



## 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:** 2026-27

### 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

### 2143 - M.U. en Arqueología

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
<b>Total horas</b>	<b>18,00</b>

### 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
<b>Total horas</b>	<b>57,00</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, 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.