



Código: EBAA45

Nome	Período		Créditos	Carga Horária			Módulo			EAD	Depto
	Inicial	Final		Teo	Pra	Est	Teo	Pra	Est		
T.E.ERGONOMIA	2013-2	2014-2	4	68	0	0	20	0	0	Não	EBA03
TE - ERGONOMIA - HEDONOMIA, DESIGN E ARTE	2015-1	0000-0	4	68	0	0	20	0	0	Não	

EMENTAS/PROGRAMAS E BIBLIOGRAFIAS

EBAA48 - T. E - ERGONOMIA-HEDONOMIA, DESIGN E ARTE

• EMENTA

Conceituação da Ergonomia; percepção e cognição; visibilidade; legibilidade e compreensibilidade; análise comportamental da tarefa; uso e influência da cor no projeto de Design, Interação Homem-Computador, Hedonomia, metodologia de projeto em design, design-arte como metodologia de desenvolvimento de produtos.

• OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Capacitar o aluno a discriminar disfunções ergonômicas em produtos e habilitá-lo a propor soluções ergonômicas que contemplem a hedonomia, a metodologia de projeto em design e a arte de forma a minimizar os custos humanos no uso de produtos e otimizem os sistemas materiais e virtuais de forma.

Objetivos específicos:

1. Empreender a leitura de textos clássicos, críticos e atualizados sobre a história e metodologia do design e da ergonomia, hedonomia e arte;
2. Estabelecer discussão dos conteúdos clássicos e atuais sobre os temas;
3. Produzir textos analíticos e críticos que relacionem a literatura estudada com o projeto de pesquisa específico de cada mestrando.

• CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Metodologia do projeto de design

- Conceitos da metodologia da pesquisa científica;
- Metodologias de Design de Munari, Freitas, Anthero, Cardoso, Picoli, Forcellini, Mariño, Couto, Moraes, Brown;

Conceituação da Ergonomia-Hedonomia

- Origens, evolução, definição;
- Fronteiras da Ergonomia;
- A prática da Ergonomia;
- A Ergonomia no Brasil.

Métodos e técnicas na pesquisa ergonômica

- Observações;
- Enquetes (entrevistas, questionários, verbalizações)

Abordagem sistêmica do Sistema Homem x Máquina

- Problematização do SHM (reconhecimento e delimitação do problema);
- Caracterização do SHM (meta, requisitos, restrições, constrangimentos, capacidades);
- Delimitação do SHM (ordenação hierárquica, posição estratégica)
- Discriminação do SHM (explicitações de funções)

Análise comportamental da tarefa

- Caracterização da tarefa (objetivos, exigências, presença humana, requisitos, constrangimentos);
- Delimitação da tarefa/trabalho prescrito (regulamentos, normas e procedimentos);
- Discriminação da tarefa (locação de funções para o operador e para a máquina, fonte de informação, comunicações envolvidas, funções do operador);
- Constrangimentos da tarefa.



Apropriação visual/informacional

- Mecanismos da visão;
- Visibilidade, legibilidade, compreensibilidade;
- Campo de visão: posicionamento e dimensionamento dos signos visuais.

Uso da cor

- Aspectos conceituais;
- Aspectos psicodinâmicos;
- Cor e codificação;
- Cor na ambiência espacial/arquitetural.

Interação Homem-Computador - IHC

- Interação Homem-Computador
- Avaliação cooperativa;
- Golden Rues e Guidelines;

• METODOLOGIA

- Estudo das bases teóricas e metodológicas específicas do design, as origens e conceitos da ergonomia;
- Identificação das temáticas de investigação dos alunos verificando sua relação com as metodologias específicas.
- Aulas expositivas, debates, discussões sobre os temas estudados.
- Seminários que contemplarão as temáticas de investigação do corpo discente;
- Atividades em campo para registro das tarefas desenvolvidas pelos usuários em situação real.

• AVALIAÇÃO

O aluno desenvolverá a Análise da Tarefa de um posto de trabalho, ambiente ou produto. Nessa análise ele deverá: delimitar e diagnosticar os problemas, recomendar e apontar as restrições para o desenvolvimento do projeto. Acompanhará essa análise o levantamento de dados ergonômicos, antropométricos e biomecânicos. Também deverá constar registros da análise, seja através de fotos ou vídeos, relatório que deverá ser apresentado de acordo com as normas para elaboração de intervenção ergonômica da Associação Brasileira de Ergonomia - ABERGO.

• BIBLIOGRAFIA

Básica:

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.

MORAES, Anamaria; MONT'ALVÃO, Cláudia. Ergonomia Conceitos e aplicações. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

Complementar:

ANTHERO, Flávio. Método aberto de projeto para uso no ensino de Design Industrial. Revista Design em Foco v. III n.º1. Salvador, Jan./Jun. 2006.

ARNOLD, Rosinha Meister; SILVIO, Marcos. Criatividade no Processo de Aprendizagem. Fundação Catarinense de Educação Especial. Santa Catarina, 2016.

BONSIEPE, Gui. Design como prática de projeto. São Paulo: Editora Blucher, 2012.

FORCELLINI Fernando. Projeto Conceitual. Processo de projeto. Santa Catarina, 2003.

GIL, Antônio C. Métodos e Técnicas de Pesquisa Social. São Paulo, Ed. Atlas, 1999

IIDA, Itiro. Ergonomia - Projeto e Produção. São Paulo: Editora Edgar Blucher Ltda, 1990. 465 p.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. São Paulo: Atlas, 2000.

MIEL, Alice (Org.). Criatividade no ensino. São Paulo: Ibrasa, 2008. 327 p.

MORAES, Dijon De. Metaprojeto o design do design. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

MORAES, A. ; PEQUINI, S.; PEDROSA, T. SOUZA, M.; SILVEIRA, C. Intervenção ergonômica no sistema FIEB. Salvador: FIEB, 2001

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2008.

ROCHA, Dina Lúcia Chaves. Criatividade. Rio de Janeiro: AVM, 2016.

TORRANCE, E. P. Rewarding creative behavior. New Jersey: Prentice Hall, 1965.

URGUIJO, S. Criatividade: Relações entre as concepções factorialistas e a piagetiana. Campinas: [s.n.], 1996.

WECHSLER, S. M. Criatividade e Psicologia Escolar: Implicações da Pesquisa para prática. Em Novaes, M., 1996.