



Nuevo enfoque de aprendizaje para los principios ERGOnomicos para diseñadores que trabajan en los sectores de tapicería y descanso mediante el uso de Realidad Virtual - ERGOSIGN

ERGOSIGN - Newsletter N. 3

Agosto 2016

ERGOSIGN - Los primeros resultados

Esta publicación lo mantendrá actualizado con los últimos desarrollos en el consorcio y el nivel de la Unión Europea, al tiempo que informa sobre las próximas actividades de nuestro proyecto.

¡Disfruta leyendo!

Informe sobre Ergonomía para tapicería y productos para dormir

Debido a una amplia gama de oportunidades en relación con su funcionalidad y también a los precios relativamente bajos en comparación con los muebles de gabinete, los muebles tapizados se han convertido en una tendencia en las preferencias del consumidor moderno. Proporciona comodidad y flexibilidad cuando las personas necesitan adaptarse a varios espacios. También se convirtió en el tema

preferido de los diseñadores que adoran experimentar nuevas ideas de diseño tanto en términos estéticos como funcionales.

Los productos para dormir también se volvieron cada vez más importantes. Debido al desarrollo de la tecnología de la información y la comunicación, el ritmo de vida y trabajo de las personas se ha vuelto más desafiante que nunca, por lo que dormir lo suficiente de buena calidad es más deseable que nunca, pero ¿el mercado proporciona lo que necesitan?

La calidad de nuestro descanso y la calidad de nuestro trabajo dependen en gran medida de la ergonomía de los productos que utilizamos o de los lugares de trabajo en los que trabajamos, por lo que las decisiones de compra inteligentes se vuelven obligatorias para nuestro bienestar. Desde un punto de vista económico, una mayor competitividad de una industria requiere no solo mejores equipos, sino especialmente personas mejor capacitadas.

Project Partners llevó a cabo un estudio sobre las lagunas de habilidades de los diseñadores en lo que respecta a la ergonomía. Le han preguntado a los profesionales qué creen que es importante que un diseñador sepa y pueda hacer para poder diseñar productos ergonómicos. Las preguntas se dirigieron a grupos de profesionales del sector del mueble: diseñadores, expertos, proveedores de EFP, gerentes, minoristas y otros. Los socios del proyecto también preguntaron a los consumidores qué creían que faltaban los productos vendidos en el mercado. Se han identificado 11 brechas de habilidades, pero el estudio sugiere que los socios también deben considerar las diferencias en los sistemas de aprendizaje de los 4 países que son socios en este proyecto.

CONSORCIO DEL PROYECTO ERGOSIGN



Por qué la industria del mueble de la UE es importante:

- Empleo: el sector emplea a alrededor de 1 millón de trabajadores en 130 mil empresas que generan una facturación anual de alrededor de 96 000 millones de euros;
- Ajuste de tendencia: los fabricantes de muebles de la UE establecen las tendencias mundiales. Alrededor del 12% de los diseños registrados en la Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea se relacionan con este sector;
- Segmento de gama alta: la UE es un líder mundial en el segmento de gama alta del mercado de muebles. Casi dos de cada tres productos de mobiliario de alta gama vendidos en el mundo se producen en la UE.

Visite nuestro sitio web en: www.ergosignproject.eu, para ser el primero en conocer las noticias

Renuncia:

"El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él".

Proyecto cofinanciado por



Erasmus+