

QuickDASH вычитывается 2-мя компонентами: раздел неспособности/симптомов (11 пунктов, 15 баллов) и дополнительные разделы профессиональных спортсменов/музыкантов или работы (4 пункта, 15 баллов).

Оценка неспособности/симптомов

Минимум 10 из 11 пунктов должны быть заполнены, чтобы возможно было рассчитать балл. Оценки всех заполненных ответов попросту суммируются и усредняются, создав 5-и балльную оценку. Последнюю затем трансформируют в 100-балльную оценку, вычитая 1 и умножая на 25. Эта трансформация делается для того, чтобы сравнение с другими 0-100 балльными шкалами было легче. Более высокая оценка означает большую неспособность.

Оценка QuickDASH неспособности / симптомы =

$$\left(\frac{[\text{сумма } n \text{ ответов}]}{n} - 1 \right) \times 25$$

где n равен количеству заполненных ответов.

Дополнительные разделы (спорт/музыка или работа)

Есть 2 дополнительных раздела, каждый из которых состоит из 4-х пунктов. Дополнительные разделы предназначены для спортсменов, музыкантов и других групп рабочих, работы которых требуют высоких уровней физического исполнения. Эти индивиды могут иметь трудности только на данных высоких уровнях исполнения, которые находятся за пределами 11-пунктного QuickDASH. Описанную для оценки неспособности/симптомов процедуру выполняют для вычисления оценки дополнительного 4-х пунктного раздела. При этом все 4 вопроса должны быть отвечены. Для каждого раздела оценки всех заполненных ответов попросту суммируют и разделяют на 4 (число пунктов), отнимают 1 и умножают на 25 для получения оценки по 100-балльной шкале.

Пропущенные пункты

Если респондент оставил незаполненными более 10% пунктов (т.е. более чем 1 пункт), то рассчитать оценку QuickDASH неспособности/симптомы невозможно. Согласно тому же правилу (т.е. если более чем 10% пунктов остались пустыми), в дополнительных разделах не должно быть незаполненных пунктов, так как они состоят всего из 4 пунктов.

THE **QuickDASH**
OUTCOME MEASURE

... более быстрый способ оценки
неспособности и симптомов
верхних конечностей

Подсчет баллов

