Plan du workshop « R pour archéologues »

# Séance 1 : Se familiariser avec le langage de programmation R

## Objectif

## Description succincte du contenu

-apprendre les composantes du langage R : commentaires, fonctions, arguments, etc.

-explorer un jeu de données simple (statistiques de base)

-créer un graph avec R base

-créer un plan avec la répartition des objets

## Jeu de données

tableau fictif (reprendre TP lithique)

# Séance 2 : Quelques outils pour une plus grande autonomie

## Objectif

## Description succincte du contenu

-fusionner pdf

-faire des gif

-créer des dossiers

-autres ?

## Jeu de données

# Séance 3 : Analyser et visualiser un jeu de données semi-quantitatif avec le package ggplot

## Objectif

## Description succincte du contenu

-créer un projet R

-créer une figure avec ggplot

-modifier la figure : couleurs, formes, taille du texte, etc.

-générer une légende

-enregistrer une figure en format svg ou jpeg

## Jeu de données

Facteur

# Séance 4 : Modifier des données brutes en amont des analyses avec tidyR

## Objectif

## Description succincte du contenu

-fusionner des tableaux de sources différentes

-recoder des données qualitatives

-fusionner ou dissocier des colonnes

-créer de nouvelles colonnes (eg. Calculer un pourcentage)

## Jeu de données

le Flag

# Séance 5 : Projections spatiales automatisées et personnalisées

## Objectif

## Description succincte du contenu

-projections spatiales

-sélectionner des données dans un tableau

-créer une boucle pour répéter les mêmes étapes sur des données différentes de façon automatique

-voir également Archéoviz

## Jeu de données

les Jambes

# Séance 6 : Les SIG sur R, visualisation et statistiques spatiales

## Objectif

## Description succincte du contenu

-sources de données spatiales : climatiques, topographiques, administratives, géomorpho

-packages de color palettes (petit point sur l’importance du code couleur) [viridis, wespalette]

-créer une carte simple

-visualisation plus qualitative : changer l’aspect des points en fonction d’un attribut

-reclasser un raster (ex données topo en fonction du trait de côte ancien)

## Jeu de données

# Séance 7 : Manipuler et calibrer des dates avec R

## Objectif

## Description succincte du contenu

## Jeu de données