



ایجاد مسابقه بین دانشجویان در زمینه های مختلف باستان شناسی (مجسمه سازی، سفالگری، طراحی و ترسیم و ...)  
ترغیب دانشجویان به فعالیت های عملی، ایجاد نمایشگاه از آثار دانشجویان و قرار دادن آثار برتر در موزه

طراحی گرافیکی محوطه ها و آثار باستانی  
آشنایی با تجسم گرافیکی، هوش مصنوعی و چگونگی پردازش داده های اطلاعاتی در باستان شناسی  
Using Computers in Archaeology Towards Virtual Pasts  
(Gary Locke)

آموزش ابزار سازی در دوران پیش از تاریخ  
آشنایی با تکنیک ساخت و چگونگی مراحل تولید ابزار  
Stone Tools in Human Evolution: Behavioral Differences among Technological Primates Paperback (John J. Shea)

آموزش نقشه کشی مناظر و محوطه های باستانی  
آشنایی با چگونگی طراحی و ایجاد نقشه از منظره های مختلف در سایت های باستانی  
Mapping Archaeological Landscapes From space  
(Douglas C Comer & Michael J. Harrower)

آموزش طراحی و ساخت مجسمه های باستانی  
شناخت ابزارها، چگونگی طراحی و ساخت مجسمه ها  
کتاب فرهنگ مواد و تکنیک مجسمه سازی

آموزش ساخت و تزئین ظروف سفالی  
آشنایی با تکنیک ساخت، استفاده از رنگ ها در طراحی و چگونگی پخت سفال در کوره  
روش تحقیق با رویکردی به پایان نامه (غلامرضا حاکی)

آموزش طراحی سفال  
آشنایی با طراحی و ترسیم  
اصول مستند سازی سفال در باستان شناسی  
(رقیه خلیل زاده احمدی)

ارائه کار پژوهشی  
آشنایی با روش تحقیق  
روش تحقیق با رویکردی به پایان نامه (غلامرضا حاکی)

## نقشه رشد دانشجویان باستان شناسی

مهارت های تخصصی و دوره های مهارتی فوق برنامه هدف معرفی کتاب

