

V10

Valéria

- 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	Tempo	Simulação de movimento	Tempo	Nome do arquivo
AVD - Atividade da vida diária	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros	30s	1 – Parado: sem movimentação	10 s	V10AVD_A_1 1573392
	D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente				V10AVD_D_1 1573393
	G – Andar ao redor de obstáculo em oito				V10AVD_G_1 1573394
AVD - Atividade da vida diária	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros	30s	2 – Caminhando: caminhando em linha reta por 10 metros	O necessário	V10AVD_A_2 1573395
	D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente				V10AVD_D_2 1573396
	G – Andar ao redor de obstáculo em oito				V10AVD_G_2 1573398
AVD - Atividade da vida diária	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros	30s	3 – Levantando e sentando na cadeira: Realizar o movimento completo de sentar em um assento de aproximadamente 50cm de altura, aguardar 30 segundos e levantar do assento ficando novamente ereto	2 repetições	V10AVD_A_3 1573400
	D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente				V10AVD_D_3 1573401
	G – Andar ao redor de obstáculo em oito				V10AVD_G_3 1573403
AVD -	A - Marcha em	30s	4 – Agachando e	2	V10AVD_A_4

	baixo – Para frente G – Andar ao redor de obstáculo em oito		simulando perda de equilíbrio devido a transferência de peso incorreta ao assento e finalizar o movimento ereto		V10AVD_G_7 PDE 1573424
PDE - Perda de Equilíbrio	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros	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)	V10AVD_A_8 PDE 1573425
	D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente				V10AVD_D_8 PDE 1573427
	G – Andar ao redor de obstáculo em oito				V10AVD_G_8 PDE 1573428
PDE - Perda de Equilíbrio	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros	30s	9 – Alcançando objeto: Estando inicialmente parado, movimentar-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)	V10PDE_A_9 1573429
	D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente				V10PDE_D_9 1573431
	G – Andar ao redor de obstáculo em oito				V10PDE_G_9 1573432
QD - Queda	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros	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)	V10QD_A_10 1573433
	D – Marcha com movimentos verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente				V10QD_D_10 1573436
	G – Andar ao redor de obstáculo em oito				V10QD_G_10 1573435
QD - Queda	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros	30s	11 – Continuidade de cadência: Inicialmente caminhando simular o escorregamento para frente e na	O necessário (sem repetições)	V10QD_A_11 1573437
	D – Marcha com movimentos verticais da cabeça:				V10QD_D_11 1573439