

**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	2023 - 2024

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
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

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 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
TOTAL	75,00	

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.