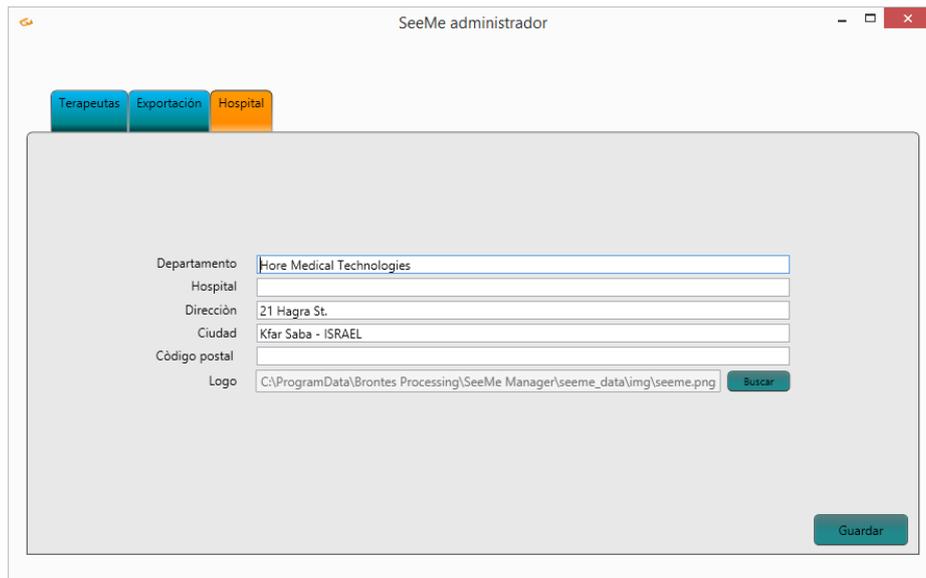




Interpretación de reportes y graficos

SeeMe – Reportes:

El reporte (informe) puede ser personalizado, permite agregar los datos de la organización y su símbolo entrando al programa como administrador:

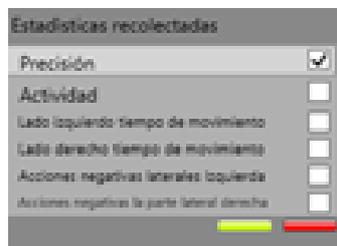


The screenshot shows the 'SeeMe administrador' window. At the top, there are three tabs: 'Terapeutas' (blue), 'Exportación' (teal), and 'Hospital' (orange). Below the tabs is a form with the following fields:

- Departamento: Hore Medical Technologies
- Hospital: (empty)
- Dirección: 21 Hagra St.
- Ciudad: Kfar Saba - ISRAEL
- Código postal: (empty)
- Logo: C:\ProgramData\Brontes Processing\SeeMe Manager\seeme_data\img\seeme.png

There is a 'Buscar' button next to the Logo field and a 'Guardar' button at the bottom right of the form area.

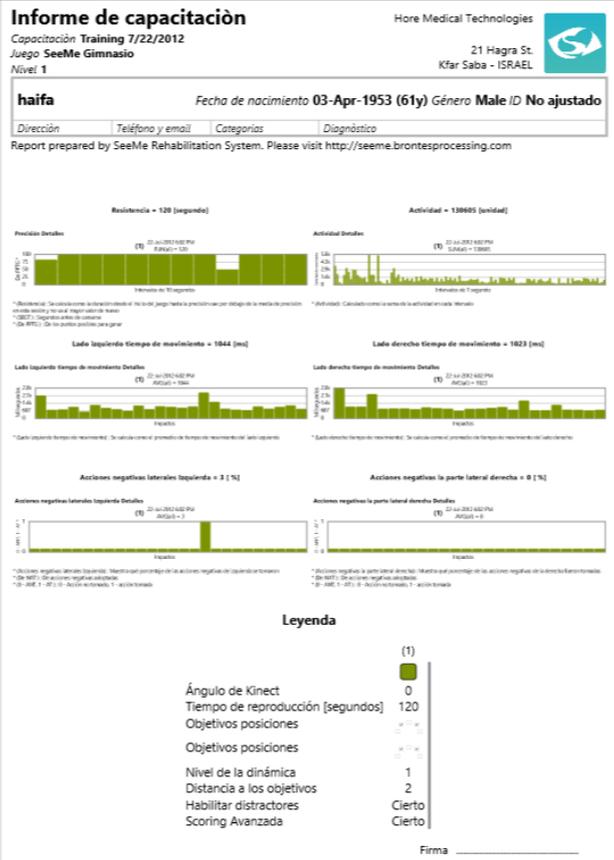
Los reportes generados son dinámicos, y aparecen en ellos solo los parámetros relevantes a la tarea elegida y de acuerdo a la decisión del terapeuta, haciendo click en la selección apropiada.



The screenshot shows a dialog box titled 'Estadísticas recolectadas'. It contains a list of checkboxes for data collection options:

- Precisión
- Actividad
- Lado izquierdo tiempo de movimiento
- Lado derecho tiempo de movimiento
- Acciones negativas laterales izquierda
- Acciones negativas la parte lateral derecha

At the bottom of the dialog, there are two colored bars: a yellow one on the left and a red one on the right.



Cada tarea tiene un set único (conjunto) dedicado de parámetros relevantes.

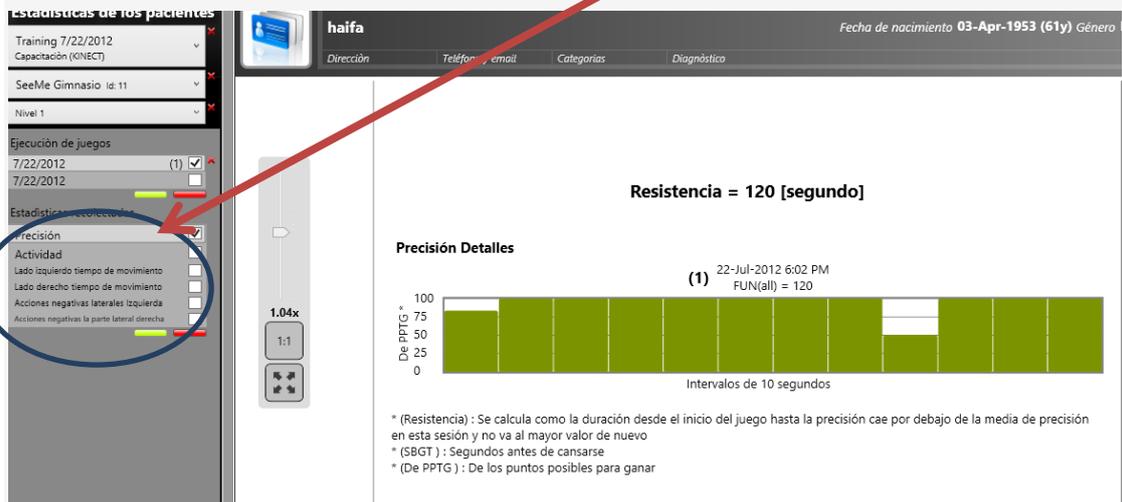
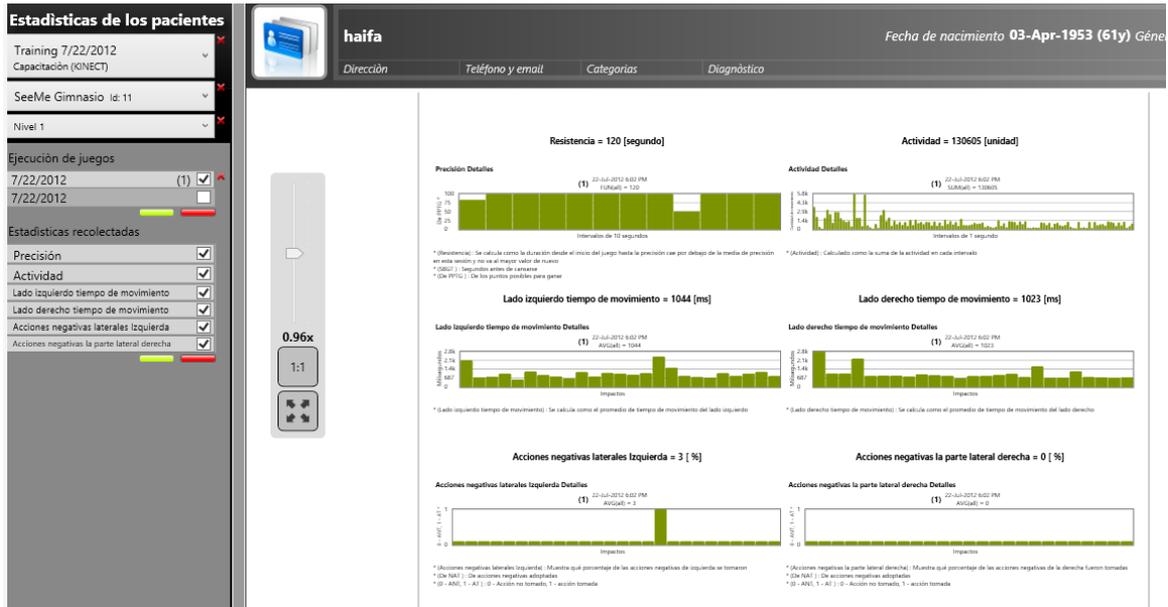


fig 1

Cada parámetro particular (fig 1) o todos los parámetros de la tarea (fig 2) pueden ser visualizados gráficamente en relación a cada sesión y de acuerdo a su frecuencia de muestreo específico. En este caso (1), se ve la precisión durante una tarea de 120 segundos, cuando la frecuencia de muestreo es 10 seg.



(fig 2)

Es posible comparar entre diferentes sesiones (fig 3).

En este caso, cada sesión es representada por el promedio de su puntaje de origen (en gris) y en detalle (color)

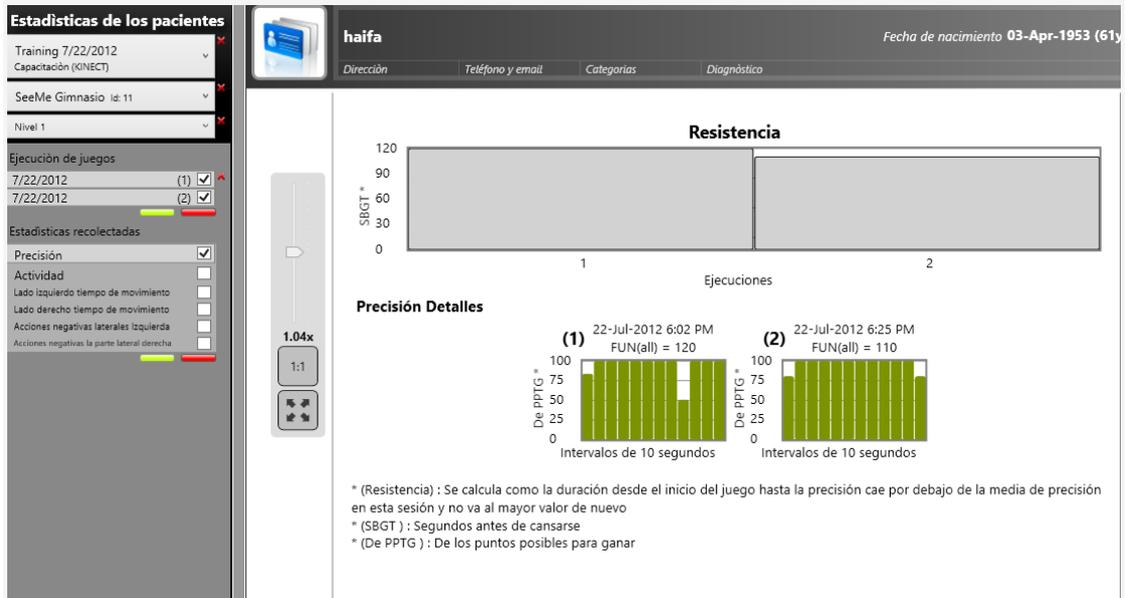


Fig 3

En caso de cambio de la configuración durante la tarea, aparecen en la leyenda respectiva los cambios hechos representados por diferentes colores, para ver inmediatamente el efecto del cambio.

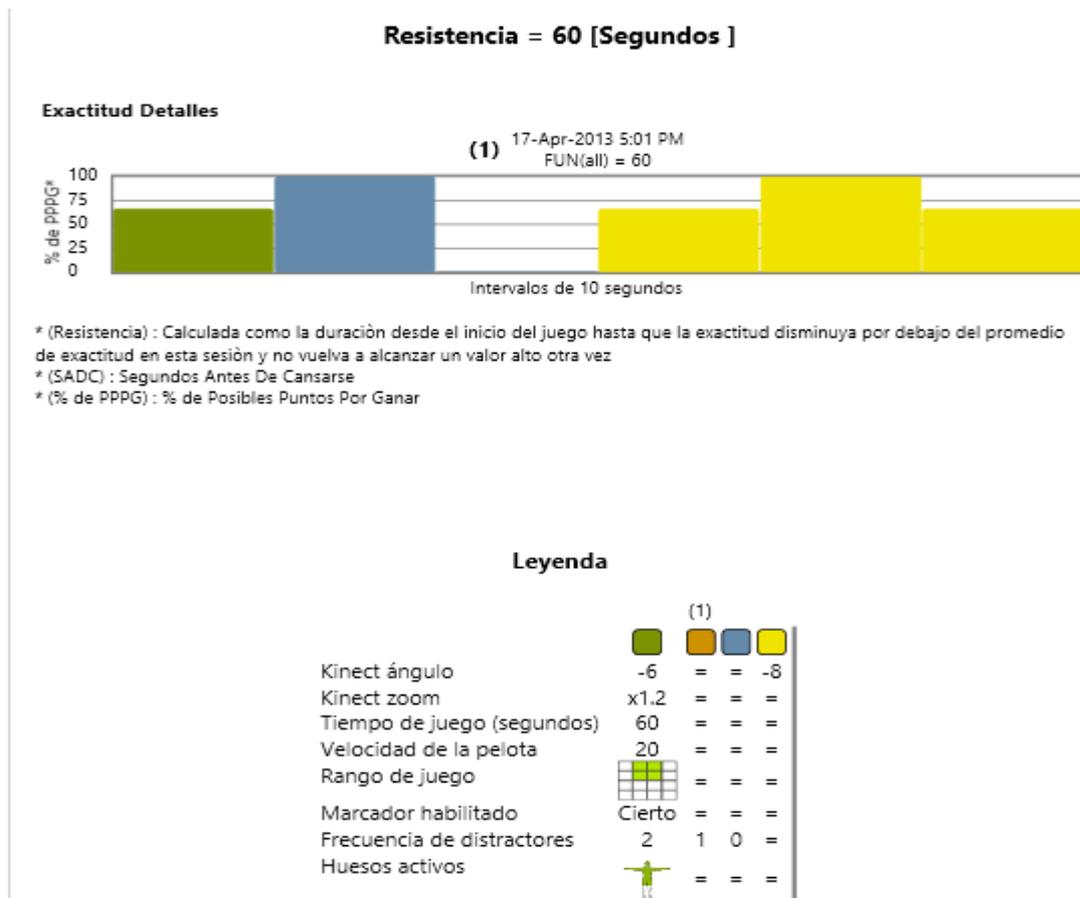


Fig 4

En las leyendas que aparecen en cada grafico se explica el significado de los diferentes parámetros.

Resistencia = endurance

miembros activos = active segments = que parte del cuerpo será activa durante la tarea.

- Rendimiento en las diferentes tareas virtuales (Performance)
- Ayuda para tomar decisiones clínicas:
- Resistencia: poner una tarea (Ball por ejemplo) por 1200 seg. Si el paciente no está concentrado por más de 300? O si se cansa tanto que no puede mantener un nivel de éxito aceptable por más de 300 seg? En ese caso resistencia = el periodo de tiempo en el que el paciente mantiene un nivel alto de éxito. Cuando el nivel baja y no llega nuevamente a su máximo = resistencia
- Coordinación entre actividad y resistencia o precisión: la expectativa es encontrar conexión entre los parámetros:
 - Si hay éxito tocando las pelotas, pero hay movimientos continuos (actividad todo el tiempo) quiere decir que el resultado no refleja la verdadera "hazaña" del paciente. Limpiando las ventanas, si la eficiencia es baja y el movimiento (actividad) alta, quiere decir que el paciente hace mucho movimiento, pero limpiando la parte limpia de la ventana!



La expectativa es que limpiando la ventana, los dos parámetros aparezcan altos, y que cuando la ventana este completamente limpia (de acuerdo al porcentaje de éxito asignado en la tarea), se pase a una nueva ventana.

Cuando se trabaja en Ball, la expectativa es que el movimiento sea relativo a la aparición de las pelotas, así que tendríamos que ver actividad coordinada con el éxito tocando a la pelota, y no durante todo el tiempo de la tarea.



5 Golda Meir St.
 Hod Hasharon
 Israel
 972-54-777657
office@seeme.rehab