



SEMINARIO WEB: “APLICACIÓN DE BLENDER AL ANÁLISIS DE ERGONOMÍA Y FACTOR HUMANO: EJEMPLOS PRÁCTICOS”

Gracias al incremento de la potencia computacional en los últimos años, la accesibilidad a plataformas virtuales de evaluación ergonómica se ha extendido ampliamente. Hoy en día, la simulación de entornos virtuales que consideran la interacción con modelos digitales humanos constituye una útil herramienta para llevar a cabo la evaluación ergonómica de entornos y productos, así como su interacción con las personas. Esta técnica permite entender con mayor precisión los aspectos clave del confort posibilitando un asesoramiento de factores humanos adaptado y adecuado a cada situación desde el inicio del proceso de diseño.

OBJETIVOS

Son objetivos de este webinar:

- Conocer las funcionalidades disponibles en Blender para evaluar aspectos ergonómicos en la fase de diseño de un producto, entorno o puesto de trabajo.
- Presentar simulaciones de entornos y modelos digitales humanos realistas.
- Demostrar la aplicabilidad de Blender al análisis de ergonomía y factores humanos en una gran variedad de sectores.
- Mostrar las líneas de avance en ergonomía y factores humanos.

DIRIGIDO A

- Personal diseñador y desarrollador de productos y entornos.
- Personal técnico de prevención de riesgos laborales.
- Personal especializado en Ergonomía de países de habla hispana y especialistas en factores humanos.
- Personal ingeniero y diseñador de líneas productivas y puestos de trabajo.

FECHA

26 de mayo de 2022 a las 1 p.m. (CET)

MODALIDAD

Online 100%. Gratuita.

REQUISITOS TÉCNICOS

El alumnado deberá disponer de ordenador, con conexión a Internet y micrófono. Si es posible, se recomienda disponer de cámara.

INSCRIPCIÓN

https://us02web.zoom.us/webinar/register/WN_LSHiDMZHTPSG2WhuVo9A2A

La conexión se llevará a cabo mediante sistema de videoconferencia. Las claves de acceso serán proporcionadas una vez formalizada la inscripción.

CONTENIDOS

1. Creación de entornos y modelos digitales humanos realistas.
2. Descripción de las funcionalidades para la evaluación ergonómica.
3. Aplicabilidad de Blender a distintos sectores: casos de uso.
4. Líneas de avance en ergonomía y factores humanos.

PROFESORADO



José Solaz. Director de innovación.



José Manuel Rojas. Investigador.