

PROGRAMA ACADÉMICO:		Profesional en Diseño Interior							
CURSO	Ergonomía								
CÓDIGO	20104103	CRÉDITOS	2	HORAS T.P.	32	HORAS T.I.	64	REQUISITOS	No
MODALIDAD			Presencial						
TIPO ASIGNATURA			Disciplinar. Teórico – práctico						
PROFESOR RESPONSABLE			Renata Marcela Gómez Sandoval						

JUSTIFICACIÓN DEL CURSO	
Registre el aporte del curso al campo disciplinar, a la formación personal del estudiante y a la identidad del programa de acuerdo con las competencias	
<p>El ser humano es sumamente adaptable, pero su capacidad de adaptación no es infinita por lo que depende de diferentes factores que la propuesta de diseño pueda cumplir con el concepto de ergonomía, el conocer las condiciones óptimas y necesarias para el desarrollo de cada actividad y los efectos no deseados que pueden superar los límites relacionados a condiciones térmicas, sonoras, carga física y/o mental dentro de un espacio determinado.</p> <p>El objetivo de la antropometría y la ergonomía desde la asignatura, es el de diseñar los espacios y adaptar las actividades que se desarrollan allí, desde los conceptos iniciales tales como recorridos, circulaciones y permanencias que contribuyen a la usabilidad, el confort, la percepción y la adaptabilidad para crear espacios con excelentes factores físicos y cognitivos.</p> <p>Por lo tanto, es importante que el Diseñador de Interiores deba contar con las habilidades y destrezas que promuevan procesos de proyección y análisis de los espacios, escenarios y contextos específicos involucrados directa o indirectamente al estudio de los factores humanos, no solo desde su dimensionalidad, funcionalidad, estética e interacción directa con el hombre sino también considerando factores psicológicos, sociológicos y culturales los cuales intervienen en la interacción, brindando al estudiante conocimientos para el desarrollo de procesos de investigación enfocados a los factores humanos aplicados al Diseño Interior.</p>	
COMPETENCIAS A LAS CUALES APORTA EL CURSO	
Identifique las competencias que responden al perfil profesional del micro currículum que aportan a las generales del programa, en armonía con los resultados de aprendizaje	
C. 2. Resuelve por medio del interiorismo las necesidades básicas y complejas de personas reales, integrando equipos multidisciplinarios en los que puede asumir diferentes roles, con resultados de la intervención en los espacios validados por los propios usuarios.	
C. 4. Transforma los espacios aplicando los principios del interiorismo para que se desarrollen de manera adecuada las diversas actividades asociadas a estilos de vida previamente perfilados, de acuerdo a condiciones del espacio y necesidades del cliente predefinidas	
C. 3. Crea las experiencias de usuario para cumplir las expectativas que las personas proyectan lograr en sus hábitats, de acuerdo a procesos metodológicos del interiorismo	
	RESULTADOS DE APRENDIZAJE Aquellos que se registren al analizar cada una de las competencias del programa y correspondan con las registradas en el ítem anterior
	DOMINIOS Indique si es del ser, hacer o saber
Primer corte académico	Asocia los contenidos teóricos para transformarlos en definiciones conceptuales que guiarán las ideas de diseño y sirven de apoyo para enmarcar decisiones de diseño.
	Saber y Hacer

Segundo corte académico	Identifica por medio de herramientas de investigación basadas en la empatía, las necesidades básicas y complejas que aparecen al estudiar las relaciones entre las personas y los espacios en los que desarrollan sus actividades cotidianas	Saber y Ser
Tercer corte académico	Identifica las condiciones físicas, dimensionales, organizativas y de ubicación, con los instrumentos de medición necesarios, para reconocer las condiciones objetivas de cualquier espacio interior	Hacer y Ser
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		
Describa la estrategia de trabajo para abordar las competencias del curso		
<p>El trabajo requiere de tres componentes importantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente genera una exposición teórica, técnica y gráfica de los contenidos que componen el tema, dejando planteada la base del conocimiento. Para esto el profesor se apoya con contenido audio visual, guías y demás recursos gráficos y multimediales. 2. El docente genera un brief en cada uno de los cortes, exponiendo el MPV (producto mínimo viable) en el cual el estudiante después de recibir esta información inicia su proceso de construcción de bocetos y conceptualización de ideas. Para esto el estudiante cuenta con diferentes recursos de consulta como la biblioteca, internet y la asesoría del profesor. 3. Al recibir los conceptos, y ejercicios en clase por parte del docente, el estudiante genera diversas presentaciones de proyecto en donde consignará los resultados de sus aprendizajes. <p>La finalidad de esta metodología es poder potencializar y estimular las competencias cognitivas, interpretativas, argumentativas, propositivas, diseño, y comunicativas a partir de uso del design thinking y así poder alcanzar los objetivos de la asignatura por medio de diversas actividades, talleres y ejercicios secuenciales y proyectuales desarrollados en el aula, en donde los estudiantes vivencien la aplicabilidad y la importancia del conocimiento adquirido desde la antropometría y ergonomía con enfoque del diseño interior.</p> <p>Esto se logra a través de la socialización del conocimiento que promueve una enseñanza y aprendizaje desde lo teórico - práctico por medio de las clases magistrales, lecturas, exposiciones, talleres experimentales, entre otros, fomentando así, un aprendizaje enfocado a las dinámicas actuales de un entorno laboral, donde los estudiantes puedan entender la relación entre cliente – diseñador.</p>		
RELACIÓN CON LA CULTURA INVESTIGATIVA		
Registre los aportes que las competencias hacen a la cultura de investigación en procesos, habilidades y productos		
<p>Para el abordaje de un proyecto de diseño de interiores, se hace necesario e importante generar acercamientos hacia los procesos de investigación los cuales permiten lograr identificar, analizar, planear, ejecutar y validar las necesidades físicas y psicológicas reales del ser humano dentro de un espacio y contexto específico, esto, promueve en los estudiantes procesos de indagación, recolección de información y como esta es pertinente y tiene aplicabilidad en el desarrollo de propuestas que se logran implementar como soluciones innovadoras y competitivas dentro de un mercado específico.</p>		
RELACIONES INTERDISCIPLINARIAS		
Establezca la relación interdisciplinar con los ejes transversales o con los programas académicos que considere pertinentes		

Salud Ocupacional:

Desde la ergonomía la salud ocupacional se enfoca en prevenir y controlar riesgos laborales, con el fin de disminuir enfermedades y accidentes entendiendo los movimientos, alcances y agarres que realiza un ser humano durante una actividad.

Diseño Industrial:

Disciplina en el cual la ergonomía está enfocada en entender la interacción de los objetos (mobiliario) con el ser humano (usuario, cliente o personal administrativo) con un contexto (espacio)

Biomecánica y Anatomía:

Desde el estudio del movimiento, equilibrio, la física, la resistencia y los mecanismos de lesión, se generan conexiones desde la ergonomía entendiendo las posiciones corporales con relación a los alcances, agarres y usabilidad de un determinado espacio.

Por lo tanto, se promueve el desarrollo de proyectos viables y materializables, través del conocimiento y la aplicación de conceptos, teorías, principios, datos, métodos y normativas relacionadas con el Diseño de Interiores y el comportamiento del ser humano, soportados desde las diversas disciplinas y ciencias que fundamentan el Diseño como lo es la Ergonomía, la Ingeniería, la Biomecánica, la Fisiología, la Medicina, la Anatomía, la Psicología, la Seguridad Industrial y la Salud Ocupacional. Siendo estas las bases conceptuales como componentes clave para el análisis, desarrollo, presentación y validación de las propuestas representadas para el uso de los espacios.

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

Registrar los ejes temáticos generales de acuerdo con las competencias

Ejes temáticos	Acciones de aprendizaje a realizar	Espacios de Interacción	Recursos pedagógicos
1. Introducción y presentación del curso. Explicación de tipologías de espacios.	Establecer pautas de entrega mediante un documento llamado Brief, en donde se explica el MVP (producto mínimo viable) que puede entregar el estudiante durante el desarrollo de su corte.	Taller presencial, trabajo independiente.	Diapositivas, asesorías, metodologías ágiles, brief, MVP.
2. Introducción a los conceptos de ergonomía, antropometría, circulaciones, permanencias y recorridos.	<p>a. Entender desde los conceptos de ergonomía y antropometría, sus características, aplicaciones y usos incorrectos de esta disciplina.</p> <p>b. Explicación de los conceptos de circulación, permanencias y recorridos, y como a partir de estos datos se obtienen un análisis espacial.</p> <p>c. Ejercicios prácticos de búsqueda de problemas espaciales mediante la herramienta sombra (shadowing) para detectar Insight's dentro de un espacio.</p>	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente.	Diapositivas, asesorías, y co-creación entre profesor y estudiante para realizar el ejercicio de construcción de Insight's mediante el ejercicio shadowing.

3. Dimensiones humanas antropométricas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Conceptos de planos sagitales, movimientos corporales, ángulos de confort b. Revisión y retroalimentación del ejercicio de shadowing e insight's. c. Explicación de análisis ergonómico mediante planimetría en vista superior – planta. 	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente.	Co-creación entre profesor y estudiante para realizar los diversos ejercicios de construcción de análisis.
4. Percentiles como sistema de medidas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Concepto de medidas antropométricas en el cuerpo humano y percentiles 5, 50 y 90. 	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente.	Clase en aula investigación - lecturas sugeridas.
5. Antropometría y ergonomía en los espacios. Hábitat	<ul style="list-style-type: none"> a. Establecer pautas de entrega mediante un documento llamado Brief, en donde se explica el MVP (producto mínimo viable) que puede entregar el estudiante durante el desarrollo de su corte del 30%. b. Actividades, mobiliario, movimientos e interacciones generados en el espacio. 	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente.	Co-creación entre profesor y estudiante para realizar los diversos ejercicios de análisis espacial.
6. Antropometría y ergonomía en los espacios. Espacios Comerciales	<ul style="list-style-type: none"> a. Establecer pautas de entrega mediante un documento llamado Brief, en donde se explica el producto final que puede entregar el estudiante durante el desarrollo de su corte 40%. b. Actividades, mobiliario, movimientos e interacciones generados en el espacio, color, sonido y ambientes. 	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente.	Co-creación entre profesor y estudiante para realizar los diversos ejercicios de análisis espacial.
7. Antropometría y ergonomía en los	<ul style="list-style-type: none"> a. Actividades, mobiliario, movimientos e interacciones 	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente.	Co-creación entre profesor y estudiante para

espacios. Espacios Lúdicos.	generadas en el espacio, color temperatura y sonido.		realizar los diversos ejercicios de análisis espacial.
8. Antropometría y ergonomía en los espacios. Espacios Laborales	a. Actividades, mobiliario, movimientos e interacciones generadas dentro de un espacio laboral, color, temperatura, ruido.	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente	Co-creación entre profesor y estudiante para realizar los diversos ejercicios de análisis espacial.

EVALUACIÓN
<p>Resultado de aprendizaje: Registre los resultados de aprendizaje estimados para el primer, segundo y tercer corte de notas.</p> <p>Primer Corte: Construcción de un proyecto de diseño interior detectando recorridos, circulaciones y permanencias del espacio, desde la observación y el análisis, detectando problemas en el espacio.</p> <p>Segundo Corte: Evolución del proyecto de diseño interior desde el análisis de los movimientos, alcances y agarres, entendiendo una composición espacial.</p> <p>Tercer Corte: Diseño de una posible solución entendiendo la ergonomía como un factor decisivo en la construcción de un espacio.</p>
<p>Evidencia: Describa la evidencia con la cual se miden los resultados de aprendizaje</p> <p>Evidencia del Primer Corte: Construcción de un proyecto de diseño interior dependiendo de su tipología, construcción de una planimetría base y una presentación en PPT en el cual se expondrá los recorridos, circulaciones y permanencias del espacio escogido con sus hallazgos de problema en forma de insight's. Revisión permanente y análisis del progreso de cada estudiante.</p> <p>Evidencia del Segundo Corte: Revisión permanente y análisis del progreso de cada estudiante. Evolución del proyecto de diseño interior desde el uso del mobiliario, entrega de planimetría en donde se encontrará la ubicación actual del espacio y su respectivo análisis ergonómico con sus problemas y oportunidades.</p> <p>Evidencia del Tercer Corte: Diseño de una posible solución entendiendo, desde la presentación de hallazgos mediante una presentación tipo PPT, en esta debe reflejar decisiones desde una planimetría en vista planta, e imágenes en donde argumente esa posible solución.</p>

Actualizadas, no se recomienda el citar Blog, Bases de datos bibliográficas de acuerdo con las normas APA . POR FAVOR RELACIONAR TODOS LOS ENLACES QUE SE ENCUENTRAN EN LA BASE DE DATOS DE EBSCO

- Panero, J. Zelnik, M. (1997). Dimensiones humanas para espacios interiores. Editorial Gustavo Gili.
- Garnica, G. (1995). Principios de la ergonomía. Editorial Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Maradei, M. (2009). Un paso hacia adelante. Diseño para todos. Editorial UIS Universidad Industrial Santander.
- Rincón, O. (2014) Ergonomía y procesos de diseño. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Montes, I. (2017). Apuntes de Diseño de Interiores: Principios Básicos de Escalas de Espacios, Colores y Más. Editorial Ecoe.
- Mesa Distrital de Discapacidad. (2019). Guía práctica de accesibilidad G.U.I.P.A. Alcaldía de Bogotá. Recuperado de https://www.movilidadbogota.gov.co/web/sites/default/files/Paginas/29-05-2020/guiipa_26-12-20191.pdf.
- Neufert, E. (2013). Neufert. Arte en proyectar en arquitectura (16° Edición, 8° tirada). Editorial Gustavo Gili.
- Organización el Recetario.net. (2021). Criterios del diseño y la ergonomía. Recuperado de <https://el-recetario.net/principios-de-diseno-y-ergonomia/>