

**FITXA IDENTIFICATIVA****DADES DE L'ASSIGNATURA****Codi:** 43118**Nom:** Workshop 3. Introducció a la fotografia i dibuix de materials**Cicle:** Màster Universitari Oficial**Crèdits ECTS:** 3**Curs acadèmic:** 2026-27**TITULACIONS**

Titulació	Centre	Curs	Període
2143 - Màster Universitari en Arqueologia	Facultat de Geografia i Història	1	Primer quadrimestre

MATÈRIES

Titulació	Matèria	Caràcter
2143 - Màster Universitari en Arqueologia	Arqueomaterials	OBLIGATÒRIA

COORDINACIÓ

REAL MARGALEF CRISTINA

MACHAUSE LOPEZ SONIA

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 s'ha especificat 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 / RESULTATS D' APRENTATGE****2143 - Màster Universitari en Arqueologia**

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.

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.

Que els estudiants posseïsquen les habilitats d'aprenentatge que els permeten continuar estudiant d'una forma que haurà de ser en gran manera autòdrida o autònoma.

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.

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.

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 (HORES)**ACTIVITATS PRESENCIALS**

Activitat	Hores
Teoria	6,00
Laboratori	6,00
Aula informàtica	6,00
Total hores	18,00

ACTIVITATS NO PRESENCIALS

Activitat	Hores
Assistència a altres activitats	0,00
Elaboració de treballs individuals o en grup	37,00



Estudi i treball autònom	12,00
Preparació de classes	8,00
Preparació d'activitats d'avaluació	0,00
Resolució de casos pràctics	0,00
Total hores	57,00

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, a més d'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.

sumpte 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:
- Realització 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.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia bàsica

- ÁLVAREZ, Ramón, MOLIST, Núria. El dibuix de material arqueològic. Barcelona, 1988.
- GARCÍA BLÁNQUEZ, Luís. 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.

Bibliografia complementària:

- 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.