V3 ANA

- Executar os movimentos abaixo em 10 voluntários
- Marcar no dispositivo sempre o início e o fim da coleta
- A simulação total sempre é composta pelo descrito na marcha dinâmica seguido da simulação de movimento
- Nomear os arquivos coletados conforme indicado
- V1, V2, V3 são a sequência de voluntários

Simulação	Marcha Dinâmica	Temp	Simulação de movimento	Tempo	Nome do arquivo
AVD - Atividade da vida diária	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente G – Andar ao redor de obstáculo em oito	30s	1 – Parado: sem movimentação	10 s	V3_AVD_A_1 I569588 V1_AVD_D_1 I569589 V3_AVD_G_1 S69590
AVD - Atividade da vida diária	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente G – Andar ao redor de obstáculo em oito	30s	2 – Caminhando: caminhando em linha reta por 10 metros	O necessário	V3_AVD_A_2 1569591 V3_AVD_D_2 1569593 V3_AVD_G_2 1569594
AVD - Atividade da vida diária	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente G – Andar ao redor de obstáculo em oito	30s	3 – Levantando e sentando na cadeira: Realizar o movimento completo de sentar em um assento de aproximadament e 50cm de altura, aguardar 30 segundos e levantar do assento ficando novamente ereto	2 repetições	V32AVD_A_3 1569595 V32AVD_D_3 1569599 V32AVD_G_3 1569600
AVD -	A - Marcha em	30s	4 – Agachando e	2	V1_AVD_A_4

Atividade da	superfície plana na		voltando:	repetições	
vida diária	velocidade normal		Partindo de uma		1569602
	por 6 metros	-	postura ereta		
	D – Marcha com		realizar o		V3_AVD_D_4
	movimentos		movimento de		
	verticais da cabeça:		agachamento até		
	Para cima – Para		apoiar-se sobre	***	1569606
	baixo – Para frente		os calcanhares,		
	G – Andar ao redor		aguardar 30		V3_AVD_G_4
	de obstáculo em		segundos e		
	oito		retornar à	*	1569607
	A - Marcha em		posição ereta 5 – Deitando e	-	V3_AVD_A_5
	superfície plana na		levantando:		V3 _AVD_A_3
	velocidade normal		Realizar o		151011
	por 6 metros		movimento		1569610
	D – Marcha com		completo de	*	V3_AVD_D_5
	movimentos		deitar com a face		**_~*D_D_3
AVD -	verticais da cabeça:		para cima, em		=
Atividade da	Para cima – Para	30s	uma cama de	2	1569614
vida diária	baixo – Para frente	-	aproximadament	repetições	12 6 1619
			e 40cm de altura,		V 3 _AVD_G_5
	G – Andar ao redor		aguardar 30		VI AVD_G_5
			segundos e		
	de obstáculo em		levantar da cama		156.0000
	oito		ficando		1569615
			novamente ereto;		
	A - Marcha em		6 – Sentado e		V3_PDE_A_6
	superfície plana na		levantando:		V-3_1-D-L_A_0
	velocidade normal		Realizar o		1510
	por 6 metros		movimento		1569 616
	D – Marcha com		completo de		V3_PDE_D_6
	movimentos		sentar em um		V-9_1 DL_D_0
	verticais da cabeça:		assento de		
	Para cima – Para		aproximadament	0	1569617
PDE - Perda	baixo – Para frente	30s	e 50cm de altura,	necessário	1201017
de Equilíbrio	Jame Full Hellie	303	aguardar 30	(sem repetições)	V3_PDE_G_6
	G – Andar ao redor de obstáculo em		segundos e ao		V-5_1 DL_G_0
			levantar simular a		
			perda de		
			eguilíhrin nara		
	de obstâculo em oito	5	equilíbrio para frente e finalizar		15691-10
			frente e finalizar		1569618
			frente e finalizar o movimento		1569618
PDF - Perda	oito	30c	frente e finalizar o movimento ereto	0	
	oito A - Marcha em	30s	frente e finalizar o movimento ereto 7 – De pé e	O necessário	V3_PDE_A_7
PDE - Perda de Equilíbrio	oito A - Marcha em superfície plana na	30s	frente e finalizar o movimento ereto 7 – De pé e sentando:	necessário	
	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal	30s	frente e finalizar o movimento ereto 7 – De pé e sentando: Realizar o	necessário (sem	V3_PDE_A_7
	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros	30s	frente e finalizar o movimento ereto 7 – De pé e sentando: Realizar o movimento de	necessário	V3_PDE_A_7 1569620
	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros D – Marcha com	30s	frente e finalizar o movimento ereto 7 – De pé e sentando: Realizar o movimento de sentar em um	necessário (sem	V3_PDE_A_7 1569620
PDE - Perda de Equilíbrio	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros	30s	frente e finalizar o movimento ereto 7 – De pé e sentando: Realizar o movimento de	necessário (sem	V3_PDE_A_7

	baixo – Para frente	I	simulando perda		T
	G – Andar ao redor de obstáculo em oito	-	de equilíbrio devido a transferência de peso incorreta ao assento e finalizar o movimento		V3_AVD_G_7
PDE - Perda de Equilíbrio	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente G – Andar ao redor de obstáculo em oito	30s	8 – Trocando direção: Estando inicialmente parado, realizar uma troca de direção de 180° e ao final simular a perda de equilíbrio para o lado e finalizar o movimento ereto	O necessário (sem repetições)	V3_AVD_A_8 1569625 V3_AVD_D_8 V3_AVD_G_8 1569628
PDE - Perda de Equilíbrio	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente G – Andar ao redor de obstáculo em oito	30s	9 – Alcançando objeto: Estando inicialmente parado, movimenta-se para buscar um objeto no chão e ao final simular a perda de equilíbrio para frente e finalizar o movimento ereto	O necessário (sem repetições)	V3_PDE_A_9 1569629 V3_PDE_D_9 1569630 V3_PDE_G_9 1569640
QD - Queda	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente G – Andar ao redor de obstáculo em oito	30s	10 – Obstáculo: Inicialmente caminhando simular a colisão dos membros inferiores com um obstáculo (anteparo 10cmx15cm) e na sequência simular o movimento de queda em colchão	O necessário (sem repetições)	V3_QD_A_10 1569633 V3_QD_D_10
QD - Queda	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros D – Marcha com movimentos	30s	11 – Continuidade de cadência: Inicialmente caminhando simular o	O necessário (sem repetições)	V3_QD_A_11 1569643 V3_QD_D_11 1569644

	verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente G – Andar ao redor de obstáculo em oito		escorregamento para frente e na sequência simular o movimento de queda em colchão		V3_QD_G_11	0
QD - Queda	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente G – Andar ao redor de obstáculo em oito	30s	12 – Síncope: Inicialmente parado, relaxar os membros inferiores para simular uma queda em colchão	O necessário (sem repetições)	V3_QD_A_12 1569647 V3_QD_D_12 156964 V3_QD_G_12 1569652	