

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

Código	43118
Nombre	Workshop 3. Introducción a la fotografía y dibujo de materiales
Ciclo	Máster
Créditos ECTS	3.0
Curso académico	2020 - 2021

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2143 - M.U. en Arqueología 12-V.2	Facultad de Geografía e Historia	1	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
2143 - M.U. en Arqueología 12-V.2	2 - Arqueomateriales	Obligatoria

Coordinación

Nombre	Departamento
EIXEA VILANOVA, ALEJO	360 - Prehistoria, Arqueología e Historia Antigua
MACHAUSE LOPEZ, SONIA	360 - Prehistoria, Arqueología e Historia Antigua

RESUMEN

El módulo Workshop-3 tiene el propósito de introducir al estudiante en el mundo del dibujo de materiales y su tratamiento digital.

Las clases prácticas se realizarán en el aula de prácticas. El workshop-3 es un módulo en el que el estudiante aprenderá técnicas de dibujo y fotografía, así como su gestión posterior mediante programas informáticos adecuados (Photoshop, FreeHand, Adobe Illustrator, etc.) y su manipulación y formateado digital.



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

2143 - M.U. en Arqueología 12-V.2

- 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 plantee el trabajo en Arqueología.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 pudieran 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

Wshp3.1. Dibujo arqueológico (T. Orozco; 1,5 ECTS)

3.1.1. Presentación del curso y del material a utilizar

3.1.2. Prácticas de dibujo de materiales líticos

3.1.3. Prácticas de dibujo de producciones cerámicas

2. La ilustración y la fotografía en Arqueología

Wshp3.2. La ilustración y fotografía en Arqueología (P. P. Ripollès; 1,5 ECTS)

3.2.1. Introducción al uso de los programas de dibujo vectorial

3.2.2. La fotografía en Arqueología: formatos y calidades

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
TOTAL	75,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

A. Las clases

El módulo tiene dos partes con una metodología bien diferenciada: clases prácticas de dibujo y de uso de programas informáticos.

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, los estudiantes podrán 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 de los ejercicios prácticos derivados de los workshops: dibujo a lápiz y dibujo vectorial de materiales arqueológicos.

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

REFERENCIAS

Básicas

- ÁLVAREZ, R., MOLIST, N. El dibuix de material arqueològic. Barcelona, 1988.
- 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.
- 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.
- 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

- Referencia c1: 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
- Referencia c2: GARCÍA BLÁNQUEZ, L. A. Sistema electrónico de dibujo arqueológico. Un nuevo método de representación gráfica. Verdolay, 8, Murcia, 1996, 77- 88
- Referencia c3: 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.

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno

MODALIDAD DE DOCENCIA SEMIPRESENCIAL

1. CONTENIDOS

Se mantienen los contenidos inicialmente recogidos en la guía docente.

2. VOLUMEN DE TRABAJO Y PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LA DOCENCIA

Se mantiene el peso de las diferentes actividades que suman la dedicación en créditos ECTS marcadas en la guía docente original. Si lo permite el aforo del aula designada, a partir de las normas sanitarias, las clases teóricas y prácticas tendrán un aforo del 100% (si no fuera así, se reduciría la presencialidad). La planificación de la docencia se especificará a principios de curso.

En el supuesto de que la situación sanitaria cambie, y no sea posible ningún acceso a las instalaciones de la Universidad, la docencia y las actividades programadas se desarrollarán en su totalidad de forma no presencial. En ese caso las adaptaciones correspondientes serán comunicadas al estudiantado a través del aula Virtual.

3. METODOLOGÍA

Clases teórico-prácticas que se podrán complementar con diferentes tipos de materiales y actividades en el aula Virtual.

Las tutorías se harán de forma no presencial (a través del correo corporativo de la UV) o de forma presencial previa cita concertada con el profesor.

En el supuesto de que la situación sanitaria cambie y no sea posible ningún acceso a las instalaciones de la Universidad, la docencia y tutorías se desarrollarán en su totalidad de forma no presencial. En ese caso, las adaptaciones correspondientes serán comunicadas al estudiantado a través del aula Virtual.



4. EVALUACIÓN

Se mantienen los criterios fijados en la Guía Docente.

Si estuviera prevista una prueba presencial, en el caso de que las instalaciones de la Universidad estuvieran cerradas, se realizaría de forma online.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Se mantiene la bibliografía recomendada en la Guía Docente. En el supuesto de que la situación sanitaria cambie y no sea posible el acceso a la bibliografía recomendada, esta se sustituirá por materiales accesibles online.