



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

ERGOSIGN - Newsletter N. 5

Diciembre de 2016

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!

Resultados de ERGOSIGN: desarrollo del contenido del curso

Desde septiembre de este año, los socios del proyecto han comenzado a trabajar para preparar el contenido del curso ERGOSIGN. El primer módulo llamado Basic Ergonomics está liderado por Slovenia Partner- Univerza na Primorskem.

En qué consistirá el módulo?

El módulo constará de 2 grandes capítulos: Introducción a la Ergonomía y Antropometría en el Diseño. Cada capítulo consta de varias unidades de capacitación totalmente definidas, que contiene todos los aspectos que los alumnos deben saber:

Introducción a la ergonomía	Antropometría en el diseño
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la ergonomía, 2. Postura y movimientos, 3. Introducción a la antropometría, 4. Factores ambientales en Ergonomía, 5. Métodos de evaluación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción 2. Comprender y usar datos antropométricos 3. Medidas antropométricas importantes

Después de estas unidades, los alumnos sabrán o serán capaces de hacer:

1. adquirir conocimientos básicos sobre ergonomía
2. ser capaz de evaluar si un lugar de trabajo cumple con los estándares ergonómicos
3. reconocer malas posturas y movimientos
4. adquirir conocimientos básicos sobre factores ergonómicos ambientales
5. entender y usar datos antropométricos
6. conocer las medidas más importantes del cuerpo humano que deben considerarse en el diseño ergonómico

Curiosidad: La palabra ergonomía se deriva de dos palabras griegas: ergo (que significa trabajo) y nomos (que significa leyes). Los factores humanos y la ingeniería de los factores humanos son sinónimos cercanos, utilizados predominantemente en América del Norte.

CONSORCIO DEL PROYECTO ERGOSIGN



Sector de muebles en la Unión Europea

Una cuarta parte del mobiliario del mundo se produce en la UE. En 2010, aproximadamente 940,000 trabajadores europeos fueron empleados en aproximadamente 130,000 empresas. En el mismo año, la producción del sector ascendió a más de € 83 mil millones con un valor agregado de casi € 29 mil millones.¹ Alemania, Italia, Polonia y Francia se ubicaron entre los 10 principales fabricantes de muebles del mundo y tuvieron una participación combinada del 17% de la producción mundial y casi el 60% de la producción de 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".