

CERAMOD

UN INSTRUMENTO DOCENTE Y DE DIVULGACIÓN

MIGUEL BUSTO ZAPICO
Coordinador del Proyecto
Programa investigación Juan de la Cierva
bustomiguel@ugr.es

ALBERTO GARCÍA PORRAS
Profesor Titular
agporras@ugr.es

JUAN MANUEL RÍOS JIMÉNEZ
Arqueología y Patrimonio; Estudiante de doctorado
jmriosjimenez@correo.ugr.es

MARÍA JOSÉ PEREGRINA SÁNCHEZ
Investigadora Contrato Cargo a Proyecto;
Estudiante de doctorado
mjperegrina@ugr.es

ORIGEN DEL PROYECTO

El presente proyecto de innovación docente creará un espacio de exposición en el Departamento de Historia Medieval y Ciencias y Técnicas Historiográficas de la Universidad de Granada que aúne piezas arqueológicas, sus reproducciones experimentales y sus modelados digitales 3D, junto a información histórica y arqueológica. El fin de la exposición CERAMOD es servir de apoyo tanto a la docencia como a los estudios que se realizan en el marco de las disciplinas de nuestra competencia. Toda la comunidad universitaria podrá disfrutar de la visualización de este recurso didáctico expuesto en un espacio público y de libre acceso.



7. Exposición de las piezas seleccionadas en el Departamento de Historia Medieval y Ciencias y Técnicas Historiográficas.
8. Su localización física se realizará en armarios y vitrinas. Permitirá al alumnado e investigadores ver directamente la colección, y servirá, además, como musealización básica y provisional.



RESULTADOS

Los ámbitos de mejora detectados con la realización del proyecto abarcan el desarrollo de las siguientes competencias.

- Competencias básicas del Grado de Arqueología: CB2 y CB5
- Competencias generales del Grado de Arqueología: CG4 y CG5.
- Competencias transversales del Grado de Arqueología: CT6 y CT7.
- Competencias específicas del Grado de Arqueología: CE3, CE9 y CE10.

Efecto en la docencia

Objetivos concretos que se espera que el alumnado alcance:

Conocimiento teórico:

- Conocimiento teórico de las Humanidades digitales aplicadas a las investigaciones arqueológicas.
- Conocimiento teórico de las técnicas experimentales y artesanales aplicadas a las investigaciones arqueológicas.
- Conocimiento teórico-práctico de las técnicas de creación y manejo de una biblioteca de recursos didácticos 3D para la investigación en Arqueología.

Aprendizaje práctico:

- Aprendizaje práctico de algunas técnicas de reproducción de materiales en el ámbito profesional y de la investigación en Arqueología.
- Aprendizaje práctico de las aplicaciones de los recursos digitales en 3D en el ámbito profesional y de la investigación en Arqueología.



MATERIAS IMPLICADAS

Grado en Arqueología: Arqueología Medieval y Post-medieval, Arqueología de los Asentamientos y de los Paisajes Andalusíes, Arqueología de al-Andalus y de las Sociedades Islámicas.

Máster en Arqueología: Arqueología de la producción de y la cultura material en el mundo medieval y postmedieval, Prácticum.

REPERCUSIÓN

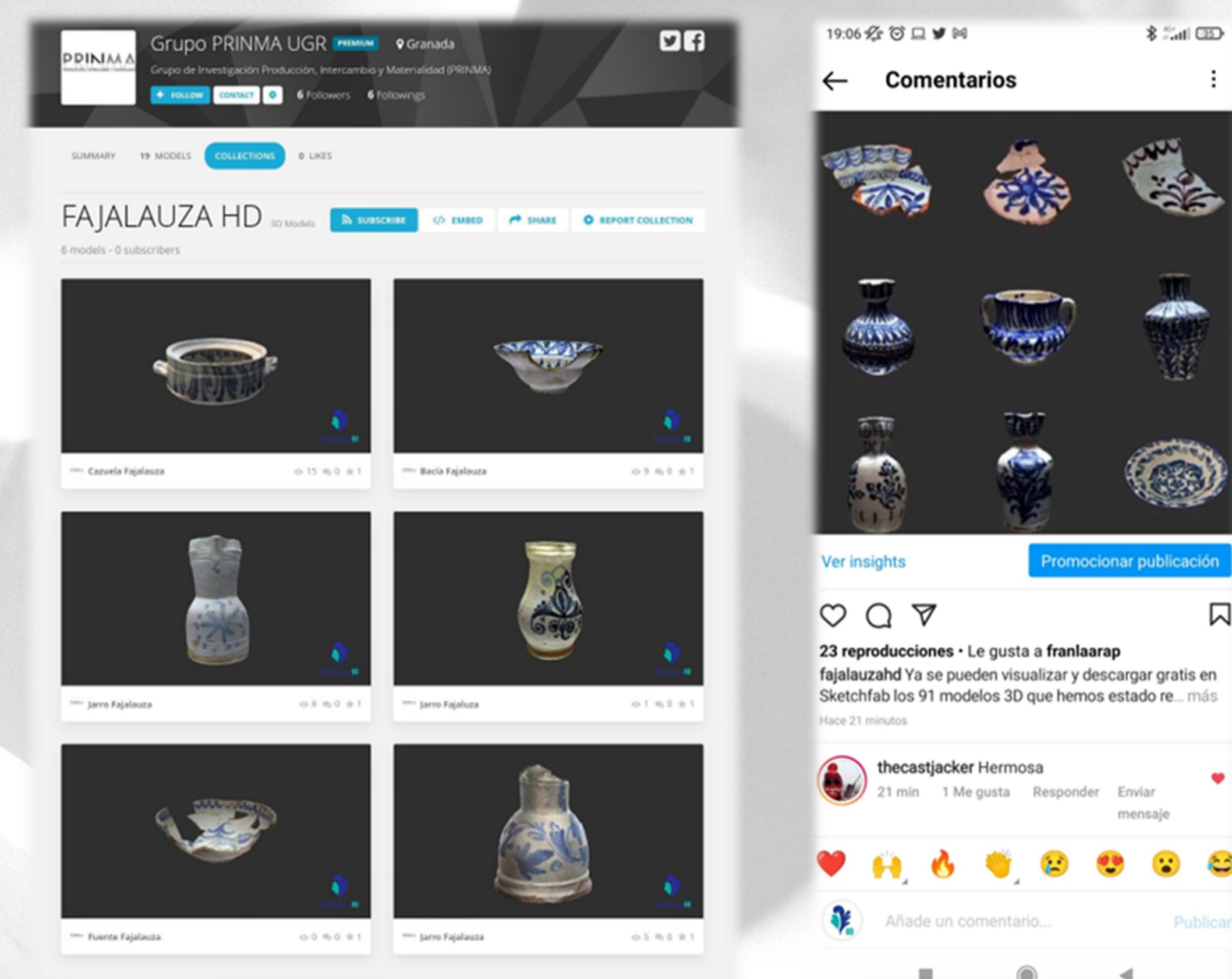
Los resultados del proyecto estarán en diferentes repositorios online lo que permitirá la transferencia de conocimiento. La transferencia de conocimiento es uno de los puntos fuertes de CERAMOD:

- Creación de un espacio de exposición de piezas arqueológicas que aúne elementos materiales originales, reproducciones experimentales y modelados digitales 3D, junto a información histórica y arqueológica.
- Creación de fichas y cartelas de materiales arqueológicos.
- Elaboración de reproducciones experimentales de materiales arqueológicos.
- Elaboración de reproducciones tridimensionales de materiales arqueológicos.

Todos los modelos 3d y la información arqueológica estarán colgados en web. La difusión de los resultados y productos derivados del proyecto se realizará básicamente en dos ámbitos, por un lado, al público en general y, por otro, a la esfera de la investigación y docencia.

ENLACES

- <https://virtual3dugr.prehistoriayarqueologia.org/modelos3D>
- <https://sketchfab.com/PRINMA/models>
- <https://sketchfab.com/PRINMA/collections/fajalauza-hd>
- <https://virtual3dugr.prehistoriayarqueologia.org/>



AGRADECIMIENTOS

Este proyecto ha contado con la ayuda del Departamento de Historia Medieval y Ciencias y Técnicas Historiográficas (UGR); Departamento de Prehistoria y Arqueología (UGR); la Escuela de Arte José Val del Omar de Granada y el Grupo de Investigación Producción, Intercambio y Materialidad PRINMA (HUM-1035). Los miembros del equipo, además de los firmantes, han sido: Esteban Fernández Navarro, Laura Martín Ramos y Alberto Dorado Alejos. CERAMOD es una actividad dentro de la Ayuda IJC2020-046135-I financiada por MCIN/AEI / 10.13039/501100011033 y por la Unión Europea NextGenerationEU/PRTR.



OBJETIVOS

El objetivo principal de CERAMOD es la creación de una colección de referencia a partir de materiales cerámicos procedentes de diferentes intervenciones arqueológicas llevadas a cabo por investigadores del Departamento de Historia Medieval y Ciencias y Técnicas Historiográficas de la Universidad de Granada.

1. Optimizar un recurso existente en el Departamento de Historia Medieval y Ciencias y Técnicas Historiográficas de la Universidad de Granada.
2. Crear un recurso que suponga una potente herramienta didáctica, de modo que su constitución permita renovar y mejorar la metodología docente de los grados o másteres en Arqueología, Historia y Conservación y Restauración.
3. Con el fin de ampliar al máximo el número de usuarios, pretendemos crear sistemas multilingües de descripción y clasificación de material.
4. Alojar el material de forma totalmente online y gratuita.
5. Colaboración interdisciplinar e interinstitucional. Con el proyecto surge una colaboración entre diferentes materias que sienta las bases para una colaboración entre diferentes departamentos, facultades e instituciones (Universidad de Granada, Escuela de Artes).

METODOLOGÍA

El presente proyecto posee un marcado carácter interdisciplinar. Para la consecución de los objetivos se seguirá el método y procedimiento de trabajo siguiente:

1. Creación y definición de los protocolos de clasificación de la colección, fijando una ficha modelo.
2. Ordenación del material existente y clasificación.
3. Documentación gráfica de la colección pieza a pieza, y recogida de información en la base de datos.
4. Creación de modelos volumétricos mediante metodología de Arqueología experimental.
5. Creación de los modelos 3D mediante fotogrametría.