

**FITXA IDENTIFICATIVA****Dades de l'Assignatura**

Codi	43118
Nom	Workshop 3. Introducció a la fotografia i dibuix de materials
Cicle	Màster
Crèdits ECTS	3.0
Curs acadèmic	2023 - 2024

Titulació/titulacions

Titulació	Centre	Curs	Període
2143 - M.U. en Arqueologia 12-V.2	Facultat de Geografia i Història	1	Primer quadrimestre

Matèries

Titulació	Matèria	Caràcter
2143 - M.U. en Arqueologia 12-V.2	2 - Arqueomateriales	Obligatòria

Coordinació

Nom	Departament
MACHAUSE LOPEZ, SONIA	360 - Prehistòria, Arqueologia i Història Antiga
REAL MARGALEF, CRISTINA	360 - Prehistòria, Arqueologia i Història Antiga

RESUM

El Workshop-3 té l'objectiu d'introduir a l'estudiantat en el món del dibuix de materials arqueològics i el seu tractament digital.

En aquest mòdul l'estudiantat aprendrà tècniques de dibuix i fotografia, així com la seua gestió posterior mitjançant programes informàtics (Photoshop, Inkscape, Adobe illustrator, etc).

CONEIXEMENTS PREVIS**Relació amb altres assignatures de la mateixa titulació**



No heu especificat les restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

Altres tipus de requisits

No existeixen requisits específics previs; tan sols coneixements informàtics bàsics que permetin assimilar els ensenyaments sobre l'ús elemental de determinats programes de dibuix vectorial i tractament d'imatge.

COMPETÈNCIES

2143 - M.U. en Arqueologia 12-V.2

- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seua capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seua àrea d'estudi.
- Que els estudiants posseïsquen les habilitats d'aprenentatge que els permeten continuar estudiant d'una forma que haurà de ser en gran manera autodirigida o autònoma.
- Ser capaços d'accedir a la informació necessària (bases de dades, articles científics, etc.) i tenir prou criteri per a la seua interpretació i utilització.
- Integrar-se en el treball arqueològic en equip, considerant la diversitat de camps d'actuació i la formació que implica la labor de camp o la investigació arqueològica.
- Conèixer i utilitzar les ferramentes d'informació d'altres àrees de coneixement (Geoarqueologia, Cartografia, Topografia, Estadística i Arqueometria) , recorrent adequadament a elles en relació amb les necessitats que plantege el treball en Arqueologia.

RESULTATS DE L'APRENTATGE

Des del punt de vista social, aquesta Matèria ha de servir per adquirir una sèrie d'habilitats i destreses que serviran per afermar la seua formació humanística. La Matèria contribuirà, sens dubte, a aconseguir una sèrie d'objectius compartits amb la resta del professorat del Màster, com podrien ser aquells referits a qüestions de caràcter social, ètic i acadèmic definitoris del Postgrau en Arqueologia:

- Capacitat de superació de l'alumnat, potenciant la qualitat del seu treball i esforç personals.
- Capacitat per comprendre la terminologia del llenguatge científicotècnic en el context de grups de treball multidisciplinaris.
- Capacitat per planificar i organitzar treballs, que li permetin triar entre aquelles estratègies que ofereixin les respostes adequades a les qüestions plantejades.

DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

**1. Dibuix Arqueològic, fotografia i tractament de la imatge**

1. Dibuix a ma de peces arqueològiques
2. Tractament digital de peces arqueològiques
3. Disseny i elaboració de làmines per a publicacions

VOLUM DE TREBALL

ACTIVITAT	Hores	% Presencial
Pràctiques en aula informàtica	6,00	100
Classes de teoria	6,00	100
Pràctiques en laboratori	6,00	100
Elaboració de treballs individuals	37,00	0
Estudi i treball autònom	12,00	0
Preparació de classes pràctiques i de problemes	8,00	0
TOTAL	75,00	

METODOLOGIA DOCENT**A. Les classes:**

En el Workshop es realitzarà una primera aproximació al dibuix i la fotografia de materials arqueològics, utilitzant la col·lecció de referència del Laboratori. Així com adquirir el coneixement necessari per al tractament digital d'aquests dibuixos i fotografies per al seu posterior ús en publicacions científiques o tasques de difusió.

Les classes tenen una durada variable, ja que s'imparteixen entre 4 i 8 hores presencials per setmana, en les quals s'impartiran coneixements teòrics-pràctics.

Les classes pràctiques tenen com a objectiu reforçar i aplicar a casos concrets els coneixements adquirits durant les classes teòriques, així com el maneig de programes de dibuix digital i manipulació d'imatges digitals.

B. Tutories:

Si el desenvolupament de la Matèria ho requereix s'establiran tutories programades perquè l'alumnat pugui plantejar problemes o preguntes sobre el desenvolupament de mateix al professorat responsable. En tot cas, l'estudiant podrà assistir a les tutories ordinàries, establertes al calendari docent del professorat, per a tot tipus de consultes relacionades amb el contingut del temari o amb qualsevol altre assumpte relacionat amb la Matèria.



AVALUACIÓ

El plantejament metodològic abans assenyalat persegueix l'objectiu afavorir un contacte freqüent i continuat del professorat amb l'alumnat de manera que siga possible conèixer el progrés del seu aprenentatge i dur a terme una valoració d'aquest en diversos nivells i atenent a diversos aspectes.

Així, l'avaluació de la matèria consistirà en una valoració continuada complementada amb dades objectives procedents dels treballs duts a terme per l'alumnat:

- Assistència al 80% mínim de les classes. Es valorarà la participació en classe.
- Treballs de presentació obligatòria:
- Realitació i entrega, seguint les recomanacions formals, dels exercicis pràctics derivats dels dos mòduls del workshop.

Es considerarà que la matèria està aprovada quan l'alumnat obtinga una qualificació global major o igual de 5 sobre 10.

REFERÈNCIES

Bàsiques

- 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.

Complementàries

- 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.