

OBSAH

1	ÚVODEM
2	INTELEKTUÁLNÍ DESIGN A ARCHITEKTURA
2.1	Komfort povrchů a skutečný
2.2	Problém virtuální reality
2.3	Odlíšnost rychlosti vývoje technologií a lidské psychiky
2.4	Co všechno představuje inteligence
2.5	Vývoj lidského druhu
2.6	Inteligence a profesní předpoklady
2.7	Testování inteligence spolehlivě ověřit schopnosti
2.8	Nejen inteligence
2.9	Etika
2.10	Inteligentní design a svoboda
2.11	Několik příkladů
2.12	Základ je ve výuce
2.13	Inteligentní uživatel
2.14	Nejaktuálnější oblasti designu současnosti
3	STUDIE KONKRÉTNÍHO PŘÍPADU – HROMADNÁ DOPRAVA
3.1	Obecné předpoklady třídění komfortu
3.1.1	Nastupování a vystupování
3.1.2	Sedadlo
3.1.3	Místo
3.1.4	Osvětlení, zastínění
3.1.5	Mikroklima
3.1.6	Hlučnost
3.1.7	Vibrace a plynulost jízdy
3.1.8	Informace a audiovizuální
3.1.9	Místa pro zavazadla
3.1.10	Hygienické zařízení
3.1.11	Terminály
3.1.12	Personál dopravce
3.1.13	Specifické odlišnosti od základních požadavků
3.1.14	Značení komfortu
3.2	Komfort zastávek a stanic
3.3	Vizuální komunikace ve veřejné dopravě
3.3.1	Jízdní řády
3.4	Ukázky z dějin komfortu letecké dopravy
3.5	Vývoj komfortu pražských tramvají
4	STUDIE KONKRÉTNÍHO PŘÍPADU – OVLÁDAČE A SDĚLOVAČE
4.1.1	Sdělování a funkčnost
4.1.2	Ergonomie ovládačů
4.1.3	Ergonomie sdělovačů
4.1.4	Vztahy mezi ovládači a sdělovači
4.1.5	Souhrn požadavků na softwarové sdělovače a ovládače
4.1.6	Další normy pro softwarové ovládače
4.1.7	Další problematika kódování ovládačů a sdělovačů
4.2	Ovládače a sdělovače v praxi
4.2.1	Sdělovače a ovládače obecně
4.2.2	Klávesnice počítačů
4.2.3	Telefony a komunikátory
4.2.4	Hodiny, budíky
4.2.5	Kancelářské a další stroje
4.2.6	Vnější sdělovače dopravních prostředků
5	VÝUKA ERGONOMIE NA UMPRUM
5.1	Motivační texty v úvodu výuky
5.2	Ergonomie a společnost
5.3	Z historie výuky ergonomie
5.4	Metoda výuky
5.5	Osnova výuky
5.6	Ergonomická analýza jako seminární práce
5.7	Zpětná vazba při výuce
5.8	Ergonomie jako jeden ze základů hodnocení designu
5.9	Ergonomie v celkovém systému výuky
5.9.1	Zkušenosti z různých škol
6	VÝUKOVÁ LABORATOŘ
6.1	Návrh školní laboratoře ergonomie na UMPRUM
6.2	Laboratoř ergonomie Muzea umění a designu Benešov
6.3	Software E-FACTORY
7	STUDENTSKÉ PROJEKTY
7.1	Ukázky zadání cvičebních projektů
7.2	Ukázky cvičebních projektů doplněných analýzou
7.3	Ocenění studentské práce
7.4	Nejnovější studentské práce
8	HLEDÁNÍ INTELEKTUÁLNÍHO DESIGNU JE TRVALÝ PROCES