

**Laboratorio de Ergonomía y Experiencia de Usuario**

**CONVOCATORIA A ESTUDIANTES PARA  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA**

**CONVOCATORIA**

Dentro del marco de pasantías acreditables del Laboratorio de Ergonomía y Experiencia de Usuario ([ver programa con condiciones de cursado aquí](#)), se convoca a estudiantes con interés en formar parte del equipo de investigación del proyecto "[CETA, expandiendo las posibilidades de la interacción tangible en escuelas](#)". Este proyecto trata sobre la aplicación de la interacción tangible en conjunto con el uso de tablets, para el desarrollo de actividades educativas.

**Requisitos:**

- Estudiantes avanzados del último año de Diseño Industrial, perfil producto
- Con Ergonomía 2 aprobada y preferentemente con Análisis de Experiencia de Usuario también aprobada
- Interés en trabajar en equipos interdisciplinarios
- Capacidad analítica y de resolución de problemas
- Disposición para trabajar con población usuaria en edad escolar y en situación de discapacidad

**Tareas a desarrollar:**

- Diseño y elaboración de material tangible mediante tecnología 3D
- Evaluación ergonómica del material confeccionado
- Asistencia y participación en las reuniones del equipo de trabajo
- Búsqueda bibliográfica
- Elaboración de informes

**Duración y créditos:**

90 hs en el período de un semestre - **6 créditos**

**Docente a cargo: María Pascale**

**SOBRE EL PROYECTO CETA**

CETA (Ceibal Tangible) es un dispositivo de interacción tangible desarrollado para las tablets distribuidas en los primeros años de escuela en el marco del Plan Ceibal. Este dispositivo fue desarrollado por un equipo interdisciplinario integrado por comunicadores, psicólogos, diseñadores, informáticos y educadores. En la primera fase se desarrolló un videojuego orientado a la estimulación del aprendizaje del concepto de número cuya eficacia se comprobó en una Escuela pública de Montevideo. En una segunda fase se desarrollaron un sistema de interacción tangible y un videojuego para usuarios ciegos y con baja visión.

En este proyecto se hará especial énfasis en el uso de materiales tangibles, incorporando objetos de la “vida diaria” así como prototipos de objetos aumentados como medios de interacción y en el aprendizaje colaborativo.

Nuestro objetivo es brindar a la comunidad una herramienta versátil y adaptable que pueda ser apropiada por los usuarios. Su uso permitirá el desarrollo de distintos tipos de actividades educativas que exploten la posibilidad de poner en contacto la interacción con objetos reales y las potencialidades de las herramientas digitales.

## **CRONOGRAMA DE LA CONVOCATORIA**

**Apertura** \_ 16 de marzo

**Cierre** \_ 23 de marzo

**Selección de participantes** \_ 25 de marzo

**Reunión de inicio** \_ a coordinar

## **MODALIDAD DE PRESENTACIÓN**

Se deberá completar el [siguiente formulario](#) entre el **16 y el 23 de marzo**, y enviar la escolaridad al mail [ergonomiacdi@gmail.com](mailto:ergonomiacdi@gmail.com) con el asunto: **CETA + Nombre**

Por consultas dirigirse al mismo mail.