

# 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 leurs 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