

INSTRUCCIÓN PARA CUBRIR O MODELO DE SOLICITUDE DGP-12

■ Axudas para a realización dun proxecto de investigación NON coordinado:

- Carátula externa do modelo DGP-12
- Documento nº 1-A:
 - ☒ Datos xerais do proxecto de investigación (Documento 1A-1).
 - ☒ Composición do equipo de investigación (Documentos 1A-2 e 1A-3).
 - ☒ Declaración do financiamento vixente de que dispón cada un dos membros do equipo (Documento 1A-4).
 - ☒ Declaración dos proxectos financiados en convocatorias anteriores (Documento 1A-5).
 - ☒ Declaración das axudas solicitadas e concedidas polas Administracións Públicas para a mesma finalidade (Documento 1A-6).
 - ☒ Certificación da Dirección ou Xerencia do organismo (Documento 1A-7).
 - ☒ Declaración da veracidade da información contida nos currículos (Documento 1A-8).
 - ☒ Declaración responsable de non estar incurso nalguna das prohibicións do artigo 13 de Lei Xeral de Subvencións (Documento 1A-9).
- Documento nº 1-B:
 - ☒ Resumo do proxecto (Documento 1B-2).
 - ☒ Antecedentes e estado actual do tema (Documento 1B-3).
 - ☒ Bibliografía máis relevante (Documento 1B-4).
 - ☒ Obxectivos concretos e interese dos mesmos (Documento 1B-5).
 - ☒ Metodoloxía, hipótese e plan de traballo (Documento 1B-6).
 - ☒ Experiencia do equipo investigador sobre o tema; Logros obtidos nos últimos cinco anos (Documento 1B-7).
 - ☒ Instalacións, instrumentos e técnicas dispoñibles para a realización do proxecto e outros medios necesarios non dispoñibles.
 - ☒ Xustificación da subvención solicitada no documento 1A (Documentos 1B-9, 1B-10 e 1B-11).
- Ademais, deberase anexar a seguinte documentación:
 - ☒ Copia do NIF de tódolos membros do equipo.
 - ☒ Currículo actualizado de cada un dos membros do equipo, asinado en tódalas páxinas.

■ **Axudas para a realización dun proxecto de investigación COORDINADO:**

- Carátula externa do modelo DGP-12 con información xeral do proxecto e asinada polo investigador principal, co Vº e Prace da autoridade que representa legalmente ao organismo. Nela indicárase que o proxecto é coordinado.
- O documento 1A-1, no que se recolla o orzamento solicitado para o conxunto do proxecto, asinada polo coordinador do mesmo.
- Unha solicitude do modelo DGP-12 por cada un dos subproxectos que compoñen o proxecto, asinada polo correspondente investigador principal de cada subproxecto e co Vº e Prace da autoridade que representa legalmente ao organismo a través do que se presente cada subproxecto.
- Ademais, deberase anexar a seguinte documentación:
 - ☒ Copia do NIF de tódolos membros dos equipos.
 - ☒ Currículo actualizado de cada un dos membros dos equipos, asinado en tódalas páxinas.

LISTADO DE CÓDIGOS DE CENTROS

Se o centro non aparece recollido especificamente neste listado utilice o código 000 e indique o nome completo

UNIVERSIDADE DA CORUÑA

CAMPUS DE A CORUÑA

C.U. DE FORMACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA (CUFIE)	174
CENTRO DE INN. TECN. EN EDIFICACIÓN E ENXEÑERÍA CIVIL	176
E.T.S. DE ARQUITECTURA	116
E.T.S. DE NÁUTICA E MÁQUINAS	117
E.T.S.E. DE CAMIÑOS, CANAIS E PORTOS	118
E.U. DE ARQUITECTURA TÉCNICA	131
E.U. DE ENFERMERÍA (ADSCRITA)	132
E.U. DE ESTUDOS EMPRESARIAIS	133
E.U. DE FISIOTERAPIA	134
E.U. DE RELACIÓNS LABORAIS (ADSCRITA)	136
E.U. DE TURISMO (ADSCRITA)	138
FAC. CIENCIAS DA EDUCACIÓN	106
FAC. DE CIENCIAS	103
FAC. DE CIENCIAS DA COMUNICACIÓN	108
FAC. DE CIENCIAS ECONÓMICAS E EMPRESARIAIS	100
FAC. DE DEREITO	101
FAC. DE FILOLOXÍA	104
FAC. DE INFORMÁTICA	105
FAC. DE SOCIOLOXÍA	102
FACULTADE DE CIENCIAS DA SAÚDE	137
INST. NACIONAL DE EDUC. FÍSICA (I.N.E.F.)	160
INST. TECNOLÓXICO DA COMUNICACIÓN (ITC)	169
INST. UNIVERSITARIO DE ESTUDOS IRLANDESES AMERGIN	159
INST. UNIVERSITARIO DE ESTUDOS MARÍTIMOS	168
INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS DA SAÚDE	161
INSTITUTO UNIVERSITARIO DE ESTUDOS EUROPEOS	163
INSTITUTO UNIVERSITARIO DE MEDIO AMBIENTE	164
INSTITUTO UNIVERSITARIO DE XEOLOXÍA	162
SERVICIOS XERAIS DE APOIO Á INVESTIGACIÓN	177

CAMPUS DE FERROL

CENTRO DE INVESTIGACIÓNS TECNOLÓXICAS (CIT)	175
E.U. DE DESEÑO INDUSTRIAL	173
E.U. DE ENFERMERÍA E PODOLOXÍA	170

E.U. POLITÉCNICA	172
E.U. DE RELACIÓNS LABORAIS	171
ESCOLA POLITÉCNICA SUPERIOR	166
FAC. DE HUMANIDADES	167

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

CAMPUS DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

CENTRO DE ESTUDOS COOPERATIVOS (CECOOP)	2101
CENTRO DE ESTUDOS DE HISTORIA E CULTURA DA CIDADE	2102
CENTRO DE ESTUDOS E INVESTIGACIÓNS TURÍSTICAS (CETUR)	2103
CENTRO DE ESTUDOS FÍLMICOS (CEFILMUS)	2104
CENTRO INTERDISCIPLINARIO DE ESTUDOS AMERICANISTAS "GUMERSINDO BUSTO"	2105
CENTRO INTERDISCIPLINARIO DE INVESTIGACIÓNS FEMINISTAS E DE ESTUDOS DE XÉNERO (CIFEX)	2106
E.T.S. DE ENXEÑERÍA	265
E.U. DE ENFERMERÍA	220
E.U. DE ÓPTICA E OPTOMETRÍA	222
E.U. DE RELACIÓNS LABORAIS	221
E.U. DE TRABALLO SOCIAL (ADSCRITA)	223
FAC. DE BIOLOXÍA	200
FAC. DE CIENCIAS DA COMUNICACIÓN	212
FAC. DE CIENCIAS DA EDUCACIÓN	214
FAC. DE CIENCIAS ECONÓMICAS E EMPRESARIAIS	201
FAC. DE CIENCIAS POLÍTICAS E SOCIAIS	213
FAC. DE DEREITO	202
FAC. DE FARMACIA	203
FAC. DE FILOLOXÍA	204
FAC. DE FILOSOFÍA	205
FAC. DE FÍSICA	206
FAC. DE MATEMÁTICAS	207

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA (continuación)

FAC. DE MEDICINA E ODONTOLOXIA	208
FAC. DE PSICOLOXIA	211
FAC. DE QUIMICA	209
FAC. DE XEOGRAFIA E HISTORIA	210
INST. CIENCIAS EDUCACIÓN (ICE)	241
INST. DA LINGUA GALEGA (ILGA)	240
INST. DE ACUICULTURA	235
INST. DE BIODIVERSIDADE AGRARIA E DESENVOLV. RURAL	276
INST. DE CERÁMICA	239
INST. DE C.C. NEUROLÓXICAS "PEDRO BARRIE DE LA MAZA "	231
INST. DE CRIMINOLOXÍA	232
INST. DE DEREITO INDUSTRIAL	233
INST. DE ESTUDIOS E DESENVOLVEMENTO DE GALICIA (IDEGA).	242
INST. DE FARMACIA INDUSTRIAL	234
INST. DE INFORMÁTICA	230
INST. DE INVESTIGACIÓN E ANÁLISES ALIMENTARIAS	237
INST. DE INVESTIGACIÓNS TECNOLÓXICAS	236
INST. DE MATEMÁTICAS	229
INST. DE MEDICINA LEGAL	228
INST. DE ORTOPEDIA E BANCO DE TECIDOS MUSCULOESQUEL.	297
INST. DE ALTAS ENERXÍAS	296
OBSERVATORIO ASTRONÓMICO "RAMÓN Mª. ALLER"	243

SERVICIOS XERAIS

ÁREA DE ANIMAIS DE EXPERIMENTACIÓN	258
ÁREA DE APOIO Á INVESTIGACIÓN AGROBIOLÓXICA	245
ÁREA DE APOIO Á INV. FÍSICO QUÍMICA E TECN. DE ALIMENTOS	256
ÁREA DE MICROSCOPIA ELECTRÓNICA	246
ÁREA DE RADIOSÓTOS E PROTECCIÓN RADIOLÓXICA	259
BIBLIOTECA XERAL	260
UNIDADE DE ANÁLISE ELEMENTAL	252
UNIDADE DE ARQUEOMETRÍA	253
UNIDADE DE CARACTERIZACIÓN DE SÓLIDOS PULVERULENTOS	257
.....	
UNIDADE DE ESPECTROSCOPIA DE MASAS	249
UNIDADE DE ESPECTROSCOPIA IR-RAMAN	248
UNIDADE DE LICUACIÓN DE NITRÓXENO E HELIO	247
UNIDADE DE MAGNETOSUSCEPTIBILIDADE	255
UNIDADE DE RAIOS X (MONOCRISTAL)	244
UNIDADE DE RAIOS X (PO CRISTALINO)	250
UNIDADE DE RESONANCIA MAGNÉTICA	254
UNIDADE DE SOPLADO DE VIDRIO E CUARZO	251

CAMPUS DE LUGO

E. POLITÉCNICA SUPERIOR	291
E.U. DE ENFERMERÍA (ADSCRITA)	286
E.U. DE FORMACIÓN DO PROFESORADO E.X.B	290

E.U. DE RELACIÓNS LABORAIS (ADSCRITA)	292
---------------------------------------	-----

FAC. DE ADMINISTRACIÓN E DIRECCIÓN DE EMPRESAS	293
FAC. DE CIENCIAS	262
FAC. DE HUMANIDADES	263
FAC. DE VETERINARIA	261

OUTROS CENTROS DA USC

CENTRO DE ESTUDOS AVANZADOS E CASA DE EUROPA	217
C. DE POSGRAO, TERCEIRO CICLO E FORMACIÓN CONTINUA	218
ESCOLA DE PRÁCTICA XURÍDICA	271

CENTROS VINCULADOS

CENTRO SUPERIOR DE HOSTELERÍA DE GALICIA	216
--	-----

LISTADO DE CÓDIGOS DE CENTROS (continuación)

Se o centro non aparece recollido especificamente neste listado utilice o código 000 e indique o nome completo

UNIVERSIDADE DE VIGO

CAMPUS DE VIGO

C.A.C.T.I.	306
E.T.S.E. DE TELECOMUNICACIÓNS	322
E.T.S.E. DE MINAS	304
E.T.S.E. INDUSTRIAIS	303
E.U. DE ENFERMERÍA "POVISA" (ADSCRITA)	352
E.U. DE ENFERMERÍA "SERGAS-MEIXOEIRO" (ADSCRITA)	351
E.U. DE ENXEÑERÍA TÉCNICA INDUSTRIAL	347
E.U. DE ESTUDOS EMPRESARIAIS	348
E.U. DE FORMACIÓN DO PROFESORADO DE E.X.B. (ADSCRITA)	349
FAC. DE BIOLOXÍA	310
FAC. DE CIENCIAS DO MAR	312
FAC. DE CIENCIAS ECONÓMICAS E EMPRESARIAIS	300
FAC. DE FILOLOXÍA E TRADUCCIÓN	302
FAC. DE QUÍMICA	314
FACULTADE DE CIENCIAS XURÍDICAS E DO TRABALLO	399
INSTITUTO DE ELECTRÓNICA APLICADA "PEDRO BARRIÉ DE LA MAZA"	340

CAMPUS DE OURENSE

E.T.S.E. INFORMÁTICA	305
E.U. DE ENFERMERÍA (ADSCRITA)	390
FAC. DE CIENCIAS	383
FAC. DE DEREITO	381
FAC. DE CIENCIAS EMPRESARIAIS E TURISMO	394
FAC. DE HISTORIA	382
FACULTADE DE CIENCIAS DA EDUCACIÓN	398

CAMPUS DE PONTEVEDRA

E.U. DE ENFERMERÍA (ADSCRITA)	370
E.U. DE ENXEÑERÍA TÉCNICA FORESTAL	371
E.U. DE FISIOTERAPIA	373
FAC. DE BELAS ARTES	361
FAC. DE CIENCIAS DA EDUCACIÓN E DEPORTE	374
FAC. DE CIENCIAS SOCIAIS E DA COMUNICACIÓN	362

SERVICIOS XERAIS

BIBLIOTECA XERAL	396
SERV. CENTRAIS DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA E TÉCNICA	395

CENTROS DO C.S.I.C. EN GALICIA

INST. DE INVESTIGACIÓNS AGROBIOLÓXICAS DE GALICIA	400
INST. DE INVESTIGACIÓNS MARIÑAS DE VIGO	402
MISIÓN BIOLÓXICA DE GALICIA (PONTEVEDRA)	403

CENTROS DA XUNTA DE GALICIA-C.S.I.C.

CENTRO DE SUPERCOMPUTACIÓN DE GALICIA	001
INST. DE ESTUDOS GALEGOS "PADRE SARMIENTO"	606

CENTROS DA XUNTA DE GALICIA

CENTRO DE CULTIVOS MARIÑOS DE RIBADEO	508
CENTRO DE INVESTIGACIÓNS AGRARIAS DE MABEGONDO	503
CENTRO DE INVESTIGACIÓNS MARIÑAS DE CORÓN	501
CENTRO EXPERIMENTAL DE ACUICULTURA DE COUSO	500
CENTRO INVESTIGACIÓNS FORESTAIS E AMBIENTAIS DE LOURIZÁN	502
CENTRO "RAMÓN PIÑEIRO" PARA A INVEST. EN HUMANIDADES	510
ESTACIÓN DE VITICULTURA E ENOLOXÍA DE GALICIA (EVEGA)	505
INST. POLITÉCNICO MARÍTIMO-PESQUEIRO DE VIGO	506
LABORATORIO AGRARIO E FITOPATOLÓXICO DE GALICIA	504
LAB. DE SANIDADE E PRODUCCIÓN ANIMAL DE GALICIA	507

CENTROS DO I.E.O. EN GALICIA

INST. ESPAÑOL OCEANOGRÁFICO DE A CORUÑA	604
INST. ESPAÑOL OCEANOGRÁFICO DE VIGO	602

CENTROS SANITARIOS

COMPLEXO HOSPITALARIO DE PONTEVEDRA	914
C. HOSPITALARIO "ARQUITECTO MARCIDE" -"NOVOA SANTOS"	915
COMPLEXO HOSPITALARIO "JUAN CANALEJO"	916
COMPLEXO HOSPITALARIO XERAL-CALDE	917
COMPLEXO HOSPITALARIO UNIVERSITARIO DE SANTIAGO	918
HOSPITAL COMARCAL DE MONFORTE	919
HOSPITAL COMARCAL VALDEORRAS	920
HOSPITAL DA COSTA	921
HOSPITAL DO MEIXOEIRO	905
HOSPITAL NICOLÁS PEÑA	922
COMPLEXO HOSPITALARIO DE OURENSE	923
HOSPITAL PSIQUIÁTRICO PROVINCIAL REBULLÓN	924
COMPLEXO HOSPITALARIO XERAL-CIES	925
FUNDACIÓN INSTITUTO GALEGO DE OFTALMOLOXÍA (INGO)	959
FUNDACIÓN PÚBLICA CENTRO DE TRANSFUSIÓN DE GALICIA	9100
FUNDACIÓN PÚBLICA GALEGA DE MEDICINA XENÓMICA	9101
FUNDACIÓN PÚBLICA HOSPITAL DE VERÍN	951
FUNDACIÓN HOSPITAL COMARCAL "VIRXE DA XUNQUEIRA"	952
FUNDACIÓN HOSPITAL COMARCAL DA BARBANZA	953
FUNDACIÓN PÚBLICA HOSPITAL COMARCAL DO SALNÉS	954

VARIOS

ESTACIÓN FITOPATOLÓXICA DO AREEIRO (PONTEVEDRA)	603
LABORATORIO DE FINCA DE MOURISCADE	607
MUSEO ARQUEOLÓXICO CASTELO DE SAN ANTÓN	605
U.N.E.D. - A CORUÑA	601
U.N.E.D. - PONTEVEDRA	600

LISTADO DE CÓDIGOS DE DEPARTAMENTOS

Se o departamento non aparece recollido especificamente neste listado utilice o código 000 e indique o nome completo

UNIVERSIDADE DA CORUÑA

ANÁLISE ECONÓMICA E ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	C34
BIOLOXÍA ANIMAL, BIOLOXÍA VEXETAL E ECOLOXÍA	C01
BIOLOXÍA CELULAR E MOLECULAR	C02
CIENCIAS DA NAVEGACIÓN E DA TERRA	C43
CIENCIAS DA SAÚDE	C30
COMPOSICIÓN	C35
COMPUTACIÓN	C03
CONSTRUCCIÓNS ARQUITECTÓNICAS	C04
CONSTRUCCIÓNS NAVAIS	C05
DEREITO PRIVADO	C07
DEREITO PÚBLICO	C06
DEREITO PÚBLICO ESPECIAL	C31
DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS	C26
ECONOMÍA APLICADA I	C08
ECONOMÍA APLICADA II	C33
ECONOMÍA FINANCEIRA E CONTABILIDADE	C09
ELECTRÓNICA E SISTEMAS	C10
ENERXÍA E PROPULSIÓN MARIÑA	C37
ENXEÑERÍA INDUSTRIAL	C17
ENXEÑERÍA INDUSTRIAL II	C45
ENXEÑERÍA NAVAL E OCEÁNICA	C44
FILOLOXÍA ESPAÑOLA E LATINA	C11
FILOLOXÍA INGLESA	C13
FILOSOFÍA E MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN	C14
FÍSICA	C15
FISIOTERAPIA	C29
GALEGO-PORTUGUÉS, FRANCÉS E LINGÜÍSTICA	C12
HUMANIDADES	C41
MATEMÁTICAS	C18
MEDICINA	C42
MÉTODOS MATEMÁTICOS E DE REPRESENTACIÓN	C38
PEDAGOXÍA E DIDÁCTICAS	C19
PROXECTOS ARQUITECTÓNICOS E URBANISMO	C20
PSICOLOXÍA	C21
PSICOLOXÍA EVOLUTIVA E DA EDUCACIÓN	C28
QUÍMICA ANALÍTICA	C22
QUÍMICA FÍSICA E ENXEÑERÍA QUÍMICA I	C47
QUÍMICA FUNDAMENTAL	C23
REPRESENTACIÓN E TEORÍA ARQUITECTÓNICA	C24
SOCIOLOXÍA E CIENCIA POLÍTICA DA ADMINISTRACIÓN	C27
TECNOLOXÍA DA CONSTRUCCIÓN	C25
TECNOLOXÍA E CIENCIA DA REPRESENTACIÓN GRÁFICA	C36
TECNOLOXÍAS DA INFORMACIÓN E AS COMUNICACIÓNS	C46
EDUCACIÓN FÍSICA E DEPORTIVA	C48

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

ÁLXEBRA	S35
ANÁLISE MATEMÁTICA	S34
ANATOMÍA E PRODUCCIÓN ANIMAL	S60
ANATOMÍA PATOLÓXICA E CIENCIAS FORENSES	S64
BIOLOXÍA ANIMAL	S01
BIOLOXÍA CELULAR E ECOLOXÍA	S80
BIOQUÍMICA E BIOLOXÍA MOLECULAR	S39
BOTÁNICA	S81
CIENCIA POLÍTICA E DA ADMINISTRACIÓN	S83
CIENCIAS CLÍNICAS VETERINARIAS	S84
CIENCIAS DA COMUNICACIÓN	S68
CIENCIAS MORFOLÓXICAS	S40
CIRURXÍA	S41
DEREITO COMÚN	S12
DEREITO MERCANTIL E DO TRABALLO	S13

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA (continuación)

DEREITO PÚBLICO E TEORÍA DO ESTADO	S15
DEREITO PÚBLICO ESPECIAL	S14
DERMATOLOXÍA E OTORRINOLARINGOLOXÍA	S72
DIDÁCTICA DA EXPRESIÓN MUSICAL, PLÁSTICA E CORPORAL	S55
DIDÁCTICA DA LINGUA E A LITERATURA E DAS CIENCIAS SOCIAIS	S74
DIDÁCTICA DAS CIENCIAS EXPERIMENTAIS	S53
DIDÁCTICA E ORGANIZACIÓN ESCOLAR	S23
ECONOMÍA APLICADA	S07
ECONOMÍA CUANTITATIVA	S59
ECONOMÍA FINANCEIRA E CONTABILIDADE	S08
EDAFOLOXÍA E QUÍMICA AGRÍCOLA	S05
ELECTRÓNICA E COMPUTACIÓN	S65
ENFERMERÍA	S57
ENXEÑERÍA AGROFORESTAL	S62
ENXEÑERÍA QUÍMICA	S44
ESTADÍSTICA E INVESTIGACIÓN OPERATIVA	S36
ESTOMATOLOXÍA	S73
FARMACIA E TECNOLoxÍA FARMACÉUTICA	S66
FARMACOLOXÍA	S16
FILOLOXÍA ALEMANA	S70
FILOLOXÍA FRANCESA E ITALIANA	S19
FILOLOXÍA GALEGA	S20
FILOLOXÍA INGLESA	S21
FILOSOFÍA E ANTROPOLOXÍA SOCIAL	S25
FÍSICA APLICADA	S31
FÍSICA DA MATERIA CONDENSADA	S32
FÍSICA DE PARTÍCULAS	S33
FISIOLOXÍA	S04
FISIOLOXÍA VEXETAL	S85
FUNDAMENTOS DA ANÁLISE ECONÓMICA	S09
HISTORIA CONTEMPORÁNEA E DE AMÉRICA	S69
HISTORIA DA ARTE	S49
HISTORIA E INSTITUCIÓNS ECONÓMICAS	S10
HISTORIA I	S51
HISTORIA MEDIEVAL E MODERNA	S50
LATÍN E GREGO	S22
LINGUA ESPAÑOLA	S71
LITERATURA ESPAÑOLA, TEORÍA DA LITERATURA E LINGÜÍSTICA XERAL	S18
LÓXICA E FILOSOFÍA MORAL	S24
MATEMÁTICA APLICADA	S37
MEDICINA	S42
MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN E DIAGNÓSTICO EN EDUCACIÓN	S26
MICROBIOLOXÍA E PARASITOLOXÍA	S17
OBSTETRICIA E XINECOLOXÍA	S61
ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS E COMERCIALIZACIÓN	S11
PATOLOXÍA ANIMAL	S63
PEDIATRÍA	S43
PRODUCCIÓN VEXETAL	S67
PSICOLOXÍA CLÍNICA E PSICOBIOLOXÍA	S27
PSICOLOXÍA EVOLUTIVA E DA EDUCACIÓN	S28
PSICOLOXÍA SOCIAL, BÁSICA E METODOLÓXICA	S29
PSIQUIATRÍA, RADIOLOXÍA E SAÚDE PÚBLICA	S58
QUÍMICA ANALÍTICA, NUTRICIÓN E BROMATOLOXÍA	S45
QUÍMICA FÍSICA	S46
QUÍMICA INORGÁNICA	S48
QUÍMICA ORGÁNICA	S47
SOCIOLOXÍA	S82
TEORÍA DA EDUCACIÓN, HISTORIA DA EDUCACIÓN E PEDAGOXÍA SOCIAL	S30
XENÉTICA	S86
XEOGRAFÍA	S52
XEOMETRÍA E TOPOLOXÍA	S38

LISTADO DE CÓDIGOS DE DEPARTAMENTOS (continuación)

Se o departamento non aparece recollido especificamente neste listado utilice o código 000 e indique o nome completo

UNIVERSIDADE DE VIGO

ANÁLISE E INTERVENCIÓN PSICOSOCIOEDUCATIVA	V29
BIOLOXÍA FUNCIONAL E CIENCIAS DA SAÚDE	V34
BIOLOXÍA VEXETAL E CIENCIAS DO SOLO	V35
BIOQUÍMICA, XENÉTICA E INMUNOLOXÍA	V36
DEBUXO	V42
DEREITO PRIVADO	V17
DEREITO PÚBLICO	V15
DEREITO PÚBLICO ESPECIAL, COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE	V48
DESEÑO NA ENXEÑERÍA	V02
DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR E MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	V23
DIDÁCTICAS ESPECIAIS	V28
ECOLOXÍA E BIOLOXÍA ANIMAL	V37
ECONOMÍA APLICADA	V25
ECONOMÍA FINANCEIRA E CONTABILIDADE	V12
ENXEÑERÍA DE SISTEMAS E AUTOMÁTICA	V33
ENXEÑERÍA DOS MATERIAIS, MECÁNICA APLICADA E CONSTRUCCIÓN	V22
ENXEÑERÍA DOS RECURSOS NATURAIS E MEDIO AMBIENTE	V18
ENXEÑERÍA ELÉCTRICA	V19
ENXEÑERÍA MECÁNICA, MÁQUINAS E MOTORES TÉRMICOS E FLUIDOS	V20
ENXEÑERÍA QUÍMICA	V06
ENXEÑERÍA TELEMÁTICA	V45
ESCUPTURA	V40
ESTADÍSTICA E INVESTIGACIÓN OPERATIVA	V30

UNIVERSIDADE DE VIGO (continuación)

FILOLOXÍA GALEGA E LATINA	V14
FILOLOXÍA INGLESA, FRANCESA E ALEMANA	V04
FÍSICA APLICADA	V11
FUNDAMENTOS DA ANÁLISE ECONÓMICA E Hª. E INST. ECONO.	V08
HISTORIA, ARTE E XEOGRAFÍA	V07
INFORMÁTICA	V52
LINGUA ESPAÑOLA	V49
LITERATURA ESPAÑOLA E TEORÍA DA LITERATURA	V50
MATEMÁTICA APLICADA I	V54
MATEMÁTICA APLICADA II	V56
MATEMÁTICAS	V10
ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS E MARKETING	V09
PINTURA	V41
PSICOLOXÍA EVOLUTIVA E DA COMUNICACIÓN	V24
QUÍMICA ANALÍTICA E ALIMENTARIA	V32
QUÍMICA FÍSICA	V43
QUÍMICA INORGÁNICA	V27
QUÍMICA ORGÁNICA	V44
SOCIOLOXÍA, CIENCIA POLÍTICA E DA ADMÓN. E FILOSOFÍA	V16
TECNOLOXÍA ELECTRÓNICA	V05
TEORÍA DO SINAL E COMUNICACIÓNS	V46
TRADUCCIÓN E LINGÜÍSTICA	V51
XEOCENCIAS MARIÑAS E ORDENACIÓN DO TERRITORIO	V38

ANEXO VIII



PROGRAMA DE PROMOCIÓN XERAL DA INVESTIGACIÓN

Ano 2012

MODELO DGP-12

PROCEDEMENTO

AXUDAS PARA PROXECTOS DE PROMOCIÓN XERAL DO COÑECEMENTO

CÓDIGO DO PROCEDEMENTO

GIN12DGP

DOCUMENTO

SOLICITUDE

DATOS DO/A SOLICITANTE (INVESTIGADOR/A PRINCIPAL DO EQUIPO)

PRIMEIRO APELIDO Camba		SEGUNDO APELIDO Lamas		NOME Daniel		NIF 44455566V
SEXO <input checked="" type="checkbox"/> HOME <input type="checkbox"/> MULLER		ORGANISMO v-Art				
CENTRO Universidade de Vigo Campus Ourense						CÓDIGO* 305
DEPARTAMENTO Computación Visual						CÓDIGO* *
ENDEREZO C/ Progreso nº12 5ªA				LOCALIDADE Ourense	CONCELLO Ourense	
CÓDIGO POSTAL 32005	PROVINCIA Ourense	TELÉFONO 690232000	EXTENSIÓN	FAX	CORREO ELECTRÓNICO danicamba@me.com	

* VER LISTADO DE CÓDIGOS DE CENTROS E DEPARTAMENTOS

TIPO DE AXUDA

- ☒ MODALIDADE A: PROXECTOS DE DGP
- ☐ MODALIDADE B: PROXECTOS COORDINADOS
- ☐ MODALIDADE C: LIÑAS NOVAS E XÓVENES INVESTIGADORES/AS

DATOS DO PROXECTO

TÍTULO DO PROXECTO ITF-InsideTheFrames				<input type="checkbox"/> PROXECTO COORDINADO
NO CASO DE PROXECTOS COORDINADOS INDICAR	APELIDOS	NOME	ORGANISMO	
COORDINADOR/A XERAL DO PROXECTO (INVESTIGADOR/A PRINCIPAL SUBPROXECTO 1):				
INVESTIGADOR/A PRINCIPAL SUBPROXECTO 2:				
INVESTIGADOR/A PRINCIPAL SUBPROXECTO 3:				
INVESTIGADOR/A PRINCIPAL SUBPROXECTO 4:				
OBSERVACIÓNS:				

VISTO E PRAZE DA AUTORIDADE QUE REPRESENTA LEGALMENTE AO ORGANISMO

Dña. / D. Daniel Camba Lamas		SINATURA E SELO
CARGO Investigador Principal		
ORGANISMO v-Art	C.I.F. V0008000R	

LEXISLACIÓN APLICABLE

Orde da DGP de 16 de marzo de 2012 pola que se convocan axudas do Programa de Promoción Xeral de Investigación do Plan de Investigación, Desenvolvemento e Innovación Tecnolóxica para o ano 2012.

SINATURA DO/A SOLICITANTE

Ourense, 7 de Abril de 2012

(Para cubrir pola Administración)

RECIBIDO

REVISADO E CONFORME

NÚMERO DE EXPEDIENTE

DATA DE ENTRADA

/ /

DATA DE EFECTOS

/ /

DATA DE SAÍDA

/ /

Ourense



AXUDAS PARA A REALIZACIÓN DE PROXECTOS DE INVESTIGACIÓN

PROGRAMA DE PROMOCIÓN XERAL DA INVESTIGACIÓN

DOCUMENTO Nº 1-A

DATOS DO/A SOLICITANTE (INVESTIGADOR/A PRINCIPAL DO EQUIPO)

PRIMEIRO APELIDO Camba		SEGUNDO APELIDO Lamas		NOME Daniel		NIF 44455566V
ORGANISMO v-Art						
CENTRO Universidad de Vigo Campus Ourense						CÓDIGO* 305
DEPARTAMENTO Computación Visual						CÓDIGO* *
ENDEREZO C/ Progreso nº12 5ªA				LOCALIDADE Ourense		
CÓDIGO POSTAL 32005	PROVINCIA Ourense	TELÉFONO 690232000	EXTENSIÓN	FAX	CORREO ELECTRÓNICO danicamba@me.com	
VINCULACIÓN AO ORGANISMO (1) NUMERARIA		POSTO DESEMPEÑADO IP		ADICACIÓN AO ORGANISMO (2) TEMPLO COMPLETO		
DOCTOR EN Informática Gráfica					DATA DE LECTURA DA TESE	SEXENIOS RECOÑECIDOS


* VER LISTADO DE CÓDIGOS DE CENTROS E DEPARTAMENTOS

DATOS XERAIS DO PROXECTO

TÍTULO ITF-InsideTheFrames	
DURACIÓN <input type="checkbox"/> 1 ano <input type="checkbox"/> 2 anos <input checked="" type="checkbox"/> 3 anos	CÓDIGO UNESCO 1203-09
Nº DE MEMBROS DO EQUIPO 4	

PRESUPOSTO SOLICITADO (en euros)

	1º ANO	2º ANO	3º ANO	SUMA	PRÉGASE VERIFIQUE AS SUMAS CORRESPONDENTES
CONTRATACIÓN DE PERSOAL	0,00	0,00	0,00	0,00	
MATERIAL INVENTARIABLE E BIBLIOGRÁFICO	9.200,00	0,00	0,00	9.200,00	
MATERIAL FUNXIBLE	0,00	0,00	0,00	0,00	
AXUDAS DE CUSTO POR DESPRAZAMENTO	789,00	0,00	0,00	789,00	
OUTROS GASTOS	0,00	0,00	0,00	0,00	
SUMA	9.989,00	0,00	0,00	9.989,00	(I)

SINATURA DO INVESTIGADOR PRINCIPAL 	(Euros)
IMPORTE DO PROXECTO (I)	9.989,00
CUSTOS INDIRECTOS (15% de (I)) (II)	1.498,35
SUBVENCIÓN SOLICITADA (I)+(II)	11.487,35 (3)

(1) Indicar si é numerario ou contratado estable
(2) Indicar si é completa ou parcial
(3) Contías máximas: 120.000€ para un período máximo de 3 anos; nos proxectos coordinados, 120.000€ por subproxecto nun período máximo de tres anos; e nos proxectos que afronten novas liñas, 80.000€ para un período máximo de tres anos.

COMPOSICIÓN DO EQUIPO QUE SOLICITA A AXUDA

Documento 1A-2

Investigador Principal (doutor que deberá pertencer a algunha das categorías que figura no apartado 2.3a) da orde da convocatoria e que deberá ter dedicación a tempo completo ao organismo. No caso de centros de investigación da Xunta de Galicia e centros sanitarios, admitirase un titulado superior con vinculación estábel ao centro e con experiencia investigadora nos últimos catro anos, acreditada mediante publicacións ou participación en proxectos e convenios de investigación con resultados avaliábeis.

SINATURAS DE
CONFORMIDADE

PRIMEIRO APELIDO Camba	SEGUNDO APELIDO Lamas	NOME Daniel	N.I.F. (1) 44455566V	ORGANISMO v-Art	SEXO <input checked="" type="checkbox"/> HOME <input type="checkbox"/> MULLER
VINCULACIÓN AO ORGANISMO (2) NUMERARIO		POSTO DESEMPEÑADO (5) IP		DEDICACIÓN AO ORGANISMO (3) TEMPLO COMPLETO	
TITULACIÓN <input type="checkbox"/> LICENCIADO <input checked="" type="checkbox"/> DOUTOR <input type="checkbox"/> OUTROS EN Informática Gráfica				DATA LECTURA DA TESE	DEDICACIÓN AO PROXECTO (4) ÚNICA

2º membro: Un doutor con vinculación ao mesmo organismo que o investigador principal do equipo e dedicación a tempo completo. No caso de centros de investigación da Xunta de Galicia e centros sanitarios, admitirase un titulado superior con vinculación ao mesmo centro que o investigador principal do equipo, con experiencia investigadora acreditada mediante publicacións ou participación en proxectos e convenios de investigación con resultados avaliábeis.

PRIMEIRO APELIDO Casanova	SEGUNDO APELIDO José	NOME Diego	N.I.F. (1) 44455566X	ORGANISMO v-Art	SEXO <input checked="" type="checkbox"/> HOME <input type="checkbox"/> MULLER
VINCULACIÓN AO ORGANISMO (2) NUMERARIO		POSTO DESEMPEÑADO Programador principal		DEDICACIÓN AO ORGANISMO (3) TEMPLO COMPLETO	
TITULACIÓN <input type="checkbox"/> LICENCIADO <input checked="" type="checkbox"/> DOUTOR <input type="checkbox"/> OUTROS EN Ciencias de la Computación				DATA LECTURA DA TESE	DEDICACIÓN AO PROXECTO (4) ÚNICA

Outros membros do equipo, conforme ao establecido no punto 2.3, apartados a),b),c) e d) da orde da convocatoria:

PRIMEIRO APELIDO Conde	SEGUNDO APELIDO Nóvoa	NOME Edgar	N.I.F. (1) 44455566Y	ORGANISMO v-Art	SEXO <input checked="" type="checkbox"/> HOME <input type="checkbox"/> MULLER
VINCULACIÓN AO ORGANISMO (2) NUMERARIO		POSTO DESEMPEÑADO Colaborador		DEDICACIÓN AO ORGANISMO (3) TEMPLO COMPLETO	
TITULACIÓN <input type="checkbox"/> LICENCIADO <input checked="" type="checkbox"/> DOUTOR <input type="checkbox"/> OUTROS EN Diseño Gráfico en 3D				DATA LECTURA DA TESE	DEDICACIÓN AO PROXECTO (4) ÚNICA
<input checked="" type="checkbox"/> PERSOAL INVESTIGADOR CON VINCULACIÓN ESTABLE (AO MESMO ORGANISMO QUE O/A INVESTIGADOR/A PRINCIPAL)		<input type="checkbox"/> PERSOAL INVESTIGADOR CON VINCULACIÓN NON ESTABLE (CONTRATADO TEMPORAL OU BOLSA PREDOUTORAL OU POSTDOUTORAL AO MESMO ORGANISMO QUE O/A INVESTIGADOR/A PRINCIPAL)		<input type="checkbox"/> INVESTIGADOR ASOCIADO (CON VINCULACIÓN A OUTRO ORGANISMO DISTINTO AO DO INVESTIGADOR PRINCIPAL)	
<input type="checkbox"/> OUTRO PERSOAL QUE REALICE TAREFAS DE INVESTIGACION					

- (1) Xuntar copia do N.I.F..
- (2) Indicar algunha das seguintes categorías: NUMERARIO, CONTRATADO ESTABLE, CONTRATADO NON ESTABLE, BOLSEIRO PREDOUTORAL OU EQUIVALENTE, BOLSEIRO POSTDOUTORAL OU NINGUNHA. No caso de presentarse como investigador asociado, indicar a vinculación ao seu respectivo organismo.
- (3) Tempo completo / tempo parcial.
- (4) Única ou compartida.
- (5) Deberá ser persoal investigador con vinculación estable ao correspondente organismo segundo o apartado 2.3a).

O INVESTIGADOR/A PRINCIPAL DO EQUIPO DECLARA QUE SON CERTOS OS DATOS ARRIBA INDICADOS

SINATURA DO INVESTIGADOR PRINCIPAL

Outros membros do equipo, conforme ao establecido no punto 2.3, apartados a), b), c) e d) da orde da convocatoria:

Documento 1A-3

PRIMEIRO APELIDO Meire	SEGUNDO APELIDO Perez	NOME Carmen Selina	N.I.F. (1) 44455566Z	ORGANISMO v-Art	SEXO <input type="checkbox"/> HOME <input checked="" type="checkbox"/> MULLER
VINCULACIÓN AO ORGANISMO (2) NUMERARIA		POSTO DESEMPEÑADO Colaboradora		DEDICACIÓN AO ORGANISMO (3) TEMPLO COMPLETO	
TITULACIÓN <input type="checkbox"/> LICENCIADO <input checked="" type="checkbox"/> DOUTOR <input type="checkbox"/> OUTROS EN Ciencias de la computación				DATA LECTURA DA TESE	DEDICACIÓN AO PROXECTO (4) ÚNICA
<input checked="" type="checkbox"/> PERSOAL INVESTIGADOR CON VINCULACIÓN ESTABLE (AO MESMO ORGANISMO QUE O INVESTIGADOR PRINCIPAL)					
<input type="checkbox"/> PERSOAL INVESTIGADOR CON VINCULACIÓN NON ESTABLE (CONTRATADO TEMPORAL OU BOLSA PREDOUTORAL OU POSTDOUTORAL AO MESMO ORGANISMO QUE O INVESTIGADOR PRINCIPAL)					
<input type="checkbox"/> INVESTIGADOR ASOCIADO (CON VINCULACIÓN A OUTRO ORGANISMO DISTINTO AO DO INVESTIGADOR PRINCIPAL)					
<input type="checkbox"/> OUTRO PERSOAL QUE REALICE TAREFAS DE INVESTIGACION					



PRIMEIRO APELIDO	SEGUNDO APELIDO	NOME	N.I.F. (1)	ORGANISMO	SEXO <input type="checkbox"/> HOME <input type="checkbox"/> MULLER
VINCULACIÓN AO ORGANISMO (2)		POSTO DESEMPEÑADO		DEDICACIÓN AO ORGANISMO (3)	
TITULACIÓN <input type="checkbox"/> LICENCIADO <input type="checkbox"/> DOUTOR <input type="checkbox"/> OUTROS EN				DATA LECTURA DA TESE	DEDICACIÓN AO PROXECTO (4)
<input type="checkbox"/> PERSOAL INVESTIGADOR CON VINCULACIÓN ESTABLE (AO MESMO ORGANISMO QUE O INVESTIGADOR PRINCIPAL)					
<input type="checkbox"/> PERSOAL INVESTIGADOR CON VINCULACIÓN NON ESTABLE (CONTRATADO TEMPORAL OU BOLSA PREDOUTORAL OU POSTDOUTORAL AO MESMO ORGANISMO QUE O INVESTIGADOR PRINCIPAL)					
<input type="checkbox"/> INVESTIGADOR ASOCIADO (CON VINCULACIÓN A OUTRO ORGANISMO DISTINTO AO DO INVESTIGADOR PRINCIPAL)					
<input type="checkbox"/> OUTRO PERSOAL QUE REALICE TAREFAS DE INVESTIGACION					

- (1) Xuntar copia do N.I.F..
- (2) Indicar algunha das seguintes categorías: NUMERARIO, CONTRATADO ESTABLE, CONTRATADO NON ESTABLE, BOLSEIRO PREDOUTORAL OU EQUIVALENTE, BOLSEIRO POSTDOUTORAL OU NINGUNHA. No caso de presentarse como investigador/a asociado/a, indicar a vinculación ao seu respectivo organismo.
- (3) Tempo completo / tempo parcial.
- (4) Única ou compartida.

O INVESTIGADOR/A PRINCIPAL DO EQUIPO DECLARA QUE SON CERTOS OS DATOS ARRIBA INDICADOS

SINATURA DO INVESTIGADOR PRINCIPAL



DECLARACIÓN DO FINANCIAMENTO VIXENTE DE QUE DISPÓN CADA UN DOS MEMBROS DO EQUIPO

Documento 1A-4

PROXECTOS, CONTRATOS E CONVENIOS (Empregar tantas follas como sexa necesario).

DETALLE POR ANUALIDADES

No caso de non dispor de financiamento marcarase a seguinte casa e asinarase esta páxina

☒ NINGÚN MEMBRO DO EQUIPO DISPÓN DE FINANCIAMENTO VIXENTE

PRIMEIRO APELIDO	SEGUNDO APELIDO	NOME	ENTIDADE FINANCIADORA			1ª Anualidade
						2ª Anualidade
DEDICACIÓN AO PROXECTO	CÓDIGO / REFERENCIA DO PROXECTO	CONTÍA DA AXUDA	DATA DE INICIO	DATA DE REMATE	3ª Anualidade	
						4ª Anualidade

PRIMEIRO APELIDO	SEGUNDO APELIDO	NOME	ENTIDADE FINANCIADORA			1ª Anualidade
						2ª Anualidade
DEDICACIÓN AO PROXECTO	CÓDIGO / REFERENCIA DO PROXECTO	CONTÍA DA AXUDA	DATA DE INICIO	DATA DE REMATE	3ª Anualidade	
						4ª Anualidade

PRIMEIRO APELIDO	SEGUNDO APELIDO	NOME	ENTIDADE FINANCIADORA			1ª Anualidade
						2ª Anualidade
DEDICACIÓN AO PROXECTO	CÓDIGO / REFERENCIA DO PROXECTO	CONTÍA DA AXUDA	DATA DE INICIO	DATA DE REMATE	3ª Anualidade	
						4ª Anualidade

PRIMEIRO APELIDO	SEGUNDO APELIDO	NOME	ENTIDADE FINANCIADORA			1ª Anualidade
						2ª Anualidade
DEDICACIÓN AO PROXECTO	CÓDIGO / REFERENCIA DO PROXECTO	CONTÍA DA AXUDA	DATA DE INICIO	DATA DE REMATE	3ª Anualidade	
						4ª Anualidade

PRIMEIRO APELIDO	SEGUNDO APELIDO	NOME	ENTIDADE FINANCIADORA			1ª Anualidade
						2ª Anualidade
DEDICACIÓN AO PROXECTO	CÓDIGO / REFERENCIA DO PROXECTO	CONTÍA DA AXUDA	DATA DE INICIO	DATA DE REMATE	3ª Anualidade	
						4ª Anualidade

PRIMEIRO APELIDO	SEGUNDO APELIDO	NOME	ENTIDADE FINANCIADORA			1ª Anualidade
						2ª Anualidade
DEDICACIÓN AO PROXECTO	CÓDIGO / REFERENCIA DO PROXECTO	CONTÍA DA AXUDA	DATA DE INICIO	DATA DE REMATE	3ª Anualidade	
						4ª Anualidade

D. / Dna. Daniel Camba Lamas investigador/a principal do proxecto

ITF-InsideTheFrames ,

declara baixo xuramento que os datos anteriormente descritos reflicten de xeito veraz a totalidade do financiamento vixente correspondente os membros do equipo do devandito proxecto de investigación.

SINATURA DO INVESTIGADOR PRINCIPAL



- Aqueles membros do equipo solicitante que foran investigadores dalgún proxecto financiado **en convocatorias anteriores** deberán encher esta páxina cos datos relativos ao correspondente proxecto (no caso de que algún investigador teña máis dun indicará só os datos relativos ao último). Cada investigador/a asinará a páxina na que consten os seus datos.
(Presentar tantas páxinas como investigadores teñan publicacións derivadas do proxecto)

No caso de que ningún dos membros do equipo solicitante fora investigador/a dalgún proxecto dos citados no apartado anterior, marcarase a seguinte casa E ASINARÁ ESTA PÁXINA o Investigador/a Principal.



NINGÚN MEMBRO DO EQUIPO FOI INVESTIGADOR DE PROXECTOS FINANCIADOS EN CONVOCATORIAS ANTERIORES.

INVESTIGADOR/A		
TÍTULO DO PROXECTO		
CÓDIGO DO PROXECTO	CONVOCATORIA	SUBVENCIÓN TOTAL (euros/ptas)
PUBLICACIÓNS DERIVADAS DO DEVANDITO PROXECTO		

SINATURA DO INVESTIGADOR/A

UTILICE UNHA FOLLA PARA CADA INVESTIGADOR/A

DECLARACIÓN DAS AXUDAS SOLICITADAS E CONCEDIDAS POLAS ADMINISTRACIÓNS PARA A MESMA FINALIDADE

D. / Dna. Daniel Camba Lamas

Investigador/a principal

do equipo solicitante dunha axuda para o proxecto

ITF-InsideTheFrames

declara que nas datas e polos importes que de seguido se relacionan presentou solicitude/s e foille/fóronlle concedida/s, no seu caso, a/s seguinte/s axuda/s para o mesmo fin:

No caso de non ter realizado ningunha solicitude de axuda para o mesmo fin, marcarase a seguinte casa E ASINARÁ ESTA PÁXINA O/A INVESTIGADOR/A PRINCIPAL DO EQUIPO DE INVESTIGACIÓN solicitante.



O EQUIPO DE INVESTIGACIÓN QUE SOLICITA A AXUDA, NON TEN SOLICITADA NIN, EN CONSECUENCIA, CONCEDIDA AXUDA ALGUNHA PARA A REALIZACIÓN DO PROXECTO DE INVESTIGACIÓN AO QUE SE REFIRE A PRESENTE SOLICITUDE, POR NINGUNHA DAS ADMINISTRACIÓNS COMPETENTES.

Denominación do organismo, sociedade ou entidade pública á que lle foi solicitada a axuda	Datas de		Importe (en euros)	
	solicitude	concesión(1)	solicitado	concedido(2)

(1) No caso de estar pendente a resolución dalgunha solicitude, indicárase "PENDENTE" nesta columna.

(2) Nas solicitudes denegadas farase constar "0 euros" nesta columna.

Ourense, 21 de Abril de 2016



Asdo.: Daniel Camba Lamas

O/A investigador/a principal do equipo

**CERTIFICACIÓN DA DIRECCIÓN OU XERENCIA DO ORGANISMO AO QUE PERTENCEN OS
MEMBROS DO EQUIPO SOLICITANTE.**

Dna./D. DANIEL CAMBA LAMAS, con NIF nº 44455566V
(cargo) IP do (organismo) V-ART

CERTIFICA

Que os postos desempeñados polos membros do equipo de investigación solicitante son os que a continuación se indican:

D/Dna. <u>EDGAR CONDE NÓVOA</u>	NIF <u>44455566Y</u>
Posto desempeñado: <u>COLABORADOR</u>	Dedicación: <u>COMPLETA</u> (completa/parcial)

D/Dna. <u>DIEGO CASANOVA JOSÉ</u>	NIF <u>44466655X</u>
Posto desempeñado: <u>PROGRAMADOR PRINCIPAL</u>	Dedicación: <u>COMPLETA</u> (completa/parcial)


D/Dna. <u>CARMEN SELINA MEIRE PEREZ</u>	NIF <u>44455566Z</u>
Posto desempeñado: <u>Colaboradora</u>	Dedicación: <u>COMPLETA</u> (completa/parcial)

D/Dna. _____	NIF _____
Posto desempeñado: _____	Dedicación: _____ (completa/parcial)

D/Dna. _____	NIF _____
Posto desempeñado: _____	Dedicación: _____ (completa/parcial)

Ourense ,a 7 de ABRIL de 2012.

Asdo: DANIEL CAMBA LAMAS



DECLARACIÓN DA VERACIDADE DA INFORMACIÓN CONTIDA NOS CURRÍCULOS

Os membros do equipo solicitante da axuda para a realización do proxecto de investigación, con título

ITF-InsideTheFrames

que a continuación se relacionan, xuran/prometen que os datos contidos nos seus respectivos currículos son certos.

INVESTIGADOR/A PRINCIPAL D./D. ^a DANIEL CAMBA LAMAS	con NIF 44455566V	SINATURA 
D./D. ^a DIEGO CASANOVA JOSÉ	con NIF 44455566X	SINATURA 
D./D. ^a EDGAR CONDE NÓVOA	con NIF 44455566Y	SINATURA 
D./D. ^a CARMEN SELINA MEIRE PÉREZ	con NIF 44455566Z	SINATURA 
D./D. ^a	con NIF	SINATURA
D./D. ^a	con NIF	SINATURA
D./D. ^a	con NIF	SINATURA
D./D. ^a	con NIF	SINATURA
D./D. ^a	con NIF	SINATURA

DECLARACIÓN RESPONSABLE

DE NON ESTAR INCURSO EN NINGUNHA DAS PROHIBICIÓNS DO
ARTIGO 13 DA LEI 38/2003, DE 17 DE NOVEMBRO, XERAL DE
SUBVENCÍONS.

Dna./D. Daniel Camba Lamas, con NIF nº 44455566W, en
representación de V-ART (CIF V0008000R).

DECLARO BAIXO A MIÑA RESPONSABILIDADE

- Que a entidade V-ART non se atopa incurso en ningunha das prohibicións para a obtención de subvencións contempladas no artigo 13 da Lei 38/2003, de 17 de novembro, Xeral de Subvencións.

Ourense, a 7 de Abril de 2012.

Asdo: Daniel Camba Lamas





MEMORIA DO PROXECTO DE INVESTIGACIÓN

PROGRAMA DE PROMOCIÓN XERAL DA INVESTIGACIÓN

DOCUMENTO Nº 1-B

NO CASO DE PROXECTOS COORDINADOS, XUSTIFICACIÓN DA NECESIDADE DE COORDINACIÓN ENTRE OS EQUIPOS SOLICITANTES PARA ACADAR OS OBXETIVOS PROPOSTOS E OS BENEFICIOS ESPERADOS

A

TÍTULO	B
ITF-InsideTheFrames	
INVESTIGADOR/A PRINCIPAL	
Camba Lamas, Daniel	
INSTITUCIÓN	
v-Art	
ENDEREZO	
C/ Progreso nº12 5ºA	
PALABRAS CLAVE	
realidad,virtual,inside,the,frames,arte,mundos,3d,informática,gráfica,gráficos,artista,cuadros,pintura...	
RESUMO	C

MOTIVACIÓN:

El siglo XXI es el siglo de la generalización del diseño. La constante innovación, tiene su punto álgido en el campo artístico donde los lienzos infinitos y las diferentes opciones para hacer las creaciones más inmersivas, permiten elevar las obras más allá de las limitaciones que un lienzo plano pudiera ocasionar a un artista. [1]

Es en esas limitaciones donde queremos centrarnos y darle la posibilidad a artistas clásicos como Monet, Renoir, Edward Hopper, etc. De que nos cuenten que había más allá del lienzo, los matices que se pierden y alimentan la curiosidad del espectador; saber que se escondía en la torre de La noche estrellada de Vangogh, que hay tras la puerta de la habitación del Experimento de un pájaro en una bomba de aire de Joseph Wright, adentrarnos en el mar de las Sillas de playa de Kandinski o explorar El jardín de las delicias de El Bosco.

Para el desarrollo de esta experiencia virtual será necesario el uso de tecnologías de renderizado y procesamiento avanzado, buscando llegar al mayor número de personas exportándolo para todas las plataformas posibles.

A continuación se detallan dichas tecnologías.

HERRAMIENTAS DE MODELADO.

Blender vs 3DMax: [9]

El primero muestra una estabilidad casi idéntica a su competidor comercial.

Además...

- Es multiplataforma.
- Ligero.
- Incluye herramientas de escultura digital comparable a zBrush o Mudbox.
- Posee editor de videos por nodos al estilo de Nuke.
- Incorpora con mayor celeridad los avances en el campo.

Zbrush vs Mudbox: [10]

Zbrush tiene disponibles millones de opciones de creación de malla y realiza el texturizado mediante el uso de polígonos.

Se pueden usar las diferentes esferas para crear cuerpos de personajes o formas complejas, con la ayuda del modulo shadowbox que gestiona las intersecciones entre las máscaras.

Mediante dynamesh podemos reensamblar las mayas de manera sencilla, pudiendo importar la base geométrica de otras aplicaciones.

Mudbox es más limitado en la creación de mallas, pero permite la importación de cualquier aplicación de AutoDesk. Basándose en capas y con soporte a texturas.

MOTORES GRÁFICOS.

En la actualidad existen una gran cantidad de alternativas software de creación de entornos virtuales que favorecen los desarrollos de todas aquellas pequeñas y medianas empresas que no cuentan con los medios para crear la suya propia.

Con el fin de realizar una elección satisfactoria del motor gráfico a usar para el proyecto, se han analizado aquellas opciones del mercado actual que abarcan los requisitos que se consideran básicos e indispensables.

.- Unity.

Uno de sus puntos fuertes es la integración de un sistema de exportación cruzado que permite portar un desarrollo a diversas plataformas como son Android, iOS, Windows Phone y Blackberry. Este punto lo hace un motor especialmente bueno para el desarrollo de aplicaciones móviles.

Unity no dispone de funciones de construcción de modelos internos por lo que se presenta necesario el uso de aplicaciones 3D de modelado como: 3ds Max, Maya, Softimage, CINEMA 4D o Blender entre otras. [5][7][8]

.- LumberYard.

Otra de las opciones hábiles de desarrollo 3D que ha sido descartada para este proyecto por el escaso tiempo que lleva en activo en el mercado y por su actual estado de Beta. De haber tenido más tiempo de vida habría sido una opción a tener en cuenta por su clara intención de apoyar y favorecer el desarrollo de experiencias con realidad virtual. [4]

.- Cry Engine.

Opción de gran potencia en el campo del desarrollo 3D, con uno de los editores más completos del mercado. Este software ha sido descartado por la ausencia de opciones de exportación para plataformas móviles ya que se centra casi exclusivamente para PC y Mac. [6]

.- Unreal Engine.

Otro de los grandes gigantes del desarrollo y edición de entornos virtuales creado por la empresa Epic Games y que permite exportar para plataformas como PC, Mac, iOS y Android entre otros. Actualmente da soporte a diversos dispositivos de realidad virtual como CardBoard, Project Morpheus, Oculus, Hololens, HTC Vive o Gear VR. De llevarse a cabo la comercialización del producto, Epic Games recibiría el 5% de cada uno de los ingresos en concepto de royalties pero tan solo si se superan los \$3000 de ganancias por trimestre. [2][3]

Planteadas todas las opciones y teniendo en cuenta que no buscamos la generación de gráficos fotorealistas la opción más cómoda y asumible por sus características es el uso de Unity como motor gráfico principal de desarrollo. Ya que puede utilizarse en su totalidad de manera gratuita y sólo se necesita pagar una licencia para realizar la exportación del proyecto.

HARDWARE DESTINO Y PRECIOS.

La aplicación se desarrollará para plataformas tanto de escritorio como móviles.

Gracias a Unity la aplicación podrá ser explotada para diferentes tecnologías. Estas tecnologías son la vía de interacción del usuario con la aplicación. [8]

Evaluamos estos sistemas de Realidad Virtual, por su estandarización en el mercado actual. [11][12][13][14][15]

HTC Vive (STEAM):	Windows, SteamOs, MacOS.	~ 900€
Google CardBoard:	Android/iOS.	~20€
Samsung Gear VR:	Android.	~ 100€
Oculus:	Windows.	~ 600€
Playstation VR (SONY):	PS4.	~ 400€
Hololens (Microsoft):	Windows, Xbox One, Windows Phone.	~ 3000€

CÓMO LO HAREMOS:

Contaremos con la ayuda de expertos en los diferentes movimientos artísticos con los que trabajaremos, así como la ayuda de dibujantes expertos y diseñadores gráficos que plasmen con exactitud los trazos de los cuadros y nos permitan ampliar la realidad tangible del cuadro basándonos en la historia del artista y otros factores emocionales.

BIBLIOGRAFÍA MÁS RELEVANTE

[Arte]

[1] <http://www.burcet.net/art/esp/arte.htm>

[Motores gráficos]

[2] https://es.wikipedia.org/wiki/Unreal_Engine

[3] <http://www.realovirtual.com/noticias/1558/llega-unreal-engine-4-8-importantes-mejoras-realidad-virtual>

[4] <https://aws.amazon.com/es/lumberyard/>

[5] <http://blog.digitaltutors.com/unity-udk-cryengine-game-engine-choose/>

[6] <https://www.cryengine.com>

[7] <https://www.yeeply.com/blog/desarrollo-de-juegos-con-unity-3d/>

[8] <https://unity3d.com/es/unity>

[Modelado]

[9] <http://www.digital-rebel.com/8-ventajas-de-blender-frente-3dsmax-maya-o-xsi/>

[10] <http://blog.digitaltutors.com/zbrush-mudbox-sculpting-showdown/>

[Hardware]

[11] <https://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us>

[12] <http://www.vidaextra.com/industria/oculus-rift-vs-project-morpheus-campo-de-batalla-la-realidad-virtual>

[13] <http://hipertextual.com/analisis/samsung-gear-vr>

[14] <https://developers.google.com/cardboard/>

[15] <https://www.htcvive.com/eu/>

Buscamos la creación de experiencias lo más inmersivas posibles, que permitirán llevar cualquier obra pictórica más allá de las limitaciones que un lienzo plano pudiera ocasionar a un artista. Para ello, queremos iniciar el proyecto centrándonos en revivir los lienzos de artistas clásicos. Imaginad las vistas desde la torre pintada por Van Gogh, ser quien haga sonreír a la Gioconda ó mojarte los pies en las playas de Kandinsky. Cada obra pictórica, representa un instante histórico, un fragmento de la imaginación del autor o una representación desde el punto de vista de éste, del mundo que lo rodeaba. Con este proyecto pretendemos transportarnos a ese instante o fragmento que el artista nos quiso dar a conocer, para poder explorarlo en su totalidad 'CASI' sin limitaciones.

En resumen, acabar con Síndrome de Stendhal sin salir de tu cuarto.

Este proyecto está diseñado como un producto multimedia que permitirá aproximar el arte a personas que no mostraban interés por ella y permitir expandir la experiencia del arte a quien ya es un apasionado. A mayores puede ser un producto de gran interés para museos de arte y exposiciones concretas.

Parte de la idea y del target de hecho, nacen a raíz del museo de Dalí en San Petersburgo que llevó a cabo un proyecto similar, pero focalizado en un único cuadro del artista, el Angelus en colaboración con Disney.

Para el desarrollo de este proyecto se realizarán un número determinado de tareas interrelacionadas a las cuales se les asigna un tiempo determinado. Cada una consta de una serie de objetivos para los cuales se obtendrán unos entregables necesarios para las tareas posteriores, en caso de ser el último, se obtendrá el producto final.

Los integrantes serán nombrados mediante las iniciales de sus nombres y apellidos:

- Daniel Camba Lamas (DCL)
- Diego Casanova José (DCJ),
- Edgar Conde Nóvoa (ECN),
- Carmen Meire Perez (CMP).

Para este proyecto se han definido los siguientes paquetes de tareas con sus objetivos y entregables:

P1.- Establecimiento del entorno de trabajo.

Adquisición del local, permisos, materiales, hardware y software para el desempeño de las tareas, local de trabajo, contratación de suministros básicos, etc.

P.1.1.- Adquirir y adecuar lugar de trabajo

Se buscará un local que cuente con una sala grande y libre de obstáculos, con vista al futuro testeo pensando en la necesidad de desplazarse por el espacio. Una vez hecho el contrato de alquiler del local durante tres años, se adecuará para poder trabajar en el, adquiriendo el material necesario como sillas, mesas, ordenadores, armarios, etc.

- Duración: 4 semanas.
- Participantes: DCL y ECN
- Hitos: Adquisición local para trabajo.

P1.2.- Trámites burocráticos

Se delegará en una agencia gestora con la supervisión de un integrante.

- Duración estimada: 2 semanas.
- Participantes: CMP
- Hitos: Adquisición de permisos y licencias.

P1.3.- Estudio y compra del equipamiento VR necesario.

Se investigarán qué fabricantes actualmente suministran hardware para VR, y como funciona su software, permitiéndonos así adquirir los más relevantes en cuanto a popularidad y presencia en el mercado.

- Duración estimada: 2 semanas.
- Participantes: DCJ
- Hitos: Conocer mercado hardware de VR y adquirir componentes.

P2.- Estudio de trazos. Selección, contextualización y objetivos de las primeras obras y artistas que irán en el proyecto.

P2.1.- Selección de obras en base a popularidad historico-contemporanea.

Identificación de las obras más populares a nivel historico y cuales tienen mayor valor a día de hoy y aquellas cuya admiración a permanecido invariante en el tiempo. Así como que movimiento pictóricos resultan más interesantes/misteriosos al público.

- Duración estimada: 3 semanas.
- Participantes: DCL y ECN
- Hitos: Selección de obras iniciales.

P2.2.- Contextualización de cada obra seleccionada.

Bajo el consejo de grandes expertos en los artistas de las obras seleccionadas se definirá el pertinente contexto de cada una, entendiendo que llevo al artista a pintarla y por qué así para aprender lo máximo posible y poder desentrañar lo que esconde cada obra más allá del plano bidimensional.

- Duración estimada: 4 semanas.
- Participantes: DCL, ECN
- Hitos: Contextualización obras elegidas.

P3.- Diseño general del producto a elaborar.

P3.1.- Definición/Selección de algoritmo de trazos.

Se diseñará o seleccionará un algoritmo de renderización no fotorealista altamente configurable que pueda adaptarse a las diferentes épocas, estilos y artistas que vayamos a tratar en el proyecto.

- Duración estimada: 3 semanas.
- Participantes: DCL
- Hitos: Obtención de un algoritmo de trazos.

P3.2.- Diseño de texturas básicas por movimiento artístico.

Se contratarán texturizadores que bajo el consejo de nuestros expertos lograrán proporcionarnos unas texturas de alta calidad para que sirvan para diferentes movimientos artísticos pudiéndolas usar así como base para varios artistas pertenecientes al mismo movimiento.

- Duración estimada: 2 semanas.
- Participantes: ECN y externos.
- Hitos: Obtención de texturas base.

P3.3.- Diseño de iluminación.

En base a la obra original se deberá definir la iluminación para los añadidos que se le añadan en el entorno 3D, para esta tarea contaremos con la ayuda cruzada de diferentes artistas plásticos y expertos en iluminación en entornos 3D. Definiendo a su vez también la interacción de la sombra del supuesto espectador en el que nos convertiremos dentro del cuadro.

- Duración estimada: 3 semanas.
- Participantes: ECN y externos.
- Hitos: Definición del sistema de iluminación.

P3.4.- Diseño del sistema de interacción.

Definir cómo el entorno responderá al acercamiento del espectador a una zona activa como una puerta una ventana u otros elementos interactivables que pueda haber en los distintos cuadros y escondieran secretos que puedan interesar al usuario.

- Duración estimada: 2 semanas.
- Participantes: DCJ
- Hitos: Definición de las mecánicas de interacción.

P3.5.- Diseño de la interfaz de usuario.

Pese a que el sistema carecerá de HUD, para que la experiencia no se vea entorpecida, el usuario tendrá acceso a un menú interactivo para seleccionar el cuadro al que desea entrar o configurar ciertas opciones del cuadro en el que está como la saturación, la velocidad de las animaciones y otros detalles que pongamos a su disposición.

- Duración estimada: 2 semanas.
- Participantes: CMP
- Hitos: Definición de la interfaz de usuario.

P4.- Implementación general del producto a elaborar. Por medio de iteraciones teniendo un mayor control del desarrollo del proyecto.

P4.1.- Modelado de los entornos interactivos.

Tras la contextualización y objetivos de cada obra, se diseña el modelado 3D para cada una utilizando las texturas desarrolladas previamente y los conocimientos específicos de la obra, generando los espacios no visibles en el lienzo y el entorno al que queremos que el usuario sea transportado al elegir usar nuestro producto.

- Duración estimada: 6 meses.
- Participantes: ECN y DCL
- Hitos: Obtención de un entorno fidedigno al cuadro original.

P4.2.- Implementación de la iluminación.

Del diseño al esquema final de iluminación orientada en específico para cada cuadro por nuestros artistas y diseñadores.

- Duración estimada: 5 meses.
- Participantes: Externos.
- Hitos: Obtención de un entorno correctamente iluminado.

P4.3.- Implementación del sistema de interacción.

Del diseño a un completo conjunto de respuestas por medio del entorno a acciones realizadas por el usuario con el fin de que la experiencia sea lo más inmersiva y esclarecedora posible.

- Duración estimada: 4 meses.
- Participantes: ECN y DCJ
- Hitos: Obtención de un sistema fluido de acción/reacción.

P4.4.- Implementación de la interfaz de usuario.

Del diseño a un menú funcional y lo más intuitivo posible, con un apartado de configuración sencillo para que el usuario final pueda realizar ciertas modificaciones en como percibe el cuadro siendo plenamente consciente de estas.

- Duración estimada: 2 meses.
- Participantes: DCJ y CMP
- Hitos: Obtención de una interfaz de usuario funcional.

METODOLOGÍA, HIPÓTESE E PLAN DE TRABAJO (Max. 6 Páginas - Continuación)

P5.- Pruebas globales. En distintos dispositivos y usuarios.

P.5.1.- Testeo en diferentes dispositivos.

Oculus, HTC vive, Google Cardboard, Playstation, así como también se realizarán pruebas con estas plataformas en distintos dispositivos, es decir, distintas versiones de Android e iOS, distintas configuraciones Hardware de PC y distintos modelos de Mac. Para dar un perfil aproximado de características recomendadas y requisitos mínimos.

- Duración estimada: 2 semanas
- Participantes: DCL, CMP, DCJ, ECN
- Hitos: Obtención de requisitos recomendados y mínimos.

P5.2.- Testeo en diferentes tipos de usuarios.

Escogeremos de aquellas personas que se inscriban a la beta de nuestro producto, distintos grupos para el análisis del producto. Desde amantes del arte hasta para quien es un campo que no le suscita interés, para aprender de sus opiniones y ver si es capaz de acercar el arte a aquellos que no les interesaba y enamorar más aún a aquellos que ya eran amantes de ella.

- Duración estimada: 1 semana
- Participantes: CMP y externos
- Hitos: Evaluación del producto por los usuarios.

P6.- Manuales. Del apartado técnico y la ayuda para el usuario.

P6.1.- Manual técnico.

Se define el proyecto, objetivos e indicaciones para un público especialista en el tema. Con una ayuda y especificaciones utilizando un lenguaje propio del campo técnico que estamos tratando.

- Duración estimada: 2 semanas
- Participantes: DCL y ECN
- Hitos: Obtención del manual técnico.

P6.2.- Manual de usuario.

Se definen una serie de Preguntas/Respuestas frecuentes que los usuarios puedan consultar rápidamente en caso de atascarse con alguna funcionalidad de la aplicación, a mayores una ayuda que definirá la utilidad y finalidad de cada una de las funciones del menú; así como un pequeño tutorial para enseñar al usuario a modificar parámetros sobre la percepción del cuadro.

- Duración estimada: 2 semanas
- Participantes: DCJ y CMP
- Hitos: Obrencción del manual de usuario, FAQ y tutorial interactivo.

P7.- Ventas.**P7.1.- Licencias.**

Poniendonos en contacto con la misma agencia que nos gestionó los trámites burocráticos al principio del proyecto, se gestionarán las licencias necesarias para la venta y distribución del proyecto.

- Duración estimada: 4 semanas.
- Participantes: DCL y externos
- Hitos: Obtención de licencias para venta y distribución.

P7.2.- Distribuidores.

Mucho del hardware que utilizamos tiene un apartado propio en los markets de su empresa, donde podríamos distribuir la versión móvil del producto en el caso de Google Cardboard ó Samsung Gear, la versión de escritorio en el caso de las Oculus o las HTC Vive o incluso en consola con las Morpheus o las Hololens. De forma que abarquemos todo el mercado; añadiendo también versiones extendidas del software a museos y exposiciones.

- Duración estimada: 3 semanas.
- Participantes: CMP y DCJ
- Hitos: Cobertura de mercado y afianzar target.

INSTALACIÓNS, INSTRUMENTOS E TÉCNICAS DISPOÑIBLES PARA A REALIZACIÓN DO PROXECTO

I

OUTROS MEDIOS NECESARIOS NON DISPOÑIBLES

J

XUSTIFICACIÓN DA SUBVENCIÓN SOLICITADA NO DOCUMENTO 1-A (en euros)

GASTOS DE PERSOAL		K
SUBTOTAL		
MATERIAL INVENTARIABLE (XUSTIFICACIÓN DETALLADA)		L
NO CASO DE PROXECTOS DA MODALIDADE C, ESTADÍAS DE INVESTIGACIÓN (MÁXIMO 10% DO TOTAL SOLICITADO)		
SUBTOTAL		M

(en euros)

MATERIAL FUNXIBLE (XUSTIFICACIÓN DETALLADA)

N

SUBTOTAL

AXUDAS DE CUSTO POR DESPRAZAMENTO(XUSTIFICACIÓN DETALLADA)

Ñ

SUBTOTAL

(en euros)

Documento 1B-11

OUTROS GASTOS (XUSTIFICACIÓN DETALLADA).

SUBTOTAL

O

(Euros)

IMPORTE DO PROXECTO

(I)

0,00

CUSTOS INDIRECTOS (15% de (I))

(II)

0,00

SUBVENCIÓN SOLICITADA

(I) + (II)

0,00

P

O/A investigador/a principal, que asina máis abaixo, declara coñecer as normas específicas da presente convocatoria

Q

Asdo.: Daniel Camba Lamas

Ourense, 21 de Abril de 2016