VJAHUY

- 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
T, X, ave	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros	dana men		nes es lanský ance i potovínes omon, ancestado	V1_AVD_A_1 1573207
AVD - Atividade da vida diária	D – Marcha com movimentos verticais da cabeça:	30s	1 – Parado: sem movimentação	10 s	V <b>3_</b> AVD_D_1
	Para cima – Para baixo – Para frente				15 73 209
	G – Andar ao redor de obstáculo em oito		MA .	ALDH BADA	V=AVD_G_1 1573211
	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal				V3_AVD_A_2
AVD - Atividade da vida diária	por 6 metros  D – Marcha com  movimentos	30s	2 – Caminhando: caminhando em	0	1573 212 V1_AVD_D_2
	verticais da cabeça: Para cima – Para baixo – Para frente		308	linha reta por 10 metros	necessário
	G – Andar ao redor de obstáculo em oito	alburgus vi		e december to a se se e montre	V1_AVD_G_2 1573214
	A - Marcha em superfície plana na velocidade normal por 6 metros		3 – Levantando e sentando na cadeira: Realizar o		1573215
AVD -	D – Marcha com movimentos verticais da cabeça:		movimento completo de		Va_AVD_D_3
Atividade da vida diária	Para cima – Para baixo – Para frente	30s	sentar em um assento de aproximadamente	2 repetições	1573214
	G – Andar ao redor de obstáculo em oito		50cm de altura, aguardar 30 segundos e levantar do assento ficando novamente ereto		V2_AVD_G_3
AVD -	A - Marcha em	30s	4 – Agachando e	2	VDAVD_A_4

Atividade da	superfície plana na		voltando:	repetições	
vida diária	velocidade normal		Partindo de uma	repetições	
vida diaria	por 6 metros		postura ereta		1573222
	D – Marcha com		realizar o		V1_AVD_D_4
	movimentos	tam 11. 61	movimento de		~
	verticais da cabeça:		agachamento até		rist possisies (2
	Para cima – Para		apoiar-se sobre os		1500
	baixo – Para frente		calcanhares,		1573223
	Daixo - Para Treffice		aguardar 30		V1_AVD_G_4
	G – Andar ao redor		segundos e		VI_AVD_G_4
me de combe	de obstáculo em	1-06 2016	retornar à posição		
	oito	no mine	ereta		1573226
	A - Marcha em		5 – Deitando e		V1_AVD_A_5
	The second control of		levantando:		AT_WAD_W_2
	superfície plana na				
	velocidade normal		Realizar o		1573224
	por 6 metros		movimento		
	D – Marcha com	e el cod	completo de		V1_AVD_D_5
	movimentos		deitar com a face		ov Sa policeNata
AVD -	verticais da cabeça:		para cima, em	2	155
Atividade da	Para cima – Para	30s	uma cama de	repetições	1573225
vida diária	baixo – Para frente	-	aproximadamente		
			40cm de altura,		V1_AVD_G_5
	G – Andar ao redor		aguardar 30		
	de obstáculo em	-	segundos e		1573229
	oito		levantar da cama		12+3221
	0110		ficando		Mary Comment
			novamente ereto;	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	A - Marcha em		6 – Sentado e		V1_PDE_A_6
	superfície plana na	Take to the	levantando:		(
	velocidade normal	M. Paglis	Realizar o		1513230
	por 6 metros		movimento		
	D – Marcha com		completo de		V1_PDE_D_6
	movimentos		sentar em um		
	verticais da cabeça:		assento de	0	
PDE - Perda	Para cima – Para	30s	aproximadamente	necessário	1573231
de Equilíbrio	baixo – Para frente		50cm de altura,	(sem	
	- V	DU HALENS	aguardar 30	repetições)	V1_PDE_G_6
			segundos e ao		
	G – Andar ao redor	78 / 9 . 6 . 1	levantar simular a		21
	de obstáculo em	V E	perda de	Braum Bran	100000
	oito	(1.05 No. 20	equilíbrio para		1573 236
		D. L. Proprie	frente e finalizar o	Sognatur s	m. K
		1. 1.15	movimento ereto	San Pake Mana	7.0
	A - Marcha em	BU OTAGS	7 – De pé e		V1_PDE_A_7
	superfície plana na	srasa, m	sentando:	135 1 1 1 1 2 3	
	velocidade normal	USAL DE	Realizar o	0	1573237
PDE - Perda	por 6 metros	30s	movimento de	necessário	
de Equilíbrio	D – Marcha com	503	sentar em um	(sem	V1_PDE_D_7
	movimentos	H Spirites	assento de	repetições)	
	verticais da cabeça:	mest con	aproximadamente		1573238
	Para cima – Para	15 m H10	50cm de altura,		

	baixo – Para frente		simulando perda			
	G – Andar ao redor	fayya	de equilíbrio	Lordin Pilonia	V1_AVD_G_7	
	de obstáculo em		devido a		POE	
	oito		transferência de	kers strings of	102	
	0.00		peso incorreta ao		200	
	t in		assento e finalizar		15222	
				*138 h *12 h ;	1573240	
			o movimento	- 1000 01001		
The same of the sa			ereto			
	A - Marcha em		8 – Trocando	100000000000000000000000000000000000000	V1_AVD_A_8	
	superfície plana na		direção: Estando	G SART STORY	0	
	velocidade normal		inicialmente	TO THE SHAPE OF TH	1573241	
	por 6 metros		parado, realizar	ant, Joyna M	1373241	
2.0	D – Marcha com			0	V1_AVD_D_8	
PDE - Perda	movimentos	200	uma troca de	necessário		
de Equilíbrio	verticais da cabeça:	30s	direção de 180° e	(sem	[4	
	Para cima – Para		ao final simular a perda de	repetições)	1000 1110	
	baixo – Para frente				1573243	
	G – Andar ao redor	1	equilíbrio para o		V1_AVD_G_8	
	de obstáculo em		lado e finalizar o		11_AVD_0_0	
	oito		movimento ereto		1573 245	
Particular de la composição de la compos	A - Marcha em		9 – Alcançando	***************************************	V1_PDE_A_9	
	superfície plana na	30s	objeto: Estando		AT_LDE_W_3	
	velocidade normal		inicialmente		1	
	por 6 metros				1573246	
	D – Marcha com		parado,			
PDE - Perda			movimenta-se para buscar um	0	V1_PDE_D_9	
	movimentos			necessário		
de Equilíbrio	verticais da cabeça:		objeto no chão e	(sem		
	Para cima – Para		ao final simular a	repetições)	1573247	
	baixo – Para frente		perda de			
	G – Andar ao redor		equilíbrio para	lw.	V1_PDE_G_9	
	de obstáculo em		frente e finalizar o		1.5350110	
	oito		movimento ereto		1573248	
	A - Marcha em		10 – Obstáculo:		V1_QD_A_10	
	superfície plana na		Inicialmente			
	velocidade normal		caminhando		162226	
	por 6 metros		simular a colisão		1573250	
	D – Marcha com		dos membros	0	V1_QD_D_10	
QD - Queda	movimentos	30s	inferiores com um	necessário		
QD - Queda	verticais da cabeça:	508	obstáculo	(sem	1	
	Para cima – Para		(anteparo	repetições)	1573251	
	baixo – Para frente		10cmx15cm) e na		13 13 X3T	
	G – Andar ao redor		sequência simular		V1_QD G 10	
	de obstáculo em		o movimento de			
	oito		queda em colchão		1573252	
	A - Marcha em		11 – Continuidade		V1_QD_A_11	
	superfície plana na			de cadência:		AT_CO_H_TT
	velocidade normal			Inicialmente	0	1522050
QD - Queda	por 6 metros	30s	caminhando	necessário	1573253	
QD Queua	D – Marcha com	. 505	simular o	(sem		
	movimentos		escorregamento	repetições)	V1_QD_D_11	
	verticais da cabeça:		para frente e na		1573254	
	verticals da cabeça.		para mente e na		1000	

. . .

7 20 14	Para cima – Para baixo – Para frente G – Andar ao redor de obstáculo em oito A - Marcha em		sequência simular o movimento de queda em colchão		V1_QD_G_11 \( \forall \) \( \forall 2 \) \( \forall 2 \) \( \forall 2 \)
QD - Queda	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)	1573256 V1_QD_D_12 1573257 V1_QD_G_12 1573258