

Pós-Graduação em Arqueologia Subaquática

Pós-Graduação, 1º Ciclo

Plano: NI/1370/ESTT/IPT/2018 - Ata CTC 22 - 10/09/2018

Ficha da Unidade Curricular: Reconstrução Computorizada de Estruturas e Espólios

ECTS: 4; Horas - Totais: 108.0, Contacto e Tipologia, T:15.0; TP:15.0;

Ano | Semestre: 1 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: b-learning; Código: 346768

Área Científica: Informática

Docente Responsável

Alexandra Águeda de Figueiredo

Professor Adjunto

Docente(s)

Alexandra Águeda de Figueiredo

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

O aluno deverá adquirir competências com a utilização de programas de desenho tridimensional, bem como compreender as potencialidades e as aplicabilidades destas ferramentas à arqueologia.

Conteúdos Programáticos

1. O desenho tridimensional e a sua aplicação na arqueologia;
2. Exercícios práticos em programa de desenho tridimensional.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. O desenho tridimensional e a sua aplicabilidade na arqueologia:
 - a. O 3D como ferramenta didáctica;
 - b. O 3D como ferramenta auxiliar de interpretação;
2. Desenho tridimensional

a. Aulas práticas onde os alunos desenvolvem competências na utilização de software de desenho 3D.

Metodologias de avaliação

Trabalho: Exercício de construção tridimensional de um objeto - 100% em qualquer das épocas de avaliação (frequência e exame).

Software utilizado em aula

Elearning; Rhinoceros

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- P, F. (2006). *H.M.S. Pallas: Historical Reconstruction of an 18th-Century Royal Navy Frigate* . MA, A&M University. Texas
- Grieco, G. (2003). *Modeling la Belle: A Reconstruction of a Seventeenth-Century Light Frigate* . MA, A&M University. Texas
- Steffy, R. (1994). *Wooden Shipbuilding and the Interpretation of Shipwrecks, College Station: (a bíblia da reconstrução naval)* . MA, A&M University . Texas

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Os conteúdos a leccionar visam preparar e orientar o aluno de forma a compreender e a utilizar os desenhos tridimensionais na sua vida profissional de forma a poder evoluir e tirar o maior partido possível do desenho 3D.

Metodologias de ensino

Expositivo direto e aplicativo.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

As aulas são essencialmente compostas de exercícios práticos de aplicação, com demonstração teórica e explicativa prévia, de casos concretos de arqueologia subaquática, quer de objetos, quer de estruturas, para a sua devida projeção 3D. Com isto pretende-se dotar o aluno de conhecimentos básicos que lhe permitam realizar projetos em programas de desenho 3D indo de encontro dos objetivos propostos na unidade curricular.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

ODS:

4-Educação de qualidade - pelo ensino da ciência e combate à literacia do oceano.

11- Cidades e comunidades sustentáveis - pelo registo a nível cultural histórico da nossa evolução e afetação das nossas ações no mundo atual, valorização e consciencialização de proteção de bens e estruturas, formando visões de exploração e visualização sustentável no âmbito turístico e de salvaguarda de bens.

14 - Proteção da vida Marinha - pela compreensão de relação desta com tudo o que existe no mundo submerso, incluindo os sítios arqueológicos.

17- Parcerias para a implementação de objetivos - Pela necessidade de relação com o mercado de trabalho, organismos ou instituições externas, criando redes de conexão e parcerias na investigação ou desenvolvimento de projeto.

Docente responsável
