



Liikuttava vaikutus

Digitaaliset menetelmät perinteisen kuntoutuksen tueksi

Digitaaliset menetelmät perinteisen kuntoutuksen tueksi



AVH-KUNTOUTUS / FYSIATRIA / PSYKIATRIA

Motivoivaa ja tuloksellista

Uuden teknologian myötä kuntoutus on ottanut suuren askeleen kohti virtuaalista maailmaa. Teknologian avulla harjoitteisiin saadaan mielekästä, motivoivaa ja sitouttavaa monipuolisuutta. Kun kuntoutujaa ei tarvitse erikseen motivoida, jää ammattilaiselle aikaa ohjaamiseen ja seurantaan.

Pelillisyyden ja teknologian avulla voidaan motivoida ja seurata kuntoutujan kehitystä. Esimerkiksi liikeseensoria ja tasapainoalustaa hyödyntävät tuotteemme tehostavat kuntoutusta ja tukevat muita kuntoutusmuotoja. Osaa harjoituksista on mahdollista tehdä myös itsenäisesti.

[Lue lisää](#)

Hyödyt ja käyttötavat



Liikuntapelit:

- motivoivat liikkumaan
- edistävät lasten ja nuorten hyvinvointia hoitojakson aikana
- harjoittavat motorisia ja pedagogisia taitoja
- parantavat fyysistä kuntoa
- liikuntarajoitteet, motoriset tai fyysisen toimintakyvyn rajoitteet eivät estä pelaamista
- eivät vaadi ohjausta, ja pelien aloittamiseen on matala kynnys
- sisältöä ja harjoitteita sekä yksin että avustajan kanssa pelaaville
- luovat sairaalaan ympäristön joka kannustaa liikkumaan ja mahdollistaa liikunnan sairaalassaoloaikana
- muiden pelaamisen seuraaminen on vuorovaikutteista ja aktiivista luoden mielihyvää myötäelämisen kautta
- harjoittelun ja pelaamisen ei tarvitse olla aikataulutettua, sillä laitteet voivat olla saatavilla milloin vain
- tarjoavat koko perheelle yhteistä tekemistä ja osallistamista
- hygieenisiä ja turvallisia aktiviteetteja

Tuotteitamme

Teknologian avulla harjoitteisiin saadaan mielekästä, motivoivaa ja sitouttavaa monipuolisuutta.





rehabWall moniammatilliseen kuntoutukseen

rehabWall on tarkoitettu työkaluksi moniammatilliseen kuntoutukseen, kuten neurologiseen kuntoutukseen. Asiantuntijaterapeuttien kanssa yhteistyössä laaditut harjoitukset tukevat ja täydentävät perinteisiä kuntoutusmuotoja.



Monipuolisesti toimintakykyä vahvistavat harjoitukset

rehabWall aktivoi monipuolisesti aivojen eri toimintoja, kuten vireystilaa, motoriikkaa, hahmotus- ja havaintokykyä sekä toiminnan- ohjaustaitoja. rehabWallin 14 harjoitusta ja omatoimiharjoitetta on laadittu yhteistyössä eri asiantuntijaterapeuttien kanssa. Peleissä hyödynnetään virtuaalilaseja, tasapainoalustaa, liikesensoria ja kosketusnäyttöä.

Peleissä on runsaasti säätöjä ja vaikeusasteita. Näin jokaiselle kuntoutujalle voidaan asettaa sopiva vaikeustaso ja harjoitukset tuottavat onnistumisen kokemuksia. Samalla kuntoutujan edistymistä voidaan helposti mitata.

rehabWallin sisältö pysyy ajan tasalla, sillä päivitämme sitä aktiivisesti.

[Lue lisää](#)





“rehabWall aktivoi monipuolisesti aivojen eri toimintoja – vireystilaa, motoriikkaa, havainto- ja hahmotuskykyä sekä toiminnanohjaustaitoja.”

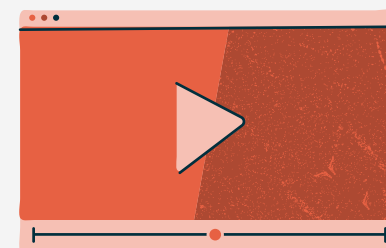
Kauko Pitkänen, ylilääkäri, Live-säätiö sr

Neurologiseen kuntoutukseen

rehabWall soveltuu monenlaiseen motoristen ja prosessitaitojen sekä kognitiivisten ja sensoristen valmiuksien edistämiseen. Esimerkiksi toispuolisen halvauksen kuntoutuksessa käden toimintakykyä voidaan edistää pelillä, jossa piirretään mallin mukaisesti kosketusnäytöllä näkyviä kuvioita tai voidaan yhdistää käden kuntoutus kognitiiviseen kuntoutukseen pelaamalla kosketusnäytöllä muistipeliä.

Toimintaterapiaan

Yksi tärkeimmistä hyödyistä on mielekkään tekemisen tuominen kuntoutukseen. Pelillisuus kiinnostaa ja motivoi hyvin erilaisia ja eri-ikäisiä käyttäjiä. Lisäksi kuntoutajat voivat käyttää laitetta osastolla muutenkin kuin vain terapeutin kanssa.



[Katso tuote-esittely \(18 min\)](#)

Webinaarissa käydään läpi mm. pelisisällöt ja asetukset.



iWall on aktivoiva ja monipuolinen liikuntapeliseinä, jota voi pelata samanaikaisesti 1-2 pelaajaa. Pelaaminen on hauskaa iästä tai mahdollisista toimintarajoitteista riippumatta.



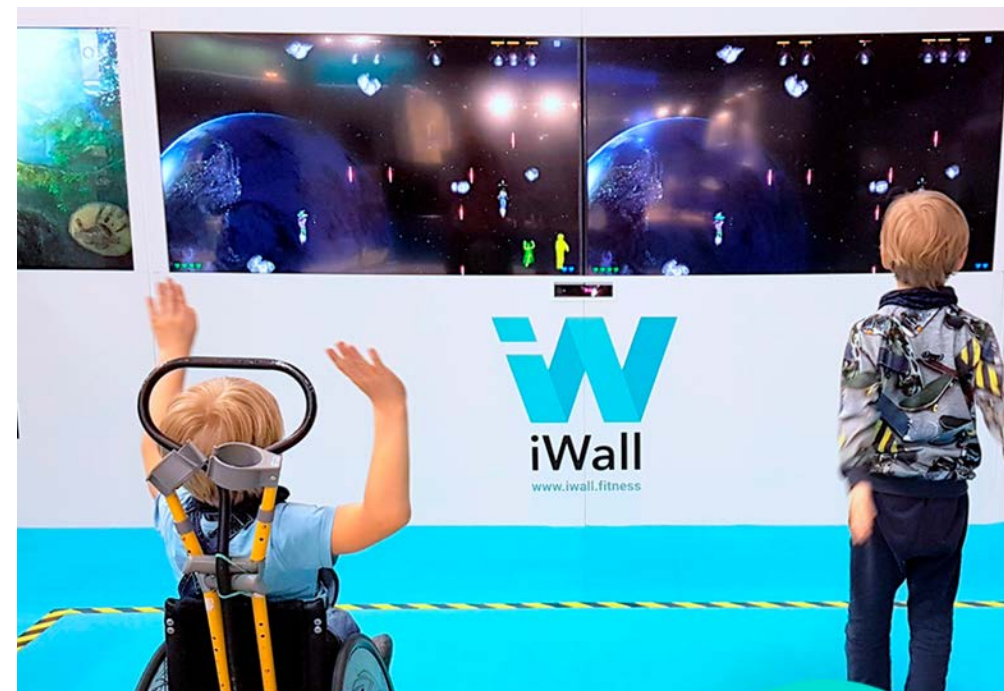
Toimintakyvyn ylläpitämiseen ja parantamiseen

iWall sopii hyvin kaikille iästä, taustasta, sukupuolesta ja taitotasosta riippumatta. iWallin laajasta ja kasvavasta sisällöstä löytyy esimerkiksi tasapainoa ja koordinaatiota kehittäviä sekä sykettä nostavia harjoitteita.

Monipuolista ja yhdenvertaista

Lyhyet liikuntapeliharjoitteet antavat kuntoutujalle uuden tavan liikkua ja mahdollistavat yhteiset liikuntahetket esimerkiksi osastolla yhdessä läheisten tai ammattilaisen kanssa.

iWallin laajasta ja kasvavasta sisällöstä löytyy esimerkiksi tasapainoa ja koordinaatiota kehittäviä sekä sykettä nostavia harjoitteita. Useat iWall-pelit toimivat myös pyörätuolista pelattaessa.



iWall sisältää jo lähes 20 peliä ja peleissä on valittavina 6 eri vaikeustasoa.

Pelisisällöt

iWallin laajasta ja kasvavasta sisällöstä löytyy esimerkiksi tasapainoa ja koordinaatiota kehittäviä sekä sykettä nostavia harjoitteita. Peleissä liikutaan koko ajan, ja tärkeintä on, että kaikilla on hauskaa.

Tilantarve

iWall on hyvin kompakti, eikä sen asentaminen edellytä remonttia. Käytävä, aula tai muu yleinen tila saadaan hyödynnettyä tehokkaasti ja muutettua uudelleenlaiseksi kuntoutustilaksi.

Ajantasaisuus

Päivitämme iWallin sisältöä säännöllisesti ja automaattisesti, joten kuntoutujan mielenkiinto ja motivaatio liikkumiseen säilyy kuukaudesta ja vuodesta toiseen. Tuotteiden ylläpito tai käyttö ei sido henkilöresurssia.



Moottoripyörä- ja motocrosspelejä kaikenikäisille kuntoutujille

cycloBEAT on turvallinen liikuntapeli istumapyörillä, jonka pelillisuus motivoi liikkumaan kerta toisensa jälkeen. Pyörät ovat turvallisia ja niissä on käsituet.



Interaktiivisuus

Moottoripyörät etenevät pelissä sillä nopeudella, jolla istumapyörällä poljetaan. Pelien kestot vaihtelevat valitun vaikeustason mukaan noin minuutista useaan minuuttiin kuntotasosta riippuen.

Innostavuus

Lyhytkestoiset ja mukaansa tempaavat pelit sisältävät myös taito-ominaisuuksia, joten kovakuntoisin ei aina voita. Vastus säätyy pelin aikana maaston muotojen ja pelitilanteiden mukaan. Pelaaminen on niin hauskaa ja motivoivaa, että liikunta tulee aivan huomaamatta.

Sosiaalisuus

cycloBEATilla koetaan hauskoja ja jännittäviä liikuntahetkiä yhdessä muiden kisaajien kanssa. Taito- ja kuntotasosta riippumatta jokainen voi voittaa, kun opettelee missä kohden rataa kannattaa kiihdyttää ja missä hidastaa vauhtia.



tapWall aktivoi kehoa ja mieltä

tapWall on kosketusnäyttöpeliseinä, joka soveltuu erityisen hyvin 4-7 vuotiaille.

Erilaisia pelejä voi pelata yksin tai yhdessä. Pelit aktivoivat ylävartaloa, muistia, reaktionopeutta, silmä-käsi -koordinaatiota ja visuaalista hahmottamista. Yhdessä pelatessa opitaan myös sosiaalisia taitoja, kun pelataan kaksinpelejä tai neuvotellaan kavereiden kanssa esimerkiksi siitä, mitä tapWallin lemmikille milloinkin hankitaan.

tapWall on kompaktin kokoinen vieden vain vähän lattia- ja seinätilaa. Se on myös liikuteltavissa vaivattomasti paikasta toiseen.



[Katso video](#)



run
BEAT®

Yksilö- ja pienryhmä kuntoutukseen sekä -harjoitteluun

runBEAT yhdistää vaivattomasti moottorittomat juoksumatot liikuntapeleihin. Se mahdollistaa yhdessä liikkumisen kuntotasosta tai toimintakyvystä riippumatta.

Uudenlainen liikuntakokemus

runBEATissa on erilaisia harjoitusmuotoja, kuntotestejä ja pelejä. Pelihahmot etenevät aina sillä nopeudella, jolla moottoroimattomalla juoksumatolla kävellään tai juostaan. Kaikki harjoitukset, kuten 6 minuutin kävelytesti, sijoittuvat upeisiin virtuaalimaisemiin.

Eri kuntotasolla olevat käyttäjät voivat harjoitella yhdessä vierekkäisillä juoksumatoilla ja saavat peliltä kannustavia ohjeita ja palautetta. Juoksumattoon lisättävä kävelytuki tekee liikkumisesta helppoa ja turvallista kaikille käyttäjille.

Tilaan sopiva kokonaisuus

runBEAT -kokonaisuus suunnitellaan tilaan ja tarpeeseen sopivaksi 2-8 juoksumatolla. Kahden maton kokonaisuus sopii jopa 7 m² tilaan.

Monipuoliset liikuntapelisisällöt

- Vapaa juoksu tai -kävely erilaisissa virtuaaliympäristöissä
 - 6 minuutin kävelytesti
 - Lisäksi mm. Cooperin testi ja juoksukilpailuja
- Sisältö pysyy ajan tasalla, sillä päivitämme sitä aktiivisesti.



Tarinamme

CSE on perustettu vuonna 2012 kehittämään maailman parhaita liikuntapelituotteita. Yrityksemme juuret ovat korkeakouluissa, joiden tutkimus- ja kehityshankkeissa tutkimme tutkimme liikuntapelien käyttöä erilaisilla käyttäjäryhmillä kuntoutuksessa ja kuntosaleilla.

Huomasimme pian, että liikuntapelit sopivat kaikille iästä, sukupuolesta ja toimintakyvystä riippumatta ja tuottavat onnistumisen kokemuksia myös niille, jotka eivät ole niitä liikunnasta aiemmin saaneet. Olemme huomioineet tuotekehityksessä myös kuntoutujat ja erityisryhmät sekä liikuntarajoitteiset, jotta tuotteemme kasvattaisivat yhdenvertaisuutta.

Tuotteemme tuovat iloa, lisäävät liikuntaa ja positiivisia sosiaalisia kohtaamisia, joka motivoi meitä jatkamaan työtä ihmisten liikuttamiseksi.



CSE Entertainment has the lowest Credit Risk in the Dun & Bradstreet Credit Risk Classification

500

Technology **Fast 500**

2019 EMEA

CSE Entertainment is one of the top 500 fastest growing technology companies in Europe, the Middle East, and Africa.

Meidät tunnetaan maailmalla liikuntaa ja pelejä yhdistävien tuotteiden edelläkävijänä. Yrityksemme on vakavarainen ja yksi nopeimmin kasvavista teknologia-alan yrityksistä. Toimimme jo yli 50 maassa ja tuotteemme ovat innostaneet ja liikuttaneet miljoonia ihmisiä ympäri maailmaan. Valmistamme lisäksi suomalaisille autokouluille ajosimulaattoreita osaksi ajo-opetusta.



Tiimimme

Tiimissämme on mm. liikunnan, koulutuksen ja pelialan huippuosaajia. Hyödynnämme uusinta teknologiaa ja pedagogista asiantuntemusta oppimisen, osallisuuden ja yhteisöllisyyden edistämiseen ja kuntoutuksen kehittämiseen liittyen.



Tavoitteemme

Tavoitteenamme on liikuttaa ja lisätä hyvinvointia eri tyyppisille ihmisille riippumatta iästä ja toimintakyvystä. Liikunta-pelaamisella on paitsi fyysistä kuntoa parantava vaikutus, myös yhteys ilmapiiriin, sosiaalisiin suhteisiin ja motivaatioon.



Asiakkaamme

Asiakkaitamme ovat sairaalat, hoito- ja palveluyksiköt, koulut, hotellit, lentokentät, kauppakeskukset ja risteilijät sekä liikuntakeskukset. Tuotteitamme on toimitettu myös esimerkiksi erityisoppilaitoksiin, kehitysvammayksiköihin ja sairaalakouluihin.



Kiitos ajastasi!

Rakennetaan yhdessä toiminnallisempaa arkea.



Osoite

Kauppakatu 25
87100 Kajaani

Myynnin yhteystiedot

Kari Kyllönen

Länsi-, Itä- ja Pohjois-Suomi
kari@cse.fitness
040 027 5199

Verkkosivut

www.cse.is/fi/health

Jussi Suomilammi

Etelä-Suomi
jussi@cse.fitness
044 545 4672