

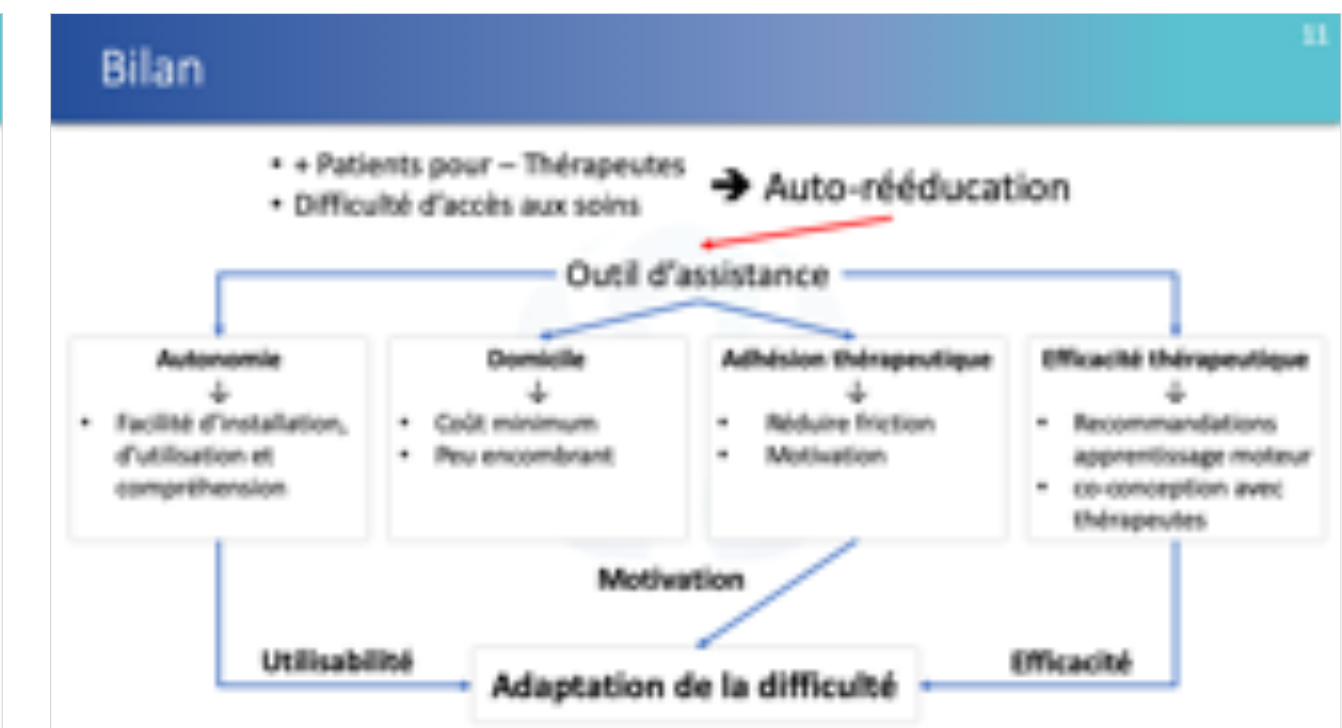
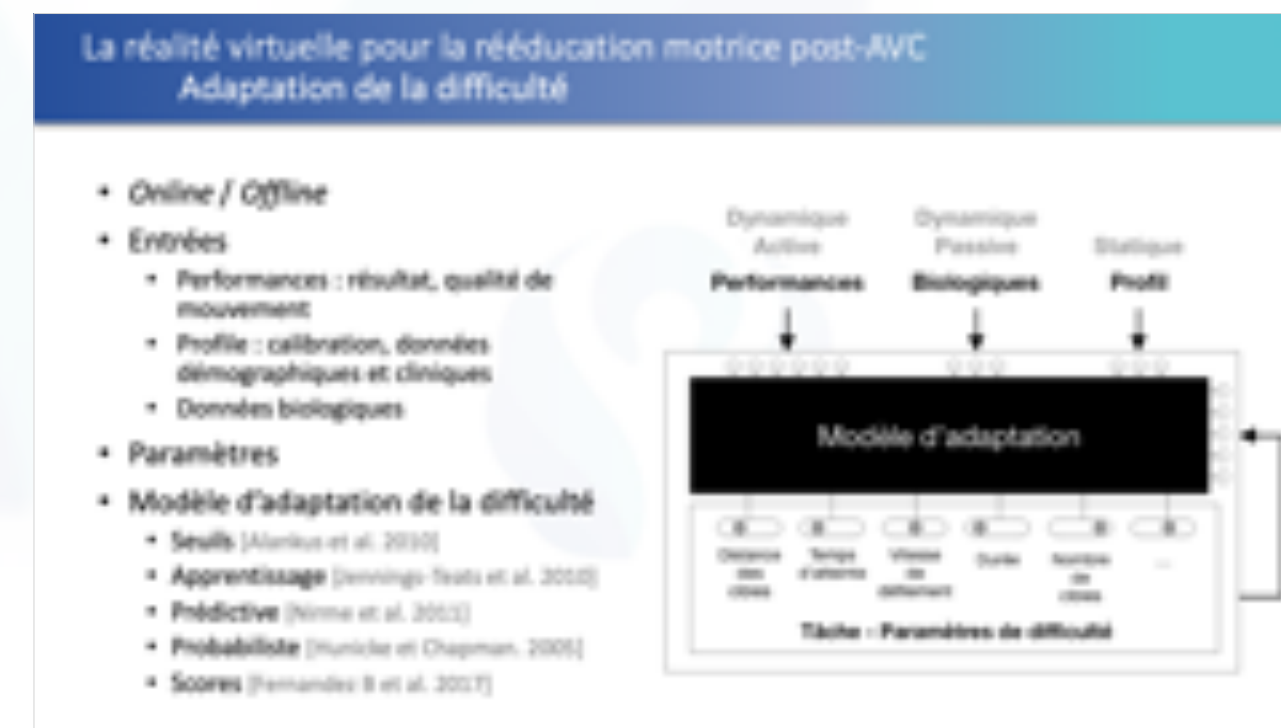
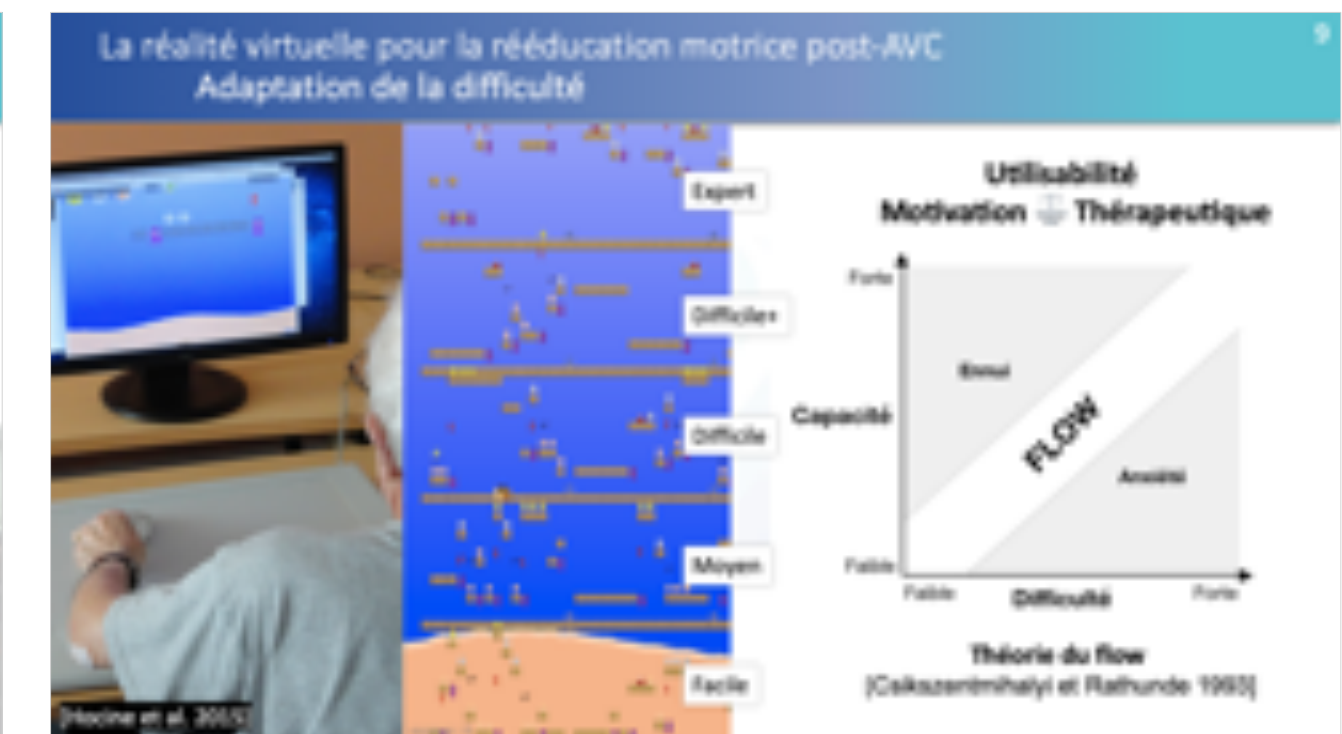
État de l'art

La réalité virtuelle pour la rééducation motrice post-AVC

- Interfaces, tâches, avatar, apprentissage moteur, coach virtuel et jeu thérapeutique

Adaptation de la difficulté

- Pour la motivation, l'utilisabilité et l'efficacité thérapeutique
- Différentes méthodes
- Manque d'une approche commune



Système d'assistance à la rééducation motrice post-AVC

Dispositif

- Utilisable en autonomie
- Non-invasif
- Faible coût

Exercices

- Pointage
- Pronation-supination du poignet

Modèle de difficulté basé sur les capacités motrices

- Amplitude, Vitesse, Précision, Maintien, Relâchement
- Lien entre trajectoire et capacités motrices
- Génération avec variabilité

