

Atelier de formation à l'utilisation des images numériques en archéologie

Infos pratiques

- > ECTS : 1.5
- > Nombre d'heures : 12.0
- > Niveau d'étude : BAC +3
- > Période de l'année : Enseignement sixième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Travaux dirigés
- > Campus : Campus de Nanterre
- > Composante : Sciences sociales et administration
- > Code ELP : 4H6RADIP

Présentation

Cet atelier vise à enseigner aux étudiants les bases techniques de deux logiciels traitant de deux types d'image incontournables en archéologie :

- Le dessin vectoriel sur le logiciel libre et gratuit Inkscape utilisé pour la schématisation en archéologie (dessin de mobilier, plan, séquence stratigraphique, schéma...)
- Le dessin bitmap sur le logiciel libre et gratuit Gimp utilisé pour la retouche d'images photographiques.

Objectifs

Cet atelier offrira aux étudiants les compétences de bases leur permettant dès le Master de réaliser leur propre documentation scientifique illustrée.

Évaluation

Évaluation participative à partir de la production graphique des étudiants durant l'atelier.

Compétences visées

Compétence technique : savoir utiliser deux grandes familles de logiciels de création et retouches d'images numériques et l'insérer dans une réflexion disciplinaire plus large.

Bibliographie

Une bibliographie spécifique sera fournie dans le cadre du cours.

Ressources pédagogiques

Formation sur les logiciels à travers des exercices particuliers, fascicule d'apprentissage et cahier de travail spécifique.

Contact(s)

> Mathieu Linlaud

Responsable pédagogique
mlinlaud@parisnanterre.fr