākt sesiju).



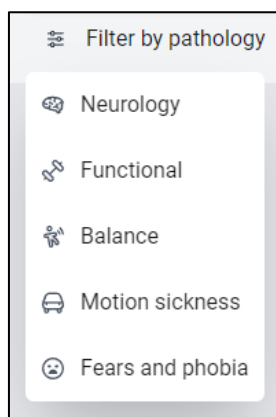
- 2) Sarakstā izvēlieties moduli.

- Lai atrastu konkrētu moduli, izmantojiet joslu **"Serach"** (Meklēšana) joslu.

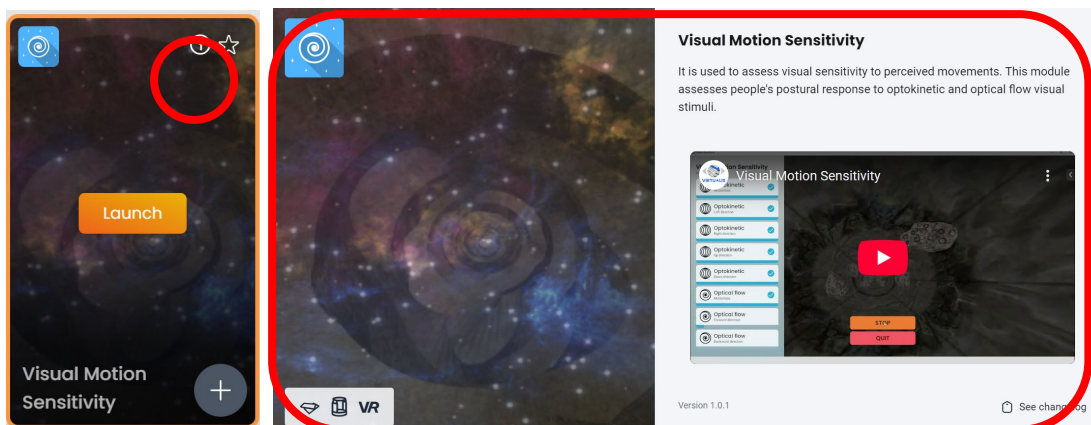
- Noklikšķiniet uz "**Module choice**" (Moduļa izvēle), lai filtrētu novērtēšanas vai rehabilitācijas moduļus.



- Varat arī filtrēt moduļus pēc patoloģijas.



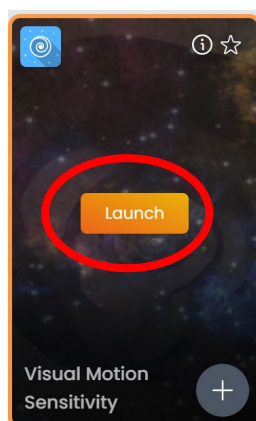
- Izlasiet moduļa aprakstu, noklikšķinot uz (i) ikonas, un apskatiet pamācības (video un dokumentu). Rakstiskā dokumentācija ir atrodama datorā īpaši izveidotā mapē.



KĀ PIEMĒRS TIEK IZMANTOTS MODULIS VISUAL MOTION SENSITIVITY

- Iziešana no moduļa apraksta

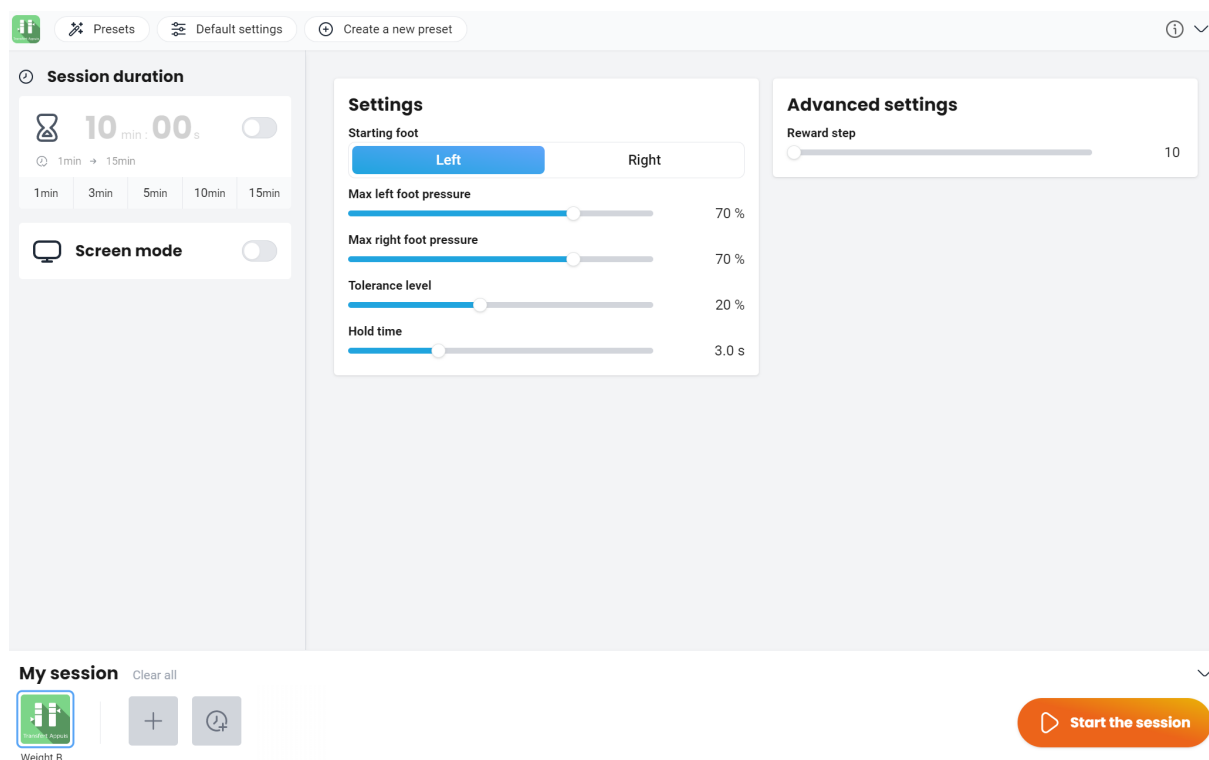
5) Noklikšķiniet uz "Launch" (Palaist).



3.5. Sesijas iestatījumi

Kad modulis ir izvēlēts:

- Pielāgojot iestatījumus, varat pielāgot sesiju pacienta vajadzībām un saviem mērķiem.
- Pieejamo parametru skaits atšķiras atkarībā no izvēlēta moduļa.



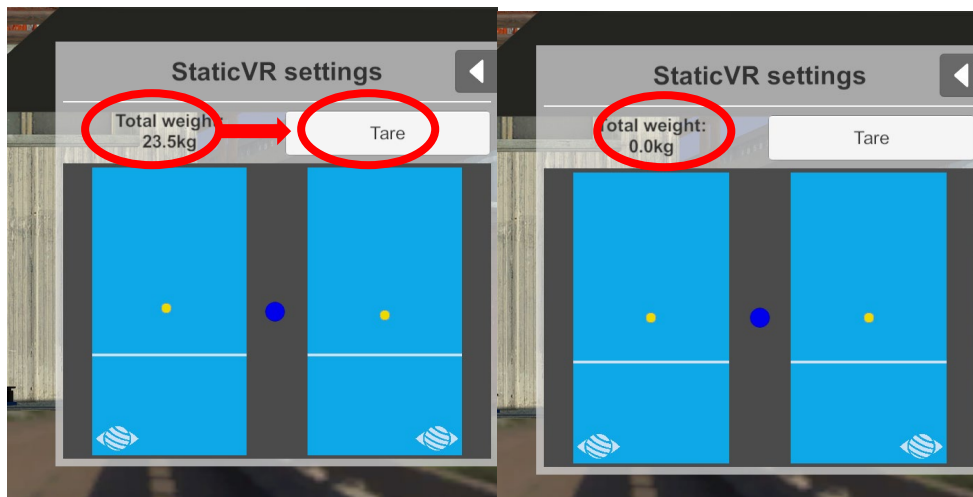
5. ATTĒLS – MODULIM "WEIGHT BEARING" PIEEJAMO IESTATĪJUMU PIEMĒRS

3.6. Spēka plāksnes tara un statokinesigramma

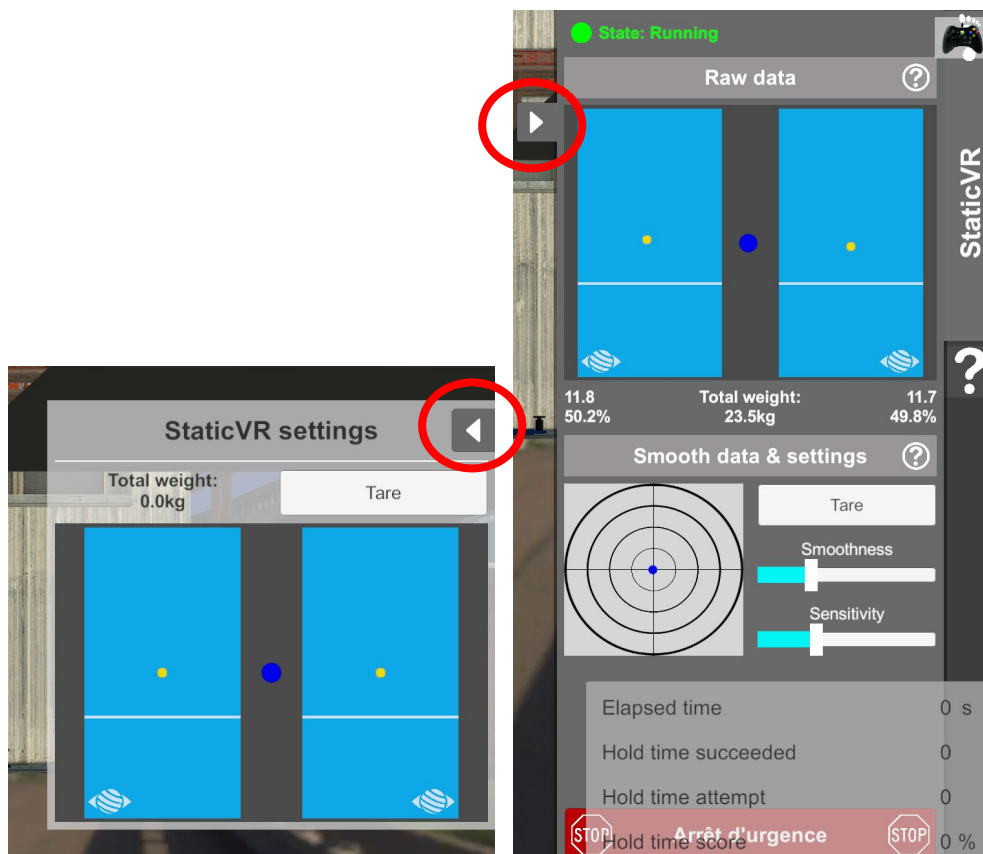
Lai izmantotu programmatūru ar statiskā spēka plāksnēm, izpildiet šādas darbības:

Piezīme. Displejs var atšķirties atkarībā no moduļa, taču darbības ir vienādas.

1. Pirms ļaujiet pacientam uzkāpt uz spēka plāksnes, noklikšķiniet uz pogas "Tare" (Tara).

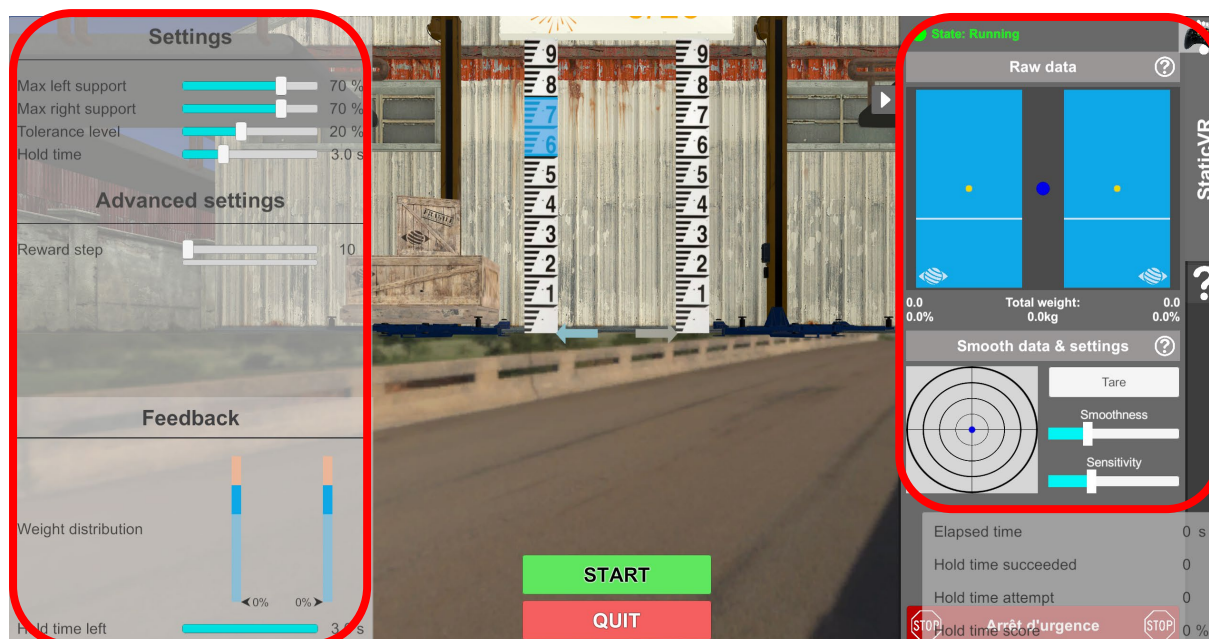


2. Palīdziet pacientam uzkāpt uz spēka plāksnes.
3. Ja nepieciešams, noklikšķiniet uz bultiņas **ekrāna augšējā labajā stūrī**, lai parādītu spēka plāksņu iestatījumus.



4. Ja nepieciešams, jebkurā sesijas brīdī mainiet spēka plākšņu iestatījumus
5. Spēka plākšņu iestatījumu maiņu var veikt jebkurā sesijas brīdī

3.7. Sesijas laikā



Īsceļu saraksts lielākajā daļā moduļu ir pieejams, noklikšķinot uz tastatūras vai Xbox vadāmīrīces



ikonas **ekrāna augšējā labajā stūrī**. Noklikšķinot uz bultiņām, varat ritināt pa dažādām īsceļu opcijām: ➔

Vairumā moduļu ir pieejami VR vides iestatījumi, kurus var pielāgot **ekrāna kreisajā pusē**.

Statiskā spēka plāksņu iestatījumus var pielāgot **ekrāna labajā pusē**.

Varat piekļūt tālvadības pultīm, izmantojot Xbox vadāmīrīci, kājas slēdzi, vadāmīrīces u. c. veidos.



PIESARDZĪBU

Pacients var pats iziet no sesijas, nospiežot nepareizu vadāmīrīces pogu.
Pārliecinieties, vai pacients pareizi tur piederumus.

Modulis tiek apturēts, un logā tiek piedāvāts apstiprināt vai atcelt pieprasīto darbību. Lai atgrieztos virtuālās realitātes vidē, pacientam darbība jāatceļ, noklikšķinot uz "cancel" (Atcelt).

3.8. Piekļuve rezultātiem

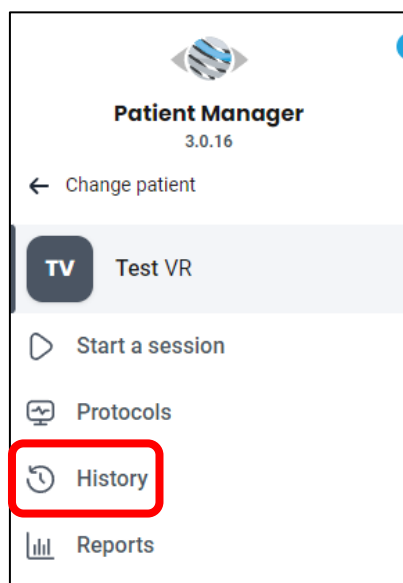
Sesijas beigās:

**IETEIKUMS**

Ne visos moduļos ir pieejami rezultāti (kopsavilkuma vai detalizēti rezultāti).

- **Piekļuve kopsavilkuma rezultātiem:**

- 1) Piekļūstiet sesijas kopsavilkuma rezultātiem, noklikšķinot uz "**History**" (Vēsture) pacientu pārvaldnieka sadaļā.



- 2) Atlasiet sesiju, kuras rezultātus vēlaties skatīt.
- 3) Tiek atvērta lapa, kurā ir norādīti sākotnējie un galīgie parametri.

Session details
27/05/2025 15:27



Weight Bearing



Parameters

Results

Notes

Name	Initial value	Final value
Starting foot	Left	Left
Max left foot pressure	70 %	70 %
Max right foot pressure	70 %	70 %
Tolerance level	20 %	13 %
Hold time	3.00 s	3.00 s
Session time limited	×	×
Reward step	10	10

 Start session
with initial values

 Start session
with final values

4) Noklikšķiniet uz **"Results"** (Rezultāti). (Dažos moduļos nav kopsavilkuma rezultātu).

Session details
27/05/2025 15:27



Weight Bearing



Parameters

Results

Notes

Name	Result
Hold time succeeded	12
Hold time attempt	14
Hold time score	86.00 %
Elapsed time	61.00 s

5) Ja vēlaties saglabāt piezīmes, noklikšķiniet uz **"Notes"** (Piezīmes)

Session details
27/05/2025 15:27

Weight Bearing

ParametersResultsNotes

Notes

VIRTUALISVIRTUALIS

Save

- Piekļuve detalizētiem rezultātiem un ziņojumam:



1) Noklikšķiniet uz diagrammas ikonas

Session details
27/05/2025 15:27

Weight Bearing

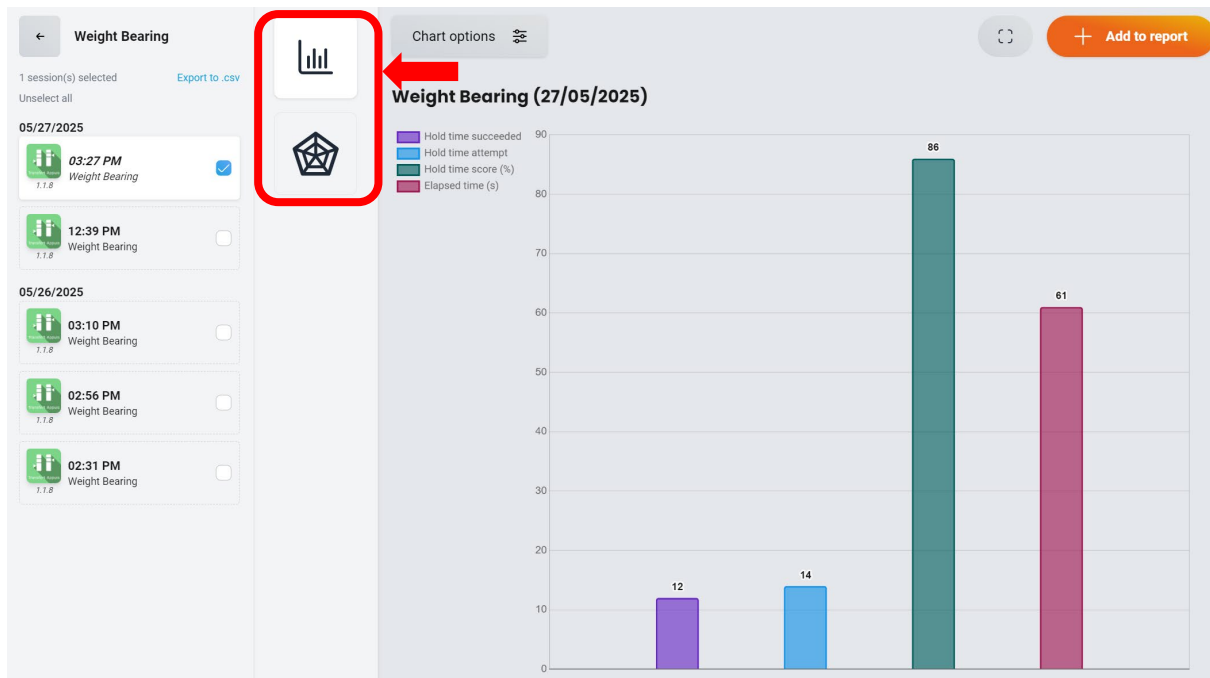
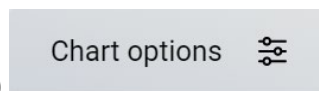
ParametersResultsNotes

Notes

VIRTUALISVIRTUALIS

Save

2) Izvēlieties diagrammas veidu.

3) Noklikšķiniet uz "Chart options" (Diagrammas opcijas), lai
izvēlētos, kādu informāciju attēlot grafikā.

▼ More options

Include properties

Unselect all

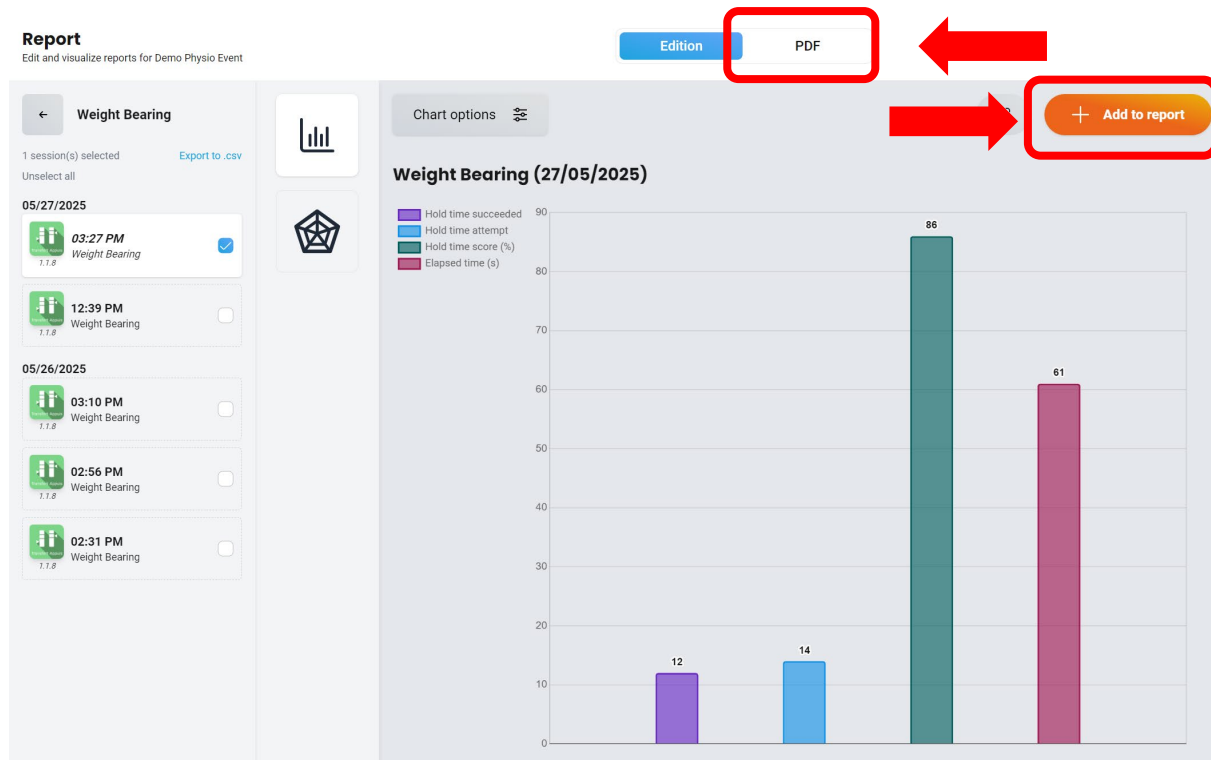
Results

Hold time succeeded	+
Hold time attempt	+
Hold time score	% +
Elapsed time	s +

Parameters

Starting foot	—
Max left foot pressure	% —
Max right foot pressure	% —
Tolerance level	% —
Hold time	s —
Session duration	s —
Reward step	—

4) Noklikšķiniet uz "Add to report" (Pievienot pārskatam), lai pievienotu grafiku pārskatam.



5) Noklikšķiniet uz "PDF", lai apskatītu izveidoto dokumentu.

3.9. Ikdienas uzturēšana

- Katru dienu iztīriet brilles un piederumus, ievērojot norādījumus, kas sniegti produkta ražotāja rokasgrāmatā.
- Pēc katra pacienta sesijas jāpārbauda, vai uz aprīkojuma un piederumiem nav piesārņojuma. Jāievēro vispārēji piesardzības pasākumi, lai izvairītos no infekciju un slimību pārnesšanas starp pacientiem. **Pēc katra pacienta dezinficējiet piederumus, tostarp brillu lēcas.** (Sīkāku informāciju skatīt 4.1. Tīrīšanas procedūra).
- Katru rītu un vakaru pārbaudiet, vai aprīkojums ir tīrs, darbojas pareizi un ir pilnībā uzlādēts.

Ikona	Statuss	Apraksts
	Zems akumulatora uzlādes līmenis	Piederuma akumulators ir izlādējies.

1. TABULA – STEAMVR ZEMA AKUMULATORA UZLĀDES IKONA

- Katras dienas beigās uzlādējiet visus piederumus.

4. Kopšana un tehniska apkope



BRĪDINĀJUMS

Lai novērstu datu nozaudēšanu vai zādzību, izvēlieties drošu pacientu pārvaldnieka paroli un pārliedzinieties, ka tā ir privāta.

Lai iegūtu vairāk informācijas, skatiet pacientu pārvaldnieka rokasgrāmatu.



IETEIKUMS

Veiciet programmatūras atjauninājumus, tiklīdz tie ir pieejami.

4.1. Tīrīšanas procedūra



PIESARDZĪBU

Turpmāk minētie punkti ir izmantojami kā vispārīgas vadlīnijas; **lai uzzinātu konkrētu izstrādājumu vai komponentu tīrīšanas instrukcijas, vienmēr skatiet izstrādājumu ražotāja rokasgrāmatu.**



BRĪDINĀJUMS

Vienmēr lietojiet aizsargcimdus, tīrot un dezinficējot aprīkojumu.



IETEIKUMS

Regulāri notīriet putekļus no stacijas, izmantojot mīkstu, mitru antistatisku drānu, kas samērcēta tīrīšanas šķīdumā.

4.1.1. Datora grozs

**BRĪDINĀJUMS**

Pirms tīrīšanas izslēdziet un atvienojiet sistēmu no barošanas avota.

4.1.2. Datora tornis

**BRĪDINĀJUMS**

Centrālo bloku nedrīkst apsmidzināt vai apliet ar šķidrajiem tīrīšanas līdzekļiem. Šķidrums var iekļūt ventilācijas atverēs. Izmantojiet tikai mīkstu drānu, kas samitrināta ar tīrīšanas šķīdumu.

Centrālo bloku var tīrīt ar mīkstu drānu, kas samērcēta slimnīcās parasti izmantotajos tīrīšanas un dezinfekcijas līdzekļos, tostarp izopropilspirtā un neitrālos tīrīšanas šķīdumos.

Vielas, ko nedrīkst lietot:

1. atšķaidītājs, benzīns, spirts
2. insekticīdi vai citi gaistoši elementi
3. organiskie šķīdinātāji, piemēram, acetons un toluols

4.1.3. Citi komponenti

**BRĪDINĀJUMS**

Izvairieties no šķidrumu izšļakstīšanas uz elektriskajiem komponentiem.

Nelietojiet abrazīvus produktus.

Izmantojiet izopropilspirtu vai neitrālus tīrīšanas šķīdumus.

4.1.3.1. Ekrāns

**BRĪDINĀJUMS**

Uz ekrāna ventilācijas atverēm nedrīkst izsmidzināt vai izliet šķidrus tīršanas līdzekļus.

**BRĪDINĀJUMS**

Tīrot ekrānu, jāuzmanās, lai uz centrālā bloka netiktu izliets šķidrums.

Viegli noslaukiet netīrumus no ekrāna virsmas ar mīkstu drānu, kas samērcēta neitrālā tīršanas šķīdumā.

Vielas, ko nedrīkst lietot:

- Šķīdinātājs, benzīns, spirts
- Insekticīdi vai citi gaistoši elementi
- Organiskie šķīdinātāji, piemēram, acetons un toluols
- Izvairieties no ilgstošas saskares ar gumijas vai vinila izstrādājumiem.

Netīriet LCD paneļa virsmu ar raupju priekšmetu un nespiediet spēcīgi uz LCD paneļa virsmas.

4.1.3.2. Virtuālās realitātes piederumi

**IETEIKUMS**

Lūdzu, skatiet piederumiem pievienotos norādījumus.

Brīļļu spilventiņš:

Tīriet ar neabrazīvu antibakteriālu/dezinficējošu salveti starp lietošanas reizēm *vai* saskaņā ar jūsu iestādes un iestādes noteikumiem par neporainu putu tīršanu. Ir iespējams izmantot arī papildu aizsargbarjeru starp pacientu un VR brīļļu komponentiem.

4.1.3.2.1. Brilles**IETEIKUMS**

Tīriet brilles pēc katra pacienta.

a) Sejas spilventiņa tīrīšana (VR pārsegs)

Plašāku informāciju sk.: https://www.vive.com/us/support/vive-pro2/category_howto/cleaning-the-face-cushion.html un https://www.vive.com/us/support/vive-pro2/category_howto/replacing-the-face-cushion.html#replacing-the-face-cushion.

- 1) Lai noņemtu VIVE Pro II sejas spilventiņu, novelciet to nost, sākot no abiem sejas spilventiņa galiem, līdz tas atdalās no brillēm.
- 2) Tīrot sejas spilventiņu, atcerieties:
 - Samitriniet tīru, gludu drānu ar aukstu ūdeni un viegli noslaukiet tīrīšanai paredzēto vietu.
 - Izžāvējiet istabas temperatūrā. Nežāvējiet veļas žāvētājā, negludiniet un nepakļaujiet to tiešiem saules stariem.
 - Nemazgājiet, nemazgājiet un nebaliniet to.
 - Neiegremdējiet vai nemērciet to ūdenī.
- 3) Lai nomainītu sejas spilventiņu, ievietojiet sejas spilventiņa ieliktni brillju atverē.
- 4) Salāgojiet āķi un cilpas sloksnes.

b) Brillju un vadāmieriču ārpusē tīrīšana

Lai iegūtu vairāk informācijas, skatiet: https://www.vive.com/us/support/vive-pro2/category_howto/caring-for-your-vive.html.

Noslaukiet tos, izmantojot tīru mikrošķiedras drānu.

c) Briļļu lēcu tīrīšana

Lai iegūtu vairāk informācijas, skatiet: https://www.vive.com/us/support/vive-pro2/category_howto/cleaning-the-headset-lens.html.

- 1) Pārliecinieties, ka iepakojumā iekļautā tīrīšanas drāniņa ir sausa.
- 2) Noslaukiet lēcas ar apļveida kustībām no centra uz ārējām lēcas malām.



PIESARDZĪBU

Nesaskrāpējiet lēcas un neizjauciet citas briļļu daļas.



IETEIKUMS

Varat izmantot gaisa sūkni, lai no briļļu lēcām notīrītu putekļus un daļiņas.

4.1.3.2.2. Citi piederumi

Lai iegūtu vairāk informācijas, skatiet ražotāja kopšanas norādījumus.

4.2. Briļļu kopšana

Skatiet VIVE kopšanas norādījumus:

https://www.vive.com/us/support/vive-pro2/category_howto/caring-for-your-vive.html

4.3. Apkopes prasības

Lai veiktu jebkuru apkopi, piemēram, pārbaudītu vai, iespējams, izdzēstu žurnālu failus, sazinieties ar pilnvaroto personālu.

4.4. Eksploatācijas pārtraukšana un utilizēšana

Ja nepieciešama programmatūras eksploatācijas pārtraukšana vai iznīcināšana, medicīniskie dati no pacientu pārvaldnieka jāeksportē kā PDF faili.

Pēc tam programmatūra ir jāatinstalē un no datora jāizņem lokālā datu mape.

Lai nodrošinātu, ka dati tiek pilnībā dzēsti, ieteicams formatēt cieto disku.

5. Pielikumi

5.1. 1. pielikums: StaticVR pakotnē iekļautie moduļi

Tabulas leģenda:

I: Iekļauts

X: Nav iekļauts

Moduļi	Novērtēšana / rehabilitācija	Klīniskā pielietošana
Dinamiskā analīze	Novērtēšana	Šis modulis kvantitatīvi nosaka svāra sadalījumu starp labo un kreiso pusi.
BirdVR	Rehabilitācija	Patoloģijas, kas apvieno nepieciešamību modulēt atbalstu un līdzsvaru. Korsetes lietošanas pārtraukšana. Līdzsvara traucējumi kopumā. Dubultu uzdevumu izpildes traucējumi.

Moduļi	Novērtēšana / rehabilitācija	Klīniskā pielietošana
CTSIB VR	Novērtēšana	Sensorās mijiedarbības novērtēšana līdzvara noturēšanas reakcijās.
Supermarket Scrolling	Rehabilitācija	Līdzvara traucējumi. Vestibulārās patoloģijas.
Unilateral Stance	Novērtēšana	Līdzvara problēmas. Kritiena risks.
MazeVR	Rehabilitācija	Pasliktināta posturālā adaptācija un stabilitātes zudums. Kognitīvie, uzmanības, koncentrēšanās un problēmu risināšanas traucējumi.
LOS	Novērtēšana	Personas stabilitātes robežu noteikšana, veicot slīpuma konusa leņķa mērījumu.

Moduļi	Novērtēšana / rehabilitācija	Klīniskā pielietošana
LOS Rehab	Rehabilitācija	Pacienta līdzsvara stratēģijas rehabilitācija atbilstoši viņa svārstību konusa leņķa robežām.
MatchingVR	Rehabilitācija	Jebkura augšējo ekstremitāšu un mugurkaula muskuloskeletālā vai neiroloģiskā patoloģija. Līdzsvara un stājas traucējumi. Atcerēšanās.
Pursuit CoP	Rehabilitācija	Funkcionālā rehabilitācija ķermeņa svara pārvietošanas un spiediena gadījumā ortopēdiskos, neiroloģiskos, reimatoloģiskos vai traumatiskos apakšējās ekstremitātes apstākļos.
Weight Distribution	Novērtēšana	Posturogrāfisks plantārā spiediena sadalījuma novērtējums.

Moduļi	Novērtēšana / rehabilitācija	Klīniskā pielietošana
SkiVR	Rehabilitācija	Ortopēdiskā, neiroloģiskā, reimatiskā apakšējās ekstremitātes funkcionālo spēju atjaunošana. Smaguma centra pārvietošanas darbs.
Weight Bearing	Rehabilitācija	Pacienta spiediena sadalījuma rehabilitācija un līdzsvarošanas stratēģija atkarībā no ķermeņa svara sadalījuma.
Visual Motion Sensitivity	Novērtēšana	Vestibulārās patoloģijas, līdzsvara traucējumi, vertigo.

5.2. 2. pielikums: StaticVR moduļi un to piederumi

Tabulas apzīmējumi:
I: Iekļauts
X: Nav iekļauts

Moduļi	Pacientam nepieciešamie VR piederumi									Pacienta izvēles VR piederumi	Citi piederumi
	VR brilles	VR brilles un vadāmierīce(s)	VR brilles un izsekošanas ierīce(s)	VR brilles un vadāmierīce(s) un izsekošanas ierīce(s)	VR brilles un Xbox vadāmierīce	VR brilles un tastatūra	VR brilles vai 2. ekrāns un spēka plāksne	StaticVR spēka plāksne	MotionVR dinamiskā platforma		
Dynamic Analysis	X	X	X	X	X	X	X	I	A	X	X
BirdVR	X	X	X	X	X	X	I	I	A	Vadāmierīce	Sekundārais ekrāns
CTSIB VR	X	X	X	X	X	X	I	I	A	X	Airex Balance Pad elite formu saglabājošs bloks

Moduļi	Pacientam nepieciešamie VR piederumi									Pacienta izvēles VR piederumi	Citi piederumi
	VR brilles	VR brilles un vadāmierīce(s)	VR brilles un izsekošanas ierīce(s)	VR brilles un vadāmierīce(s) un izsekošanas ierīce(s)	VR brilles un Xbox vadāmierīce	VR brilles un tastatūra	VR brilles vai 2. ekrāns un spēka plāksne	StaticVR spēka plāksne	MotionVR dinamiskā platforma		
Supermarket Scrolling	X	X	X	X	X	X	I	I	A	X	Sekundārais ekrāns
Unilateral Stance	X	X	X	X	X	X	I	I	A	X	X
MazeVR	X	X	X	X	X	X	I	I	A	X	Sekundārais ekrāns
LOS	X	X	X	X	X	X	I	I	A	X	X
LOS Rehab	X	X	X	X	X	X	I	I	A	X	Sekundārais ekrāns

Moduļi	Pacientam nepieciešamie VR piederumi									Pacienta izvēles VR piederumi	Citi piederumi
	VR brilles	VR brilles un vadāmierīce(s)	VR brilles un izsekošanas ierīce(s)	VR brilles un vadāmierīce(s) un izsekošanas ierīce(s)	VR brilles un Xbox vadāmierīce	VR brilles un tastatūra	VR brilles vai 2. ekrāns un spēka plāksne	StaticVR spēka plāksne	MotionVR dinamiskā platforma		
MatchingVR	X	A	A	X	X	X	A	I	A	X	Sekundārais ekrāns
Pursuit CoP	X	X	X	X	X	X	I	I	A	X	X
Weight Distribution	X	X	X	X	X	X	X	I	A	X	X
SkiVR	X	X	X	X	X	X	I	I	A	X	Sekundārais ekrāns

Moduļi	Pacientam nepieciešamie VR piederumi									Pacienta izvēles VR piederumi	Citi piederumi
	VR brilles	VR brilles un vadāmierīce(s)	VR brilles un izsekošanas ierīce(s)	VR brilles un vadāmierīce(s) un izsekošanas ierīce(s)	VR brilles un Xbox vadāmierīce	VR brilles un tastatūra	VR brilles vai 2. ekrāns un spēka plāksne	StaticVR spēka plāksne	MotionVR dinamiskā platforma		
Weight Bearing	X	X	X	X	X	X	I	I	A	X	Sekundārais ekrāns
Visual Motion Sensitivity	X	X	X	X	X	X	I	I	A	X	X