



Силабус дисципліни «Ергономіка»

Викладач: *Одербінський Юрій Владиславович*

кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри дизайну
факультету комп'ютерних наук ЧНУ ім. Петра Могили.

Очікувані результати навчання

В результаті вивчення дисципліни здобувач освіти

має знати:

- основні поняття ергономіки та її роль при створенні дизайн-проектів;
- закономірності трудової діяльності людини і визначення правил її організації;
- основи статичної та динамічної антропометрії;
- психологічні особливості візуального сприйняття форми та кольору в ергономіці;
- методологію прогнозування еволюції, моделювання, проектування та експлуатації системи: дизайн-продукт – навколишнє середовище.

має вміти:

- досліджувати структуру, архітектуру та особливості професії дизайнера-графіка з метою вдосконалення його робочого місця;
- проектувати діяльність людини в системі: дизайн-продукт – навколишнє середовище;
- врахування антропологічних факторів у проектуванні;
- врахування психологічних та психофізіологічних факторів у проектуванні;
- оцінювати ефективність ергономічних рішень;
- аналізувати проектну ситуацію згідно набутих ергономічних знань;
- визначати вихідні дані та здійснювати ергономічну оцінку середовища.

Обсяг: 5 кредитів ECTS (150 год), з яких 82 години самостійної роботи.

Мета: ознайомлення з методикою виміру розмірних ознак тіла людини в статичній і динамічній, вивчення психологічних та психофізіологічних особливостей візуального сприйняття людиною дизайн-об'єктів та їх ергономічного проектування.

Оригінальність навчальної дисципліни: авторський курс.

Зміст дисципліни

Тема 1. Предмет ергономіки. Місце ергономіки у дизайні. Ергономічні властивості дизайн-продукту.

Тема 2. Антропологія як складова ергономіки.

Тема 3. Статична та динамічна антропометрія

Тема 4. Психологічні особливості кольору з точки зору ергономіки

Тема 5. Психологічні особливості візуального сприйняття дизайн-об'єкта

Тема 6. Аналіз системи: дизайн-продукт – навколишнє середовище.

Пререквізити

базується на якості засвоєння теоретичних положень з макетування і моделювання, рисунка і скетчингу, живопису.

Пореквізити

сприяє вивченню основ дизайн-проектування, 3D-графіки, анімації.

Семестровий контроль: залік

Оцінювання:

За семестр: 70 балів

За залік: 30 балів

Види робіт:

Лабораторні роботи – 60 балів (10х 6б.)

Самостійна робота – 10 балів

Технічне забезпечення

Проекційне мультимедійне обладнання (проектор, екран, ноутбук/комп'ютер). Доступ до мережі Internet, точка доступу Wi-Fi. Програмне забезпечення: Google Meet, пакет Microsoft Office (Microsoft 365), FastStone Image Viewer, Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). Система електронного навчання Moodle 3.

Політика щодо дедлайнів

Проекти, що здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Дослідницькі роботи, що здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.

Політика щодо академічної доброчесності

Передбачає самостійне виконання всіх видів робіт та завдань. Списування під час заліку (в т. ч. із використанням мобільних пристроїв) заборонено. У разі виявлення плагіату або списування роботи не зараховуються.

Критерії оцінювання лабораторних робіт

Дотримання вимог завдання; правильність застосування методів ергономіки ; правильність використання закономірностей з урахуванням антропометричних, психологічних та психофізіологічних особливостей людини.; правильність техніки виконання роботи; художньо-графічна якість; повнота обсягу роботи.

Критерії оцінювання самостійної роботи

Правильність виконання проєктних рішень дизайн-продукту на основі набутих ергономічних знань, визначених вихідних даних завдання та самостійного дослідження в межах розв'язання різних проєктних ситуацій; художньо-графічна та технічна якість, стилістичний та орфографічний аналіз тексту підготовленого повідомлення, якість аргументації щодо одержаних результатів.