

## Archäologie I, Illustrator

Archäologie I, Illustrator\_Die Fund- und Befundaufnahme, Grundlagen Adobe Illustrator

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Knowledge Visualization > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-VSV-V-2020.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Archäologie I, Illustrator
Veranstalter	Departement Design
Leitung	David Schürch Guido Köhler
Anzahl Teilnehmende	maximal 14
ECTS	4 Credits
Lehrform	Übung
Zielgruppen	Pflichtmodul für Scientific Visualization, 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	<p>Im ersten Teil erhalten die Studierenden einen Einblick in die archäologische Forschung und Feldarbeit, wobei sie die Fähigkeit erarbeiten, archäologische Funde und Befunde zu erfassen und anhand der geltenden Konventionen in analoger und digitaler Form darzustellen.</p> <p>Im zweiten Teil des Moduls erwerben sie spezifische Softwarekenntnisse des Adobe Illustrators und der Arbeit mit dem Grafiktablett.</p>
Inhalte	<p>Folgende Punkte werden im Modul behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Einführung und Überblick zur Archäologischen Forschung und zur Archäologischen Illustration</li> <li>? Fund- und Befundaufnahme (Methodik)</li> <li>? Archäologische und Gestalterische Konventionen</li> <li>? Praktische Anwendung / Übung</li> <li>? Einblicke in die Praxis (Exkursionen)</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>? Grundlagen Adobe Illustrator</li> <li>? Aufbau und Zeichnen von Plänen, Farbverwaltung, Aufbau von Mustern etc.</li> <li>? Arbeiten mit dem Grafiktablett</li> </ul>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Zwischenbesprechung, Schlussbesprechung, Abgabe Dokumentation und Endergebnisse
Termine	gemäss Unterrichtsplan
Dauer	3 Wochen
Bewertungsform	Noten von A - F