

L'ERGODESIGN

Le concept d'Ergodesign a surgi, il y a au moins deux décennies, avec le but de finir les différences qu'il y avait entre les disciplines Ergonomie et Design. Autrefois, comme rapporté par plusieurs auteurs (Moraes, 2001; Quaresma et Moraes, 2001; Porter et Porter, 1997; Yap, 1997), il y avait une grande difficulté dans les deux côtés de comprendre quels sont les bénéfices qu'une discipline pourrait apporter pour l'autre. Dans le côté du Design, avec tous les projeteurs en général, comme les designers industriels, les ingénieurs et les architectes, beaucoup d'eux voyaient l'Ergonomie comme un élément qui complique le développement d'un projet, puisqu'elle exigeait des études et des analyses plus approfondies sur l'utilisateur et que divers besoins étaient accomplis, devenant le projet plus retardé et augmentant ses coûts. Dans le côté de l'Ergonomie, plusieurs ergonomistes ne réussissaient pas à apercevoir la dynamique du processus de développement de projet, en ne réussissant pas à transmettre leurs découvertes aux designers de manière synthétique et d'application facile.

Comme solution, Yap (1997) a conclu que le concept d'Ergodesign pourrait finir les divergences entre les designers et les ergonomistes. L'auteur croyait que cette nouvelle technologie optimiserait l'intégration des deux disciplines dans le processus créatif, en disant que "l'Ergodesign est un important concept développé à construire une liaison et devenir plus efficace une interaction entre les deux disciplines. L'Ergodesign efface effectivement les barrières artificielles entre les deux disciplines et par conséquent améliore son applicabilité dans le processus de design. La synergie et la symbiose de cette union résulteront dans une significative amélioration de la technologie de l'interdisciplinarité pour la création de produits, équipements et environnements, en systèmes complexes". Outre être une approche sans barrières, itérative et interdisciplinaire, l'Ergodesign assure une transformation directe des données ergonomiques dans le processus de projet et stimule la douce interaction de la théorie dans la pratique.

Aujourd'hui, on croit que ce concept soit déjà appliqué, même qu'il ne soit pas appelé d'ergodesign, car ce concept parfois vient dans d'autres concepts comme "l'utilisabilité", "la conception centrée sur l'utilisateur" et "expérience de l'utilisateur", etc., où le point principal est, en fait, l'utilisateur et sa relation avec une interface, n'importe laquelle. Avec l'avance des nouvelles technologies, plusieurs entreprises ont eu besoin de chercher des informations sur les utilisateurs de leurs produits et, à ce moment-là, leurs équipes de projet ont dû agréger un ergonomiste ou

ergodesigner dans leurs groupes. Ceci est clairement vu dans les entreprises qui travaillent avec l'interaction humain-ordinateur, comme Apple et Nokia.

Ici au Brésil ce n'est pas aussi différent, plusieurs entreprises cherchent des professionnels, en grande partie du métier du Design avec connaissances en Ergonomie, pour le développement de leurs produits, principalement dans le métier d'interfaces électroniques comme Globo.com et les entreprises de la téléphonie mobile. Outre le moyen professionnel, dans l'académique l'ergodesign a été aussi assez diffusé avec les projets de recherche réalisés dans les masters et doctorats en Design de la PUC-Rio, de la UNESP-Bauru et de la UFPE dans leurs lignes de recherche en Ergonomie, ainsi comme avec le Congrès Ergodesign, qui a lieu annuellement il y a 7 ans au Brésil, en publiant ces recherches.

À chaque fois on cherche à satisfaire les besoins de l'utilisateur dans le développement d'un projet, soit un produit, un environnement, une interface informatisée ou un service. Des entreprises actuellement que ne satisfont pas les besoins de l'utilisateur certainement laisseront d'exister, puisque la compétition du marché est à chaque fois plus forte et les utilisateurs sont plus exigeants. Ceci peut être perçu dans l'industrie des automobiles. Les véhicules à passagers qui ne satisfont pas à beaucoup d'exigences ergonomiques dans leurs projets, il est bien probable qu'ils n'obtiennent pas réussite au marché. Un exemple simple est la portée des pédales ou des contrôles prioritaires du tableau de bord. Si cette exigence ergonomique n'est pas considérée, la voiture ne va pas marcher et ne sera pas vendue. Donc, il est très important que le concept d'Ergodesign soit dans la base du procès de projet, ensemble évidemment avec d'autres métiers de développement comme le Marketing et l'Ingénierie.

MORAES, Anamaria. Ergonomia, Ergodesign e Usabilidade: Algumas Histórias, Precursores; Divergências e Convergências. In: *Anais do I Ergodesign 2001 – I Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia*. Rio de Janeiro: LEUI – PUC-Rio, 2001.

PORTER, C.S.; PORTER, J. M.. Communication of ergonomics information to student designers: Are we improving?. In: *XIVth Triennial Congress of the International Ergonomics Association and 44th Annual Meeting of the Human Factors and Ergonomics Society. Ergonomics for the New Millennium*. San Diego: HFES, 2000.

PORTER, C.S.; PORTER, J. M.. The interface between ergonomists and product designers. In: *13th Triennial Congress of the International Ergonomics Association. From Experience to Innovation*. Helsinki: Finnish Institute of Occupational Health, 1997.

QUARESMA, Manuela; MORAES, Anamaria. Ergodesign: uma solução para a interação Ergonomia-Design. In: *Anais do I Ergodesign 2001 – I Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia*. Rio de Janeiro: LEUI – PUC-Rio, 2001.

YAP, Leong; VITALIS, Tony; LEGG, Stephen. Ergodesign: from description to transformation. In: *13th Triennial Congress of the International Ergonomics Association. From Experience to Innovation*. Helsinki: Finnish Institute of Occupational Health, 1997.