



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 43118

Nombre: Workshop 3. Introducción a la fotografía y dibujo de materiales

Ciclo: Máster Universitario Oficial

Créditos ECTS: 3

Curso académico: 2025-26

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2143 - M.U. en Arqueología	Facultat de Geografia i Història	1	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
2143 - M.U. en Arqueología	Arqueomateriales	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

REAL MARGALEF CRISTINA

MACHAUSE LOPEZ SONIA

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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

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.

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.

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

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.

Ser capaces de acceder a la información necesaria (bases de datos, artículos científicos, etc.) y tener suficiente criterio para su interpretación y empleo.

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 (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	6,00
Laboratorio	6,00
Aula informática	6,00
Total horas	18,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00



Elaboración de trabajos individuales o en grupo	37,00
Estudio y trabajo autónomo	12,00
Preparación de clases	8,00
Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	0,00
Total horas	57,00

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, además de 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.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica:

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

Bibliografía complementaria:

- BEAT, Arnold. 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, Valerie. Digital Archaeological Illustration for Ceramics: A step by step guide to creating a ceramic drawing in Adobe Illustrator, Kindle Edition, 2014.
- PÉREZ-CUADRADO, Soledad. Manual básico de dibujo de materiales arqueológicos, Murcia, 2003.