



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: ERGONOMIA 2 – USABILIDAD y DISEÑO EMOCIONAL

- Plan de estudios: Carrera Diseño Industrial – Plan Nuevo / Plan Viejo – Asignatura Optativa/Electiva
- Carga horaria total: 60hs
- Carga horaria semanal: 4hs.
- Duración del dictado: Cuatrimestral (1ro y 2do.)
- Turnos: Tarde/Noche
- Tipo de promoción: Directa

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG) NIVEL III (Plan viejo) – V (Plan nuevo)

2. OBJETIVOS

Esta asignatura propone estudiar los procesos que vinculan al diseño con la ergonomía, la morfología, la tecnología, la antropología y la etoecología. A partir del concepto de la Ergonomía cognitiva centrado en el usuario, y ante los nuevos modelos de comportamiento humano, adoptados por los cambios tecnológicos, se intenta poder abordar el diseño de nuevos productos/objetos o sistemas, y sus interfaces de comunicación.

Obtener por parte del estudiante un conocimiento y una metodología intelectual para interpretar la importancia de los aspectos ergonómicos cognitivos, en la etapa de proyecto y desarrollo de producto. Estimular y encausar las conductas de análisis, relevamiento y aplicación de datos antropométricos y ergonómicos. Investigar y desarrollar modelos de puesto de trabajo, en problemas de ergonomía visual, táctil y de control operativo. Profundizar en los temas vinculados a personas con capacidades diferentes.

3. CONTENIDOS

Ergonomía cognitiva y usabilidad. La interfaz como soporte de información en productos y ámbitos. Las necesidades de interacción antropométrica. La diversidad funcional. Ergonomía biométrica y psicológica. Incidencia de la tecnología en el diseño y desarrollo de interfaces. Percepción visual y auditiva y diseño de soportes de comunicación. El rol de las emociones en las interacciones entre el producto y el usuario. Accesibilidad.

Metodología del proyecto ergonómico. Su vinculación con los aspectos formales. Las emociones en los procesos proyectuales. La problemática tecnológica. La problemática funcional. La adaptación de productos y entornos a las características y limitaciones psicológicas de las personas. Carga mental, vigilancia y asignación de funciones.

Procesos de generación morfológica. Factores condicionantes. El uso del color en las interfaces de comunicación. Objetos sin materialidad aparente. Software en los objetos. La influencia de las nuevas tecnologías.

Evaluación de resultados y testeos de usabilidad en objetos, productos y ámbitos.

Modalidad de Enseñanza:

Clases teóricas y prácticas (Virtuales y presenciales).

Se reforzarán los conocimientos teóricos adquiridos a partir del desarrollo de trabajos prácticos sobre productos de distintas complejidades y la aplicación de los conocimientos ergonómicos cognitivos.



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

Los trabajos prácticos se desarrollarán en forma grupal.

Modalidad de Evaluación:

Aprobación de cursado: Trabajos prácticos.

Aprobación de final: Promoción directa

Bibliografía:

Norman, Donald – (2005) “El Diseño Emocional”- Editorial Paidós

Desmet, Pieter – (2002) “Diseñando emociones” - Tu Delf - ISBN: 90-9015877-4

van Kuijk, Jasper, Staats, Roger – (2012) “Design for usability. Methods & Tools” - Delft University of Technology Faculty of Industrial Design Engineering.

Norman, A. Donald – (1990) “La psicología de los objetos cotidianos”. España: Editorial Nerea S.A.

Hassan Montero, Yusef – (2015) - “Experiencia de Usuario: Principios y Métodos”- Calmly Writer (www.calmlywriter.com)

Hassan Montero, Yusef y Ortega Santamaría, Sergio – (2009) - Informe APEI sobre usabilidad. APEI. Disponible en:

<http://www.apei.es/wp-content/uploads/2013/11/InformeAPEIUsabilidad>.

