

# PROGRAMA D'INVESTIGACIÓ DEL PROFESSORAT DE L'INSTITUT SUPERIOR D'ENSENYANCES ARTÍSTIQUES DE LA COMUNITAT VALENCIANA

**Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant**  
**Curs 2017-2018**



**GENERALITAT  
VALENCIANA**

**iseaCV**  
Instituto superior de  
enseñanzas artísticas  
Comunitat Valenciana

**easda**  
Escola d'Art i Superior  
de Disseny. Alacant

## Projectes d'investigació:

01. Patriarca	2
02. Desarrollo de una metodología para la integración de objetos, retratos o paisajes fotografiados en elementos virtuales.	4
03. Los Museos: arquitectura y didáctica	6
04. El diseño del calzado como valor en alza y su aportación cultural en la provincia de Alicante	8
05. Análisis de apps para la docencia en los Estudios Artísticos Superiores.	9
06. Materiales en el Diseño	11
07. La propiedad intelectual como estímulo para la creación de empresas en los países en vías de desarrollo	12
08. Encuesta para la empleabilidad de los estudiantes egresados	14
09. Processing y diseño gráfico	16

Dades d'alta i registre del Grup d'Investigació <i>Datos de alta y registro del Grupo de investigación</i>	
Títol del projecte: <i>Título del proyecto:</i>	<b>01. Patriarca</b>
Centre: <i>Centro:</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant
Grup d'investigació: <i>Grupo de investigación:</i>	CACMA (Computational analysis and creation of music and arts)
Línia d'investigació: <i>Línea de investigación:</i>	Investigació Tecnològica

Membres del Grup d'Investigació <i>Miembros del grupo de investigación</i>	
Professor/a investigador/a principal: <i>Profesor/a investigador/a principal:</i>	Dr. David Rizo Valero
Professorat investigador: <i>Profesorado investigador:</i>	Dr. Manuel Mas Devesa, Dr. Mario Rodríguez Ruiz, Dra. Nieves Pascual León

Resum <i>Resumen</i>
<p>Los archivos esconden una gran cantidad de música producida en la península ibérica y las posesiones de la Corona entre los siglos XVI y XVIII. En parte, esto se debe a que ésta está escrita en una notación distinta a la que actualmente empleamos, y que además difiere ligeramente de la que se había utilizado anteriormente en toda Europa. De hecho, no existen muchos expertos capaces de interpretarla correctamente, ni soporte tecnológico para hacerlo. De esta manera, parte de nuestro patrimonio está todavía inexplorado.</p> <p>En la Comunidad Valenciana contamos con varios archivos de gran importancia desde el punto de vista musical que contienen música de esa época. El Archivo Real Colegio Seminario Corpus Christi Valencia es uno de ellos.</p> <p>En anteriores proyectos se han comenzado a crear las bases tecnológicas y musicológicas para poder abordar la recuperación de ese patrimonio y además poderlo presentar de una manera novedosa que permita entender mejor su contenido musical.</p>

Sin embargo sólo se ha trabajado con ejemplos controlados aislados.  
En este proyecto proponemos realizar la primera recuperación completa de una obra, tanto con criterios paleográficos como de musicología digital que por una parte hagan público esa obra tanto en notación original mensural hispánica como en su transcripción con grafías modernas y por otra pongan a disposición de la comunidad científica los contenidos musicales representados con los últimos estándares internacionales de codificación.

Dades d'alta i registre del Grup d'Investigació <i>Datos de alta y registro del Grupo de investigación</i>	
Títol del projecte: <i>Título del proyecto:</i>	<b>02. Desarrollo de una metodología para la integración de objetos, retratos o paisajes fotografiados en elementos virtuales.</b>
Centre: <i>Centro:</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant
Grup d'investigació: <i>Grupo de investigación:</i>	VОВI (VIRTUAL OBJECTS FOR VIDEOGAMES)
Línia d'investigació: <i>Línea de investigación:</i>	Tecnològica

Membres del Grup d'Investigació <i>Miembros del grupo de investigación</i>	
Professor/a investigador/a principal: <i>Profesor/a investigador/a principal:</i>	Dra. Marta Leticia Sánchez Cardete
Professorat investigador: <i>Profesorado investigador:</i>	Maria Luisa Bernabeu Lledó, Ana Hernández Riquelme

Resum <i>Resumen</i>
<p>La idea de convertir fotografia 2D en un model 3D, es ya posible con algunos programas profesionales, pero estos además de caros tienen una cierta complejidad de uso, además de que algunos de ellos requiere de tiempo para realizar la tarea. El sueño de muchos diseñadores y profesionales de la animación y post-producción sería un método que hiciera esto de la manera más simple posible, sin necesidad de muchos recursos, ni interfaces complejas y sin la necesidad de invertir mucho tiempo en ello, además de poder decidir el acabado estético y su nivel de iconicidad (o realismo). Por tanto se pretende estudiar y desarrollar una metodología (o proceso de trabajo) para la integración de objetos, retratos o paisajes fotografiados en modelos 3D, que además podrían ser de interés en algunos sectores en auge como el del</p>

videojuego, dándole a este un valor añadido. El estudio contempla una investigación documental, donde se analiza y realiza una comparativa de estilos (escuelas) y la tecnología existente en la creación de objetos virtuales 3D utilizando elementos fotográficos.

Dades d'alta i registre del Grup d'Investigació <i>Datos de alta y registro del Grupo de investigación</i>	
Títol del projecte: <i>Título del proyecto:</i>	<b>03. Los Museos: arquitectura y didáctica</b>
Centre: <i>Centro:</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant
Grup d'investigació: <i>Grupo de investigación:</i>	Intercentros
Línia d'investigació: <i>Línea de investigación:</i>	Teoría e Historia del Arte, del Diseño, Sociología y Antropología.

Membres del Grup d'Investigació <i>Miembros del grupo de investigación</i>	
Professor/a investigador/a principal: <i>Profesor/a investigador/a principal:</i>	Francisco Javier Consuegra Panaligan
Professorat investigador: <i>Profesorado investigador:</i>	Colaboran: Araceli Pericás Díez. IES. Antonio José Cavanilles de Alicante Sira Montiel Company IES. Antonio José Cavanilles de Alicante

Resum <i>Resumen</i>
<p>En la sociedad valenciana actual, junto con la revalorización y puesta en valor del patrimonio urbano, se ha asistido a la incorporación en la vida ciudadana de una magnífica oferta cultural de los museos. Museos de lo más diversos que están ofreciendo a la ciudadanía un conjunto de acciones culturales llegándose a convertir en referentes urbanos de gran valor y, lo que es más importante, en elementos dinamizadores de la vida social y cultural de nuestras ciudades.</p> <p>Nuestro trabajo se centrará en algunos de estos museos que son auténticas referencias para las instituciones educativas de Alicante. Ponemos en valor estos museos</p>

convertidos en lugares de educación y formación de nuestro alumnado, con departamentos dedicados a la didáctica para ofrecer toda una gama de recursos conectados con los contenidos curriculares.

En esta puesta en marcha museística de la ciudad analizaremos también los edificios y las arquitecturas que albergan sus colecciones siguiendo la línea de investigación de anteriores proyectos realizados donde se trató de revalorizar el patrimonio urbano y donde queríamos acercar la ciudad de Alicante al conocimiento, a su puesta en valor.

Es por ello muy importante trabajar desde una perspectiva rigurosa el valor patrimonial del edificio en sí, un edificio que es algo más que un mero contenedor de piezas.

Es evidente que los museos de nuestra ciudad cumplen una función lúdica para la población en general, por ello trataremos de analizarla desde una perspectiva formativa y educativa. Queremos aclarar que en este proyecto analizaremos el equilibrio que pensamos debe de haber entre el contenido museístico y el su continente (el propio edificio) porque, en ocasiones, nos podemos encontrar una arquitectura que sobrepasa el contenido, es decir, puede darse la paradoja de que el continente albergue un contenido vacío.



Dades d'alta i registre del Grup d'Investigació <i>Datos de alta y registro del Grupo de investigación</i>	
Títol del projecte: <i>Título del proyecto:</i>	<b>04. El diseño del calzado como valor en alza y su aportación cultural en la provincia de Alicante</b>
Centre: <i>Centro:</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant
Grup d'investigació: <i>Grupo de investigación:</i>	Esteban-Vacas
Línia d'investigació: <i>Línea de investigación:</i>	Teoría e Historia del Diseño

Membres del Grup d'Investigació <i>Miembros del grupo de investigación</i>	
Professor/a investigador/a principal: <i>Profesor/a investigador/a principal:</i>	Amada Esteban
Professorat investigador: <i>Profesorado investigador:</i>	Josefina Vacas

Resum <i>Resumen</i>
<p>El proyecto de investigación en torno a la cultura del diseño del calzado, en la región alicantina, parte del trabajo realizado en años anteriores y de la necesidad de profundizar en el conocimiento del diseño del calzado, en el valor cultural e industrial que supone para la zona geográfica que nos ocupa y las repercusiones que dicho producto tiene en los diferentes ámbitos culturales.</p> <p>Este proyecto de investigación se complementa con el proyecto de investigación de Título Final de Master que se realizará.</p>

Dades d'alta i registre del Grup d'Investigació <i>Datos de alta y registro del Grupo de investigación</i>	
Títol del projecte: <i>Título del proyecto:</i>	<b>05. Análisis de apps para la docencia en los Estudios Artísticos Superiores.</b>
Centre: <i>Centro:</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant
Grup d'investigació: <i>Grupo de investigación:</i>	APPEAS (Análisis de apps para la docencia en los Estudios Artísticos Superiores)
Línia d'investigació: <i>Línea de investigación:</i>	Pedagògica

Membres del Grup d'Investigació <i>Miembros del grupo de investigación</i>	
Professor/a investigador/a principal: <i>Profesor/a investigador/a principal:</i>	Ana María González Massa
Professorat investigador: <i>Profesorado investigador:</i>	

Resum <i>Resumen</i>
<p>El nuevo Marco Europeo insta a un cambio en la didáctica y evaluación de las competencias. La inclusión de las TICs en los procesos de aprendizaje formal y no formal es uno de los objetivos de esta nueva educación superior. Si bien en otras etapas educativas esta inclusión de las nuevas tecnologías se impone en las aulas, en los Estudios Superiores de Diseño, la inclusión se limita a la utilización de ordenadores y el software de programas de edición y postproducción. La actual legislación europea nos plantea la necesidad de implementar las TICs. Los dispositivos móviles ofrecen la posibilidad de un nuevo aprendizaje y hacen replantearse la didáctica de asignaturas infravaloradas, como la Fotografía.</p> <p>Las hipótesis de investigación serían:</p> <p>¿Qué APPs se podrían incluir en la didáctica de la enseñanza de la Fotografía en los Estudios Superiores de Diseño?</p>

¿Cómo perciben los estudiantes la introducción de las APPs en la metodología del aula?

¿Cómo y con qué parámetros se pueden evaluar las APPs dedicadas a la enseñanza de la asignatura de fotografía en los estudiante de Diseño?

¿Ha sido positiva la implantación de un sistema de aprendizaje basado en las APPs, de forma que cambie la perspectiva que tenían de los estudios y la importancia de la Fotografía en su proceso de aprendizaje y futura carrera profesional?

Para ello a través de encuestas y valoración de resultados se intentará que tras la investigación encontremos respuesta a varias preguntas:

¿Cuál es la calidad de las APPs analizadas y su utilidad en el aula?

¿Es posible su implantación como forma de aprendizaje TIC?

¿Pueden las APPs usarse en el aula de los Estudios Superiores de Diseño para formar futuros profesionales, fomentando la experimentación, el interés y los conocimientos técnicos?

Dades d'alta i registre del Grup d'Investigació <i>Datos de alta y registro del Grupo de investigación</i>	
Títol del projecte: <i>Título del proyecto:</i>	<b>06. Materiales en el Diseño</b>
Centre: <i>Centro:</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant
Grup d'investigació: <i>Grupo de investigación:</i>	Luque - Gómez
Línia d'investigació: <i>Línea de investigación:</i>	Tecnològica

Membres del Grup d'Investigació <i>Miembros del grupo de investigación</i>	
Professor/a investigador/a principal: <i>Profesor/a investigador/a principal:</i>	Rafael Luque Peinado
Professorat investigador: <i>Profesorado investigador:</i>	Ana Maria Gomez Robles

Resum <i>Resumen</i>
<p>Este proyecto de investigación es continuación al iniciado en el año 2016, pretendiendo recopilar materiales usados en el Diseño de Interiores y de Producto, diseños de gran relevancia tanto de objetos, mobiliario y/o obras arquitectónicas, dando características básicas del material usado y la relación entre propiedades y peculiaridades de la obra.</p>

Dades d'alta i registre del Grup d'Investigació <i>Datos de alta y registro del Grupo de investigación</i>	
Títol del projecte: <i>Título del proyecto:</i>	<b>07. La propiedad intelectual como estímulo para la creación de empresas en los países en vías de desarrollo</b>
Centre: <i>Centro:</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant
Grup d'investigació: <i>Grupo de investigación:</i>	Francisco José Oncina Carratalá
Línia d'investigació: <i>Línea de investigación:</i>	Teoría del Diseño

Membres del Grup d'Investigació <i>Miembros del grupo de investigación</i>	
Professor/a investigador/a principal: <i>Profesor/a investigador/a principal:</i>	Francisco José Oncina Carratalá
Professorat investigador: <i>Profesorado investigador:</i>	Dra. María Isabel Alemany García

Resum <i>Resumen</i>
<p>Para que el Diseño no quede como un mero elemento identificador de una sociedad o cultura , es necesario que se le dé la valoración económica que se merece. El Diseño ha de ser visto como una oportunidad de negocio y desarrollo. El Diseño tiene una vertiente empresarial . Para ello se ha de contar con las herramientas adecuadas de protección jurídica. Los alumnos de las Universidades y de las Escuelas de Diseño deben mentalizarse sobre la importancia del Diseño como estímulo a la actividad empresarial.</p> <p>Uno de los problemas más importantes que vive la humanidad es la pobreza. Hay muchos países en vias de desarrollo que, aun siendo sede de muchas empresas occidentales de primera magnitud, siguen teniendo como base de su crecimiento el Diseño de creadores occidentales o, directamente, a través del plagio. No se tiene en</p>

cuenta que en estos países existen diseñadores que podrían beneficiarse de todo este tejido industrial, y viceversa. Existen leyes, tanto nacionales como Convenios y Tratados internacionales que regulan la Propiedad Intelectual. Por todo ello, se ha de hacer especial mención a que la protección legal de los diseños va a convertir la creatividad en riqueza a través de la puesta en marcha de empresas. El cumplimiento de toda la normativa llevará consigo:

- Posibles sanciones económicas a diseñadores y empresas no cumplidores. - Crecimiento económico sostenible y duradero en base a la innovación.
- Apoyo a la creación de empresas.
- Creación de puestos de trabajo estables y de calidad.
- Hacer desaparecer los abusos laborales, mafias y tráfico de personas.(todas las consecuencias del tabajo clandestino).
- Efecto multiplicador en la creación de empresas.
- Incremento de la recaudación de las haciendas nacionales.

Existen problemas de fondo en estos países que hay que investigar y resolver.

<b>Dades d'alta i registre del Grup d'Investigació</b> <i>Datos de alta y registro del Grupo de investigación</i>	
<b>Títol del projecte:</b> <i>Título del proyecto:</i>	<b>08. Encuesta para la empleabilidad de los estudiantes egresados</b>
<b>Centre:</b> <i>Centro:</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant
<b>Grup d'investigació:</b> <i>Grupo de investigación:</i>	Grup d'anàlisi socioestadístic
<b>Línia d'investigació:</b> <i>Línea de investigación:</i>	Investigación en Sociología

<b>Membres del Grup d'Investigació</b> <i>Miembros del grupo de investigación</i>	
<b>Professor/a investigador/a principal:</b> <i>Profesor/a investigador/a principal:</i>	Eugenio del Rey Martínez
<b>Professorat investigador:</b> <i>Profesorado investigador:</i>	

<b>Resum</b> <i>Resumen</i>
<p>Mediante la continuación del presente trabajo de investigación se pretende poner de relieve los factores clave del currículum de los estudiantes egresados, y que son identificados como determinantes a la hora de ser seleccionados como candidatos a ocupar un puesto de trabajo en las empresas que han colaborado en el estudio de campo mediante la cumplimentación de una encuesta.</p> <p>El estudio mediante técnicas de inferencia estadística sobre los datos obtenidos en la muestra, nos ayudará a descubrir aquellos factores dominantes que intervienen en la toma de decisiones por parte de las empresas a la hora de evaluar la empleabilidad de nuestros estudiantes egresados.</p> <p>Existen multitud de ejemplos prácticos y bibliografía muy extensa sobre la aplicación práctica de métodos e instrumentos de inferencia estadística a datos provenientes de la</p>

realización de encuestas y en multitud de trabajos de campo. Sin embargo, es bien poca o inexistente la aplicación de dichas técnicas estadísticas bien conocidas al campo de la empleabilidad de nuestros estudiantes egresados.



Dades d'alta i registre del Grup d'Investigació <i>Datos de alta y registro del Grupo de investigación</i>	
<b>Títol del projecte:</b> <i>Título del proyecto:</i>	<b>09. Processing y diseño gráfico</b>
<b>Centre:</b> <i>Centro:</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant
<b>Grup d'investigació:</b> <i>Grupo de investigación:</i>	Codificació Gráfica
<b>Línia d'investigació:</b> <i>Línea de investigación:</i>	Tecnològica

Membres del Grup d'Investigació <i>Miembros del grupo de investigación</i>	
<b>Professor/a investigador/a principal:</b> <i>Profesor/a investigador/a principal:</i>	Maria Antonia Pérez Payá
<b>Professorat investigador:</b> <i>Profesorado investigador:</i>	

Resum <i>Resumen</i>
<p>Continuando con el trabajo realizado en años anteriores se pretende desarrollar aplicaciones creadas en P5.js a partir de ciertas premisas buscando la interacción con el usuario. El número de implementaciones se concretará a lo largo del curso según la complejidad de cada una de ellas.</p>