

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

<b>Código</b>	43118
<b>Nombre</b>	Workshop 3. Introducción a la fotografía y dibujo de materiales
<b>Ciclo</b>	Máster
<b>Créditos ECTS</b>	3.0
<b>Curso académico</b>	2024 - 2025

**Titulación(es)**

<b>Titulación</b>	<b>Centro</b>	<b>Curso</b>	<b>Periodo</b>
2143 - Máster Universitario en Arqueología	Facultad de Geografía e Historia	1	Primer cuatrimestre

**Materias**

<b>Titulación</b>	<b>Materia</b>	<b>Caracter</b>
2143 - Máster Universitario en Arqueología	2 - Arqueomateriales	Obligatoria

**Coordinación**

<b>Nombre</b>	<b>Departamento</b>
MACHAUSE LOPEZ, SONIA	360 - Prehistoria, Arqueología e Historia Antigua
REAL MARGALEF, CRISTINA	360 - Prehistoria, Arqueología e Historia Antigua

**RESUMEN**

El Workshop-3 tiene el objetivo de introducir al estudiantado en el dibujo de materiales arqueológico y su tratamiento digital.

En este módulo el estudiantado aprenderá técnicas de dibujo y fotografía, así como su gestión posterior mediante programas informáticos (Photoshop, Inkscape, Adobe Illustrator, etc.).



## CONOCIMIENTOS PREVIOS

### Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

### Otros tipos de requisitos

No existen requisitos específicos previos; tan sólo conocimientos informáticos básicos que permitan asimilar las enseñanzas sobre el uso elemental de determinados programas de dibujo vectorial y tratamiento de imagen.

## COMPETENCIAS (RD 1393/2007) // RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (RD 822/2021)

### 2143 - Máster Universitario en Arqueología

- Que los/las estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los/las estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
- Ser capaces de acceder a la información necesaria (bases de datos, artículos científicos, etc.) y tener suficiente criterio para su interpretación y empleo.
- Integrarse en el trabajo arqueológico en equipo, considerando la diversidad de campos de actuación y la formación que implica la labor de campo o la investigación arqueológica.
- Conocer y utilizar las herramientas de información de otras áreas de conocimiento (Geoarqueología, Cartografía, Topografía, Estadística y Arqueometría), recurriendo adecuadamente a ellas en relación con las necesidades que plantea el trabajo en Arqueología.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RD 1393/2007) // SIN CONTENIDO (RD 822/2021)

Desde el punto de vista social, esta Materia debe de servir para adquirir una serie de habilidades y destrezas que servirán para afianzar su formación humanística. La Materia contribuirá, sin duda, a lograr una serie de objetivos compartidos con el resto del profesorado del Máster, como podrían ser aquellos referidos a cuestiones de carácter social, ético y académico definitorios del Postgrado en Arqueología:

- Capacidad de superación del alumnado, potenciando la calidad de su trabajo y esfuerzo personales.
- Capacidad para comprender la terminología del lenguaje científico-técnico en el contexto de grupos de trabajo multidisciplinares.

Capacidad para planificar y organizar trabajos, que le permitan elegir entre aquellas estrategias que ofrezcan las respuestas adecuadas a las cuestiones planteadas.



## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### 1. Dibujo Arqueológico, fotografía y tratamiento de la imagen

1. Dibujo a mano de piezas arqueológicas
2. Tratamiento digital de piezas arqueológicas
3. Diseño y elaboración de láminas para publicaciones

## VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas en aula informática	6,00	100
Clases de teoría	6,00	100
Prácticas en laboratorio	6,00	100
Elaboración de trabajos individuales	37,00	0
Estudio y trabajo autónomo	12,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	8,00	0
<b>TOTAL</b>	<b>75,00</b>	

## METODOLOGÍA DOCENTE

### A. Las clases:

En el Workshop se realizará una primera aproximación al dibujo y la fotografía de materiales arqueológicos, utilizando la colección de referencia del Laboratorio. Así como adquirir el conocimiento necesario para el tratamiento digital de dichos dibujos y fotografías para su posterior uso en publicaciones científicas o tareas de difusión.

Las clases tienen una duración variable, ya que se imparten entre 4 y 8 horas presenciales por semana, en las que se impartirán conocimientos prácticos.

Las clases prácticas tienen como objetivo reforzar y aplicar a casos concretos los conocimientos adquiridos durante las clases teóricas, así como el manejo de programas de dibujo digital y manipulación de imágenes digitales.

### B. Tutorías:



Si el desarrollo de la Materia lo requiere se establecerán tutorías programadas para que el alumnado pueda plantear problemas o preguntas sobre el desarrollo de mismo al profesorado responsable. En todo caso, el estudiantado podrá asistir a las tutorías ordinarias, establecidas en el calendario docente del profesorado, para todo tipo de consultas relacionadas con el contenido del temario o con cualquier otro asunto relacionado con la Materia.

## EVALUACIÓN

El planteamiento metodológico antes señalado persigue el objetivo favorecer un contacto frecuente y continuado del profesorado con el alumnado de manera que sea posible conocer el progreso de su aprendizaje y llevar a cabo una valoración de éste en varios niveles y atendiendo a varios aspectos.

Así, la evaluación de la materia consistirá en una valoración continuada complementada con datos objetivos procedentes de los trabajos llevados a cabo por el alumnado:

- Asistencia al 80% mínimo de las clases. Se valorará la participación en clase.
- Trabajos de presentación obligatoria:
  - Realización y entrega, siguiendo las recomendaciones formales, de los ejercicios prácticos derivados de los dos módulos del workshop.

Se considerará que la materia está aprobada cuando el alumnado obtenga una calificación global mayor o igual de 5 sobre 10.

## REFERENCIAS

### Básicas

- ÁLVAREZ, R., MOLIST, N. El dibuix de material arqueològic. Barcelona, 1988.
- GARCÍA BLÁNQUEZ, L. A. Sistema electrónico de dibujo arqueológico. Un nuevo método de representación gráfica. Verdolay, 8, Murcia, 1996, 77- 88.
- HOWELL, C. L.; BLANC, W. A practical guide to archaeological photography. Archaeological Research Tools, 6, Los Angeles, 1995.
- MORENO, A.; QUIXAL, D. Bordes, bases e informes: el dibujo arqueológico de material cerámico y la fotografía digital. Arqueoweb 14, 2012-2013, 178-214.
- PRIETO VINAGRE, J. J. Aplicación de métodos informáticos al dibujo de la cerámica. Cuadernos de Arqueología de la Universidad de Navarra, 4, Pamplona, 1996, 305- 333.
- MAS HURTUNA, P. Dibujo Arqueológico de materiales. Aproximación a sus técnicas. Palma. 2015.



### Complementarias

- BEAT, A.: Calcul des capacités des poteries en fonction de leur dessin. *Annuaire de la Société de Préhistoire et d'Archéologie*, 63, 1980, Frauenfeld, 213- 214.
- WOELFEL, V., *Digital Archaeological Illustration for Ceramics: A step by step guide to creating a ceramic drawing in Adobe Illustrator*, Kindle Edition, 2014.
- PÉREZ-CUADRADO, S., *Manual básico de dibujo de materiales arqueológicos*, Murcia, 2003.

BORRADOR