



Curso 2024-2025

BIBLIOTECA DIGITAL MEMORIA DE MADRID

| | | | |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|---|
| TUTOR/ES | Juan Ramón Sanz Villa (sanzvjr@madrid.es) Gilberto Pedreira Campillo (pedreiracg@madrid.es) | | |
| DIRECCIÓN | Centro de cultura contemporánea "Conde Duque" C/ Conde Duque 9-11, Patio Norte (planta 1ª), 28015 MADRID | | |
| DURACIÓN | 125 horas presenciales | | |
| HORARIO | Del 5 de mayo al 9 de junio de 2025 Lunes a viernes de 9:00 a 14:00h | PLAZAS | 2 |

Breve descriptor

Prácticas dirigidas a aquellos alumnos interesados en buscar nuevas formas de divulgación del Patrimonio Arqueológico conservado por las distintas instituciones del Ayuntamiento de Madrid mediante el uso de técnicas escaneado en 3d y fotogrametría.

Requisitos

Además de los exigidos en el máster, es recomendable contar conocimientos y cierta experiencia en el tratamiento de imagen digital y fotografía.

Programa de actividades

La práctica se articulará en tres bloques:

Bloque teórico:

En él se impartirán conceptos básicos sobre difusión de Patrimonio Cultural así como de la aplicación de el modelado en 3d y fotogrametría de piezas arqueológicas

Bloque Práctico:**Digitalización y construcción de modelos:**

Escaneado y desarrollo de modelos fotogramétricos de distintas piezas arqueológicas procedentes de distintos yacimientos arqueológicos de la ciudad de Madrid para posteriormente proceder al tratamiento de las imágenes producidas en los procesos de digitalización.

Para ello se utilizarán los siguientes programas informáticos:

- Agisoft Metasaphe
- Alice Meshrooms (software libre)
- Blender 4.x (software libre)
- Adobe Photoshop



MIHCA

MÁSTER INTERUNIVERSITARIO EN HISTORIA Y CIENCIAS DE LA ANTIGÜEDAD

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID - UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Publicación:

Revisión de distintas herramientas “gratuitas” para la difusión de los contenidos, así como técnicas básicas para aumentar la visibilidad de estas en la red, con especial atención a la plataforma SKETCHFAB

Materiales básicos

Para el desarrollo de estas prácticas es recomendable que los alumnos cuenten con su propio ordenador personal.