



საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტი
GEORGIAN TECHNICAL UNIVERSITY

დამტკიცებულია
სტუ-ს აკადემიური საბჭოს
2012 წლის, 5 სექტემბრის
№740 დადგენილებით
მოდიფიცირდა
სტუ-ს აკადემიურ საბჭოს
სხდომაზე 2018 წლის
2 აპრილის დადგენილება
№ 01-05-04/95

მაგისტრატურის საგანმანათლებლო პროგრამა

პროგრამის სახელწოდება

დიზაინი

Design

ფაკულტეტი

დიზაინის საერთაშორისო სკოლა

International Design School

პროგრამის ხელმძღვანელი

პროფესორი ნიკოლოზ შავიშვილი

მისანიჭებელი კვალიფიკაცია

ხელოვნების მაგისტრი დიზაინში

Master of Fine Arts in Design *მიენიჭება საგანმანათლებლო პროგრამის არანაკლებ 120 კრედიტის შესრულების შემთხვევაში*

სწავლების ენა

ინგლისური

პროგრამაზე დაშვების წინაპირობა

მაგისტრატურაში სწავლის უფლება აქვს არანაკლებ ბაკალავრის ან მასთან გათანაბრებული აკადემიური ხარისხის მქონე პირს, რომელიც ჩაირიცხება სამაგისტრო გამოცდების შედეგების საფუძველზე (საერთო სამაგისტრო გამოცდა და სტუ-ს მიერ განსაზღვრული გამოცდა/გამოცდები). გამოცდების საკითხები/ტესტები განთავსდება სტუ-ს სწავლების დეპარტამენტის ვებგვერდზე <http://www.gtu.ge/study/index.php> გამოცდების დაწყებამდე მინიმუმ ერთი თვით ადრე. პროგრამაზე ჩაირიცხვა სამაგისტრო გამოცდების გავლის გარეშე, შესაძლებელია საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს მიერ დადგენილი წესით.

პროგრამის აღწერა

მაგისტრატურის ინგლისურენოვანი საგანმანათლებლო პროგრამა "დიზაინი" ოთხნობიანი პროგრამაა. იგი მოიცავს ჰუმანიტარულ, სოციალურ და ტექნიკურ მეცნიერებათა სასწავლო კურსების ფართო სპექტრს; პროგრამა მოიცავს ძირითადი სპეციალობის სავალდებულო და არჩევით სასწავლო კურსებს და კვლევით კომპონენტს.

პროგრამა შედგება 120 ECTS კრედიტისაგან, რომელიც განაწილებულია შემდეგნაირად:

სასწავლო კურსები 75 (ძირითადი სასწავლო კურსები - 60 კრედიტი, არჩევითი - 15 კრედიტი)

კვლევითი კომპონენტი 45 კრედიტი.

პირველი სემესტრი მოიცავს 30 კრედიტს (25 კრედიტი ძირითადი საგნები და 5 კრედიტი არჩევითი საგნები).

მეორე სემესტრი მოიცავს 30 კრედიტს: 25 კრედიტი სასწავლო კურსები (20 კრედიტი ძირითადი საგნები და 5 კრედიტი არჩევითი საგნები) და 5 კრედიტი კვლევითი კომპონენტი

მესამე სემესტრი მოიცავს 30 კრედიტს, მათ შორის: სასწავლო კურსი 20 კრედიტი (15 კრედიტი ძირითადი საგნები, 5 კრედიტი არჩევითი საგნები და 10 კრედიტი კვლევითი კომპონენტი)

მეოთხე სემესტრი მოიცავს 30 კრედიტს რომელიც წარმოადგენს კვლევით კომპონენტს (სამაგისტრო ნაშრომი)

ერთი კრედიტი უდრის 25 საათს, რომელიც მოიცავს საკონტაქტო და დამოუკიდებელ სამუშაოს.

ერთი წლის სასწავლო პროცესი (2 სემესტრი) განერილია შემდეგნაირად: თითოეულ სემესტრში 15 კვირა ეთმობა სწავლებას.

სწავლების პირველი წელი სტუდენტებს წარუდგენს ფუნდამენტურ, სოციალურ, კულტურულ, ეკონომიკურ და პოლიტიკურ სტრუქტურებს რომელიც მართავენ და ზემოქმედებენ თანამედროვე მატერიალურ და ვიზუალურ კულტურაზე. სოციალური ქცევის მაგალითებზე დაკვირვებით სტუდენტები გააცნობიერებენ თუ როგორ წამოიშვა და როგორ მოვიდა საქონლისადა მომსახურების წარმოება და მოხმარება დღევანდელ მდგომარეობამდე. სტუდენტები ჩაერთვებიან კვლევებში დიზაინის სფეროში, ჩამოუყალიბდებთ და გაუმჯობესდებთ კრიტიკული პერსპექტივა საქონლისა და მომსახურების წარმოებასა და მოხმარებაზე. სტუდენტები შეისწავლიან დიზაინის პროცესს, დაეუფლებიან ვიზუალურ აზროვნებას, შემოქმედებით კომუნიკაციას, გაეცნობიან პროდუქტის შექმნის ციკლს ინოვაციაზე და სწრაფ გადაწყვეტილებებზე ფოკუსირებით.

სწავლების მეორე წელი აერთიანებს საკლასო თეორიას და პრაქტიკული სამუშაო გამოცდილებას. ხელს უწყობს სტუდენტთა პროფესიული მომზადების დონის და პრაქტიკული უნარ-ჩვევების განვითარებას. სტუდენტებს შესაძლებლობა ეძლევათ შემოქმედებითი ინიციატივის აღმოსაჩენად და დამოუკიდებელი მოქმედებისთვის შესაბამისი გარემოს შესაქმნელად. კურსი მიზნად ისახავს ხელი შეუწყოს სტუდენტებს, შეუდგნენ დიზაინის პრაქტიკას ისეთი მეთოდებით, რომლის მეშვეობითაც დიზაინში იმართება და წყდება გამოყენებადობის პრობლემები. კურსი უსახულობს კითხვას როგორ იქნას გამოსაადგიე სამომხმარებლო პროდუქტი პროდუქციის და მომსახურების წარუმატებლობების, მომხმარებელთა მოთხოვნილებებისა და ადამიანური კრიტერიუმების ანალიზით და მომხმარებელთა დასაკმაყოფილებლად დიზაინში უახლესი მიდგომების და მეთოდების დანერგვით.

კვლევის საბოლოო საფეხურს წარმოადგენს სამაგისტრო ნაშრომის დასრულება და დაცვა, რომლის დროსაც სტუდენტმა უნდა წარმოაჩინოს სწავლის დროს შეძენილი მრავალმხრივი ცოდნა. სამაგისტრო ნაშრომის დაცვაზე გასვლის წინაპირობას წარმოადგენს ყველა ძირითადი სასწავლო და კვლევითი კომპონენტის ათვისება (90 კრედიტი).

პროექტი წარმოდგენილ უნდა იქნას სპეციალურად ამ მიზნით შექმნილი ინტერდისციპლინარული

საგამოცდო კომისიის წინაშე. კომისია უნდა შედგებოდეს გამომცდელთაგან, რომლებსაც აქვთ სათანადო გამოცდილება და ცოდნა სამაგისტრო ნაშრომის ადექვატური შეფასებისათვის.

პროგრამის მიზანი

პროგრამის მიზანია აღჭურვოს მაგისტრის საფეხურის სტუდენტები თანამედროვე დიზაინის სფეროში არსებული მსოფლიო სტანდარტების შესაბამისი თეორიული და პრაქტიკული ცოდნით, რომელიც საშუალებას მისცემს მათ პროფესიული ადგილი დაიმკვიდრონ დიზაინის საერთაშორისო ბაზარზე.

უზრუნველყოს სტუდენტები დიზაინის სფეროში სხვადასხვა მიმართულებით დასაქმებისთვის

აუცილებელი სრულყოფილი ცოდნითა და უნარჩვევებით. იქნება ეს: ინტერიერის, ავეჯის, პროდუქტის, ტრანსპორტის, ვიზუალური კომუნიკაციის დიზაინი თუ სხვა მომიჯნავე პროფესიული განხრები. ვრცლად გააცნოს სტუდენტებს დიზაინის სფერო: სოციალურ, კულტურულ, ეკონომიკურ, პოლიტიკურ კონტექსტში და უზრუნველყოს ისინი საერთაშორისო სტანდარტების შესაბამისი პროდუქტის საწარმოებლად საჭირო სპეციალიზირებული ტრენინგებითა და გამოცდილებით, გააცნოს მათ დიზაინის სფეროში დღემდე აპრობირებული პრაქტიკა, თანამედროვე პროცესები და მეთოდები, რომლებიც გამოიყენება მრავალმხრივი დიზაინერული პროექტების განხორციელებისას და პროფესიონალური ნამუშევრების შესაქმნელად.

პროგრამის კურსდამთავრებულებს ექნებათ აუცილებელი ცოდნა და უნარ-ჩვევები დიზაინის სფეროში წარმატებული მოღვაწეობისთვის; მზად იქნებიან შეიტანონ პოზიტიური წვლილი პროფესიულ საზოგადოებასთან, დიზაინის სფეროთი დაინტერესებულ პროფესიონალებთან და ზოგადად, რიგით ადამიანებთან თანამშრომლობაში.

სწავლის შედეგები და კომპეტენტურობები (ზოგადი და დარგობრივი)

ცოდნა და გაცნობიერება– სტუდენტებს ექნებათ დიზაინის ისტორიის და თეორიის, ასევე დიზაინის სფეროსა და საზოგადოებას შორის არსებული ურთიერთკავშირის შესახებ არსებული ინტერპრეტაციების ცოდნა და გაცნობიერება; ექნებათ დიზაინისთვის მნიშვნელოვანი დისციპლინარული სფეროების ღრმა ცოდნა. მათ შორის, ერგონომიკაში, მდგრად დიზაინში, მენეჯმენტსა და დიზაინის მენეჯმენტში.

ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენების უნარი– სტუდენტებს ექნებათ უნარი უსაფრთხოდ გამოიყენონ დიზაინის სფეროში არსებული შემოქმედებითი ტექნიკები, დიზაინის მეთოდები და ინოვაციური პროცესები, ამა თუ იმ საკითხთან მიმართებაში წარმოშობილი პრობლემების გადასაჭრელად და განსხვავებულ პირობებში მუშაობისას.

შეძლებენ ერგონომიკის ცოდნის გამოყენებას ადამიანებსა და სისტემის სხვა ელემენტებს შორის ურთიერთკავშირში, რაც ხელს შეუწყობს საზოგადოებისა და დიზაინის სფეროს შორის არსებული ურთიერთობის ოპტიმიზირებას და წარმოების სისტემის გამართულობას.

შეძლებენ მდგრადი დიზაინის ცოდნის გამოყენებას კვლევისა და მდგრადობასთან დაკავშირებულ პრობლემებთან მიმართებაში, არსებული დიზაინერული მიღწევების განვითარებას.

შეძლებენ სოციალური მეცნიერების განვითარებული სფეროების, მაგალითად ანთროპოლოგიის გამოყენებას კვლევისას. ასევე, მომხმარებელთან და დამკვეთთან წარმატებული ურთიერთობის წარმოებისას.

დასკვნის უნარი– სტუდენტებს ექნებათ ფართო ცოდნა სოციალური, კულტურული, ეკონომიკური და პოლიტიკური სფეროებიდან, რომლებიც აყალიბებენ დიზაინის სფეროს თანამედროვე საზოგადოებაში; ეცოდინებათ რა ზეგავლენას ახდენენ და რა შედეგები მოაქვს ჩამოთვლილს თანამედროვე საზოგადოებისთვის.

სტუდენტებს ექნებათ კრიტიკული მიდგომა დიზაინის სფეროში მიმდინარე პროცესებისა თუ არსებული მიღწევების მომხმარებელზე და ზოგადად საზოგადოებაზე ზემოქმედებისადმი, რის შედეგადაც მომხმარებელთან საქმიანი ურთიერთობისას შეძლებენ არსებული შედეგების და პროექტების

სასიკეთოდ გამოყენებას.

შეძლებენ განმარტონ რაოდენობრივი და ხარისხობრივი მონაცემები და გამოიტანონ დასკვნები მათ საფუძველზე.

შეძლებენ სტრატეგიული ბიზნეს პროექტის განვითარებას, ბიზნესის მოდელის დაგეგმვას, დანერგვას და დიზაინის სფეროს ბიზნესის გადანაცვლებებისთვის მნიშვნელოვანი ისეთი კატეგორიების შეფასებას როგორც არის ღირებულება, ხელმისაწვდომობა, შესაყრელობა.

კომუნიკაციის უნარი –სტუდენტები შეძლებენ ვერბალური კომუნიკაციის დამყარებას სხვა და სხვა დამკვეთებთან, კლიენტებთან, ტექნიკოსებთან, ინჟინრებთან, საზოგადოების რიგით და ოფიციალურ წევრებთან. ექნებათ შესაძლებლობა მოამზადონ კვლევები და დანერგონ მოხსენებები მშობლიურ,

ინგლისურ და სხვა უცხო ენებზე.

შეძლება ეფექტური თანამშრომლობა აწარმოონ მულტი-დისციპლინარულ ჯგუფებთან, სპეციალისტებისა და არასპეციალისტების ჩართვით.

სწავლის უნარი – მაგისტრანტები შეძლებენ ორიგინალი წყაროების გამოყენებით ექსპერიმენტებისა და კვლევების წარმოებას ისეთ სამეცნიერო სფეროებში როგორც არის ერგონომიკა, დიზაინის კვლევა, მდგრადი დიზაინი...

შეძლებენ ზეგავლენა იქონიონ დიზაინის მეთოდებზე, პროცესებზე და დიზაინის პროცესების შედეგებზე, ორიენტირებულნი იყვნენ საკუთარ საქმიანობაზე შედეგობრივი თვალსაზრისით. სტუდენტები მზად იქნებიან მომდევნო აკადემიურ საფეხურზე სწავლის გასაგრძელებისთვის, მომავალი პროფესიული მოღვაწეობის განმავლობაში დამოუკიდებელი სწავლის პროცესისთვის.

ღირებულებები – სტუდენტები გააცნობიერებენ დიზაინის სფეროს სხვადასხვა დისციპლინების ზეგავლენას მომხმარებელსა და დაინტერესებულ პირებზე, შეძლებენ მაქსიმალურად შედეგიანი გახადონ თავიანთი პროფესიული მოღვაწეობა და მინიმუმამდე დაიყვანონ მოსალოდნელი ნეგატიური შედეგები.

განიხილავენ თანამედროვე სამეცნიერო მეთოდებს და გაანალიზებენ რამდენად პოზიტიური ზეგავლენა შეიძლება იქონიოს დიზაინის სფეროში მიღებულმა შედეგებმა და ჩატარებულმა კვლევებმა დიზაინის, ერგონომიკისა და მდგრადი დიზაინის სფეროში მიმდინარე პროცესებზე.

ექნებათ დემოკრატიული და ღია მიდგომა დიზაინის სფეროში მიმდინარე აქტივობებისადმი, მომხმარებლისა და სხვა დაინტერესებული პირების ფაქტორის გათვალისწინებით. ექნებათ უნარი შეძლებისდაგვარად, ჩართონ ეს უკანასკნელნი დიზაინის სფეროში მიმდინარე პროცესებში. გააცნობიერებენ მდგრადი და გარემოებრივი დეგრადაციისა და სოციალური პრობლემების მიერ დიზაინის სფეროში მოტანილ ძირითად გამოწვევებს. გაანალიზებენ დიზაინის სფეროს ზეგავლენას საზოგადოების ცხოვრებაზე და შეამცირებენ ნეგატიურ შედეგებს საქმიანობაში.

ექნებათ კრეატიული, ინოვაციური და შემოქმედებითი მიდგომა დიზაინის სფეროსადმი, პატივისცემით მოეკიდებიან დიზაინის კანონიერ ასპექტებს და ინტელექტუალური საკუთრების კანონებს.

სწავლის შედეგების მიღწევის (სწავლება-სწავლის) მეთოდები

ლექცია სემინარი (ჯგუფში მუშაობა) პრაქტიკული ლაბორატორიული პრაქტიკა საკურსო სამუშაო/პროექტი სამაგისტრო ნაშრომი კონსულტაცია დამოუკიდებელი მუშაობა

სწავლის პროცესში კონკრეტული სასწავლო კურსის პროგრამის სპეციფიკიდან გამომდინარე, გამოიყენება სწავლება-სწავლის მეთოდების ქვემოთ მოცემული აქტივობები, რომელიც ასახულია შესაბამის სასწავლო კურსის პროგრამებში (სილაბუსებში):

სწავლების მეთოდები: სწავლის პროცესში, კონკრეტული სასწავლო კურსის სპეციფიკიდან გამომდინარე, გამოიყენება სწავლის შემდეგი მეთოდები:

1. დისკუსია/დებატები – ინტერაქტიული სწავლების ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული მეთოდია. დისკუსიის პროცესი მკვეთრად ამაღლებს სტუდენტთა ჩართულობის ხარისხსა და აქტიურობას. დისკუსია შესაძლებელია გადაიზარდოს კამათში და ეს პროცესი არ შემოიფარგლება მხოლოდ პედაგოგის მიერ დასმული შეკითხვებით. იგი უვითარებს სტუდენტს მსჯელობისა და საკუთარი აზრის დასაბუთების უნარს.
2. თანამშრომლობითი (cooperative) სწავლება – იმგვარი სწავლების სტრატეგიაა, სადაც ჯგუფის თითოეული წევრი ვალდებულია არა მხოლოდ თვითონ შეისწავლოს, არამედ დაეხმაროს თავის თანაგუნდელს საგნის უკეთ შესწავლაში. ჯგუფის თითოეული წევრი მუშაობს პრობლემაზე, ვიდრე ყველა მათგანი არ დაეუფლება საკითხს.
3. ჯგუფური (collaborative) მუშაობა – ამ მეთოდით სწავლება გულისხმობს სტუდენტთა ჯგუფურად დაყოფას და მათთვის სასწავლო დავალებების მიცემას. ჯგუფის წევრები ინდივიდუალურად ამუშავებენ საკითხს და პარალელურად უზიარებენ თავის მოსაზრებებს ჯგუფის დანარჩენ წევრებს. დასახული ამოცანიდან გამომდინარე შესაძლებელია ჯგუფის მუშაობის პროცესში წევრებს შორის მოხდეს

ფუნქციების გადანაწილება. ეს სტრატეგია უზრუნველყოფს ყველა სტუდენტის მაქსიმალურ ჩართულობას სასწავლო პროცესში.

4. ევრისტიკული მეთოდი – ეფუძნება დასმული ამოცანის ეტაპობრივ გადაწყვეტას. ეს პროცესი სწავლებისას ფაქტების დამოუკიდებლად დაფიქსირებისა და მათ შორის კავშირების დანახვის გზით ხორციელდება.

5. შემთხვევების შესწავლა (Case study) – აქტიური პრობლემურ-სიტუაციური ანალიზის მეთოდი, რომლის საფუძველია სწავლება კონკრეტული ამოცანების - სიტუაციების გადაჭრის გზით (ე. წ. ”კეისების” ამოხსნა). სწავლების ეს მეთოდი დაფუძნებულია კონკრეტული პრაქტიკული მაგალითების (კეისების) განხილვაზე. ”კეისი” წარმოადგენს ერთგვარ ინსტრუმენტს, რომელიც მიღებული თეორიული ცოდნის გამოყენების საშუალებას იძლევა პრაქტიკული ამოცანების გადაწყვეტისათვის. თეორიისა და პრაქტიკის შეხამებით, მეთოდი ეფექტიანად აწვითარებს დასაბუთებული გადაწყვეტილებების შეზღუდულ დროში მიღების უნარს. სტუდენტებს უწვითარდებათ ანალიტიკური აზროვნება, გუნდური მუშაობის, ალტერნატიული აზრის მოსმენისა და გაგების, ალტერნატივების გათვალისწინებით განზოგადოებული გადაწყვეტილებების გამომუშავების, მოქმედებების დაგეგმვისა და მათი შედეგების პროგნოზირების უნარი.

6. გონებრივი იერიში (Brain storming) – ეს მეთოდი გულისხმობს თემის ფარგლებში კონკრეტული საკითხის/პრობლემის შესახებ მაქსიმალურად მეტი, სასურველია რადიკალურად განსხვავებული, აზრის, იდეის ჩამოყალიბებასა და გამოთქმის ხელშეწყობას. აღნიშნული მეთოდი განაპირობებს პრობლემისადმი შემოქმედებითი მიდგომის განვითარებას. მეთოდის გამოყენება ეფექტიანია სტუდენტთა მრავალრიცხოვანი ჯგუფის არსებობის პირობებში და შედეგადად რამდენიმე ძირითადი ეტაპისგან:

- პრობლემის/საკითხის განსაზღვრა შემოქმედებითი კუთხით;
- დროის გარკვეულ მონაკვეთში საკითხის ირგვლივ მსმენელთა მიერ გამოთქმული იდეების კრიტიკის გარეშე ჩანიშვნა (ძირითადად დაფაზე);
- შეფასების კრიტერიუმების განსაზღვრა კვლევის მიზანთან იდეის შესაბამისობის დასადგენად;
- შერჩეული იდეების შეფასება წინასწარ გასაზღვრული კრიტერიუმებით;
- გამორიცხვის გზით იმ იდეების გამორჩევა, რომლებიც ყველაზე მეტად შეესაბამება დასმულ საკითხს;
- უმაღლესი შეფასების მქონე იდეის, როგორც დასახული პრობლემის გადაჭრის საუკეთესო საშუალების გამოვლენა.

7. დემონსტრირების მეთოდი – ეს მეთოდი ინფორმაციის ვიზუალურად წარმოდგენას გულისხმობს. შედეგის მიღწევის თვალსაზრისით ის საკმაოდ ეფექტიანია. ხშირ შემთხვევაში უმჯობესია მასალა ერთდროულად აუდიო და ვიზუალური გზით მოვანოლოთ სტუდენტებს. შესასწავლი მასალის დემონსტრირება შესაძლებელია როგორც მასწავლებლის, ასევე სტუდენტის მიერ. ეს მეთოდი გვეხმარება თვალსაჩინო გავხადოთ სასწავლო მასალის აღქმის სხვადასხვა საფეხური, დავაკონკრეტოთ, თუ რისი შესრულება მოუწევთ სტუდენტებს დამოუკიდებლად; ამავე დროს, ეს სტრატეგია ვიზუალურად წარმოაჩენს საკითხის/პრობლემის არსს. დემონსტრირება შესაძლოა მარტივ სახეს ატარებდეს.

8. ინდუქციური მეთოდი – განსაზღვრავს ნებისმიერი ცოდნის გადაცემის ისეთ ფორმას, როდესაც სწავლის პროცესში აზრის მსვლელობა ფაქტებიდან განზოგადებისაკენ არის მიმართული ანუ მასალის გადმოცემისას პროცესი მიმდინარეობს კონკრეტულიდან ზოგადისკენ.

9. დედუქციური მეთოდი – განსაზღვრავს ნებისმიერი ცოდნის გადაცემის ისეთ ფორმას, რომელიც ზოგად ცოდნაზე დაყრდნობით ახალი ცოდნის აღმოჩენის ლოგიკურ პროცესს წარმოადგენს ანუ პროცესი მიმდინარეობს ზოგადიდან კონკრეტულისაკენ.

10. ანალიზის მეთოდი – გვეხმარება სასწავლო მასალის, როგორც ერთი მთლიანის, შემადგენელ ნაწილებად დაშლაში. ამით მარტივდება რთული პრობლემის შიგნით არსებული ცალკეული საკითხების დეტალური გაშუქება.

11. სინთეზის მეთოდი – გულისხმობს ცალკეული საკითხების დაჯგუფებით ერთი მთლიანის შედგენას. ეს მეთოდი ხელს უწყობს პრობლემის, როგორც მთლიანის დანახვის უნარის განვითარებას.

12. ვერბალური ანუ ზეპირსიტყვიერი მეთოდი - ამ მეთოდს მიეკუთვნება ლექცია, თხრობა, საუბარი და სხვა. აღნიშნულ პროცესში პედაგოგი სიტყვების საშუალებით გადასცემს, ხსნის სასწავლო მასალას,

ხოლო სტუდენტები მოსმენით, დამახსოვრებითა და გააზრებით მას აქტიურად აღიქვამენ და ითვისებენ.

13. წერიტი მუშაობის მეთოდი – რომელიც გულისხმობს შემდეგი სახის მოქმედებებს: ამონაწერებისა და ჩანაწერების გაკეთება, მასალის დაკონსპექტება, თეზისების შედგენა, რეფერატის ან ესეს შესრულება და სხვა.

14. ლაბორატორიული მეთოდი – გულისხმობს შემდეგი სახის მოქმედებებს: ცდების დაყენება, ვიდეომასალის, დინამიკური ხასიათის მასალის ჩვენება და სხვა.

15. პრაქტიკული მეთოდები – აერთიანებს სწავლების ყველა იმ ფორმას, რომელიც სტუდენტს პრაქტიკულ უნარ-ჩვევებს უყალიბებს. ამ შემთხვევაში სტუდენტი შეძენილი ცოდნის საფუძველზე დამოუკიდებლად ასრულებს ამა თუ იმ მოქმედებას, მაგალითად, სანარმოო და პედაგოგიური პრაქტიკა, საველე მუშაობა და სხვა.

16. ასხნა-განმარტებითი მეთოდი – ეფუძნება მსჯელობას მოცემული საკითხის ირგვლივ. პედაგოგს მასალის გადმოცემისას მოჰყავს კონკრეტული მაგალითი, რომლის დანვრილებით განხილვაც ხდება მოცემული თემის ფარგლებში.

17. ქმედებაზე ორიენტირებული სწავლება – მოითხოვს პედაგოგისა და სტუდენტის აქტიურ ჩართულობას სწავლების პროცესში, სადაც განსაკუთრებულ დატვირთვას იძენს თეორიული მასალის პრაქტიკული ინტერპრეტაცია.

18. პროექტის შემუშავება და პრეზენტაცია - არის სასწავლო-შემეცნებითი ხერხების ერთობლიობა, რომელიც პრობლემის გადაწყვეტის საშუალებას იძლევა სტუდენტის დამოუკიდებელი მოქმედებისა და მიღებული შედეგების აუცილებელი პრეზენტაციის პირობებში. ამ მეთოდით სწავლება ამაღლებს სტუდენტთა მოტივაციასა და პასუხისმგებლობას. პროექტზე მუშაობა მოიცავს დაგეგმვის, კვლევის, პრაქტიკული აქტივობისა და შედეგების წარმოდგენის ეტაპებს არჩეული საკითხის შესაბამისად.

19. როლური და სიტუაციური თამაშები – მიეკუთვნება თამაშების ტიპის მეთოდებს, რომლებიც მოიცავენ საქმიან (როლურ) თამაშებს, დიდაქტიკურ ანუ სასწავლო თამაშებს, სათამაშო სიტუაციებს (სიტუაციურ თამაშებს), სათამაშო ხერხებსა და პროცედურებს. წინასწარ შემუშავებული სცენარის მიხედვით განხორციელებული თამაშები სტუდენტებს საშუალებას აძლევს სხვადასხვა პოზიციიდან შეხედონ საკითხს. იგი ეხმარება მათ ალტერნატიული თვალსაზრისის ჩამოყალიბებაში. ისევე როგორც დისკუსია, ეს თამაშებიც უყალიბებს სტუდენტს საკუთარი პოზიციის დამოუკიდებლად გამოთქმისა და კამათში მისი დაცვის უნარს.

სტუდენტის ცოდნის შეფასების სისტემა

შეფასება ხდება 100 ქულიანი სკალით.

დადებითი შეფასებებია:

- (A) - ფრიადი - შეფასების 91-100 ქულა;
- (B) - ძალიან კარგი - შეფასების 81-90 ქულა;
- (C) - კარგი - შეფასების 71-80 ქულა;
- (D) - დამაკმაყოფილებელი - შეფასების 61-70 ქულა;
- (E) - საკმარისი - შეფასების 51-60 ქულა.

უარყოფითი შეფასებებია:

- (FX) - ვერ ჩააბარა - შეფასების 41-50 ქულა, რაც ნიშნავს, რომ სტუდენტს ჩააბარებლად მეტი მუშაობა სჭირდება და ეძლევა დამოუკიდებელი მუშაობით დამატებით გამოცდაზე ერთხელ გასვლის უფლება;
- (F) - ჩაიჭრა - შეფასების 40 ქულა და ნაკლები, რაც ნიშნავს, რომ სტუდენტის მიერ ჩატარებული სამუშაო არ არის საკმარისი და მას საგანი ახლიდან აქვს შესასწავლი.

დასკვნით გამოცდაზე გასვლის უფლება ეძლევა სტუდენტს, რომელმაც შუალედური შეფასების კომპონენტებში დააგროვა არანაკლებ მინიმალური დადებითი შეფასებისა, ამასთან შეასრულა და დროულად ჩააბარა პროგრამით განსაზღვრული სამუშაოების

მინიმუმი დოკუმენტური მასალის სახით.

51 და მეტი ქულის დაგროვებისას, მაგრამ დასკვნით გამოცდაზე კომპეტენციის მინიმალური ზღვარის ვერ

გადალახვის შემთხვევაში, ისევე როგორც FX-ის მიღების შემთხვევაში, სტუდენტს აქვს დამატებით გამოცდაზე ერთხელ გასვლის უფლება.

დასკვნით და დამატებით გამოცდას შორის შუალედი უნდა იყოს არანაკლებ 5 დღისა.

სტუდენტის მიერ დამატებით გამოცდაზე მიღებულ შეფასებას არ ემატება დასკვნით შეფასებაში მიღებული ქულათა რაოდენობა. დამატებით გამოცდაზე მიღებული შეფასება არის დასკვნითი შეფასება და აისახება საგანმანათლებლო პროგრამის კომპონენტის საბოლოო შეფასებაში. დამატებით გამოცდაზე მიღებული შეფასების გათვალისწინებით საგანმანათლებლო კომპონენტის საბოლოო შეფასებაში 0-50 ქულის მიღების (დაგროვების) შემთხვევაში, ან თუ სტუდენტი ვერ გადალახავს დასკვნით/დამატებით გამოცდაზე მინიმალური კომპეტენციის ზღვარს, სტუდენტს უფორმდება შეფასება F-0 ქულა

კვლევითო კომპონენტის შეფასება

მაგისტრატურის სტუდენტებისთვის კვლევით კომპონენტებში (სამაგისტრო კვლევის პროექტი/პროსპექტუსი, თეორიული/ექსპერიმენტული კვლევა/კოლოკვიუმი, "სამაგისტრო საკვალიფიკაციო ნაშრომის დასრულება და დაცვა"), ერთჯერადად ტარდება დასკვნითი გამოცდა/დაცვა, რომლის მაქსიმალური შეფასება შეადგენს 100 ქულას;

(სამაგისტრო კვლევის პროექტის/პროსპექტუსის და თეორიული/ექსპერიმენტული კვლევის/კოლოკვიუმის დასკვნით გამოცდაზე გასვლის უფლება ეძლევა მაგისტრანტს, რომელმაც შეასრულა და ხელმძღვანელს დროულად ჩააბარა პროგრამით განსაზღვრული სამუშაოების მინიმუმი;

სამაგისტრო საკვალიფიკაციო ნაშრომის დაცვაზე გასვლის უფლება ეძლევა მაგისტრანტს, რომელმაც მთლიანად შეასრულა საგანმანათლებლო პროგრამით წინა სემესტრებში გათვალისწინებული ყველა კომპონენტი. ამასთან დაასრულა და ხელმძღვანელს დროულად წარუდგინა საკვალიფიკაციო ნაშრომი;

FX - (41-50 ქულა) შეფასების მიღების შემთხვევაში სტუდენტს უფლება ეძლევა გადაამუშავებული სამეცნიერო-კვლევითი კომპონენტი (პროსპექტუსი/კოლოკვიუმი/სამაგისტრო საკვალიფიკაციო ნაშრომი) წარადგინოს მომდევნო სემესტრის განმავლობაში, ხოლო F- (40 ქულა და ნაკლები) შეფასების მიღების შემთხვევაში იგი კარგავს იმავე პროსპექტუსის/კოლოკვიუმის/სამაგისტრო საკვალიფიკაციო ნაშრომის წარდგენის უფლებას;

შეფასების ფორმების შესაბამისი მეთოდების, კრიტერიუმებისა და სკალების აღწერა მოცემულია თანდართულ სასწავლო კურსის პროგრამებში (სილაბუსებში).

დასაქმების სფერო

ინტერიერის და ავეჯის დიზაინის სპეციალისტებისათვის:

- სამშენებლო ინდუსტრია
- მომსახურების სფერო
- გასართობი ინდუსტრია
- დასვენებისა და სასტუმროების ინდუსტრია
- შეიძლება დასაქმდნენ სამშენებლო კომპანიებსა და მასთან დაკავშირებულ ორგანიზაციებში, სარეკლამო სააგენტოებში, საკონსულტაციო დიზაინერულ კომპანიებში, ან მათ შეუძლიათ აირჩიონ თვითდასაქმება.

პროდუქტის დიზაინის სპეციალისტებისათვის:

- სამრეწველო ინდუსტრია
- მეფუთვის ინდუსტრია
- მომსახურების სფერო
- კომპიუტერული პროგრამებისა და ტექნიკის ინდუსტრია
- გასართობი ინდუსტრია
- შეიძლება დასაქმდნენ სამომხმარებლო პროდუქტების, სამრეწველო საქონლის, კომპიუტერული ტექნიკის და მათი პროგრამული უზრუნველყოფის მწარმოებელ კომპანიებში, გასართობი ინდუსტრიის და საკონსულტაციო დიზაინერულ კომპანიებში.

- სატრანსპორტო დიზაინის სპეციალისტებისათვის:
- საავტომობილო და საავტომობილო მრეწველობა
- მომსახურების სფერო
- გასართობი ინდუსტრია
- შეიძლება დასაქმდნენ სამომხმარებლო და კომერციული პროდუქტების მწარმოებელ სამრეწველო კომპანიებში, გასართობი ინდუსტრიის და საკონსულტაციო დიზაინერულ კომპანიებში.
- ვიზუალური კომუნიკაციის დიზაინის სპეციალისტებისათვის:
- საგამომცემლო ინდუსტრია
- სარეკლამო და შეფუთვის ინდუსტრია
- მედია ინდუსტრია, რომელიც მოიცავს ინტერნეტს, სატელევიზიო პროდუქციის წარმოებას და მედია ნაწარმის სარეკლამო უზრუნველყოფას (Post-production)
- კომპიუტერული პროგრამებისა და ტექნიკის ინდუსტრია
- მომსახურების სფერო
- გასართობი ინდუსტრია
- შეიძლება დასაქმდნენ სამრეწველო და მედია კომპანიებში, კომპიუტერული ტექნიკის და მათი პროგრამული უზრუნველყოფის მწარმოებელ კომპანიებში, სარეკლამო სააგენტოებში, სამთავრობო უწყებებში, არასამთავრობო ორგანიზაციებში, საკონსულტაციო დიზაინერულ კომპანიებში.

სწავლის გაგრძელების შესაძლებლობა

დოქტორანტურის საგანმანათლებლო პროგრამები

პროგრამის განხორციელებისათვის აუცილებელი ადამიანური და მატერიალური რესურსი

პროგრამა უზრუნველყოფილია შესაბამისი ადამიანური და მატერიალური რესურსით. დამატებითი ინფორმაცია იხილეთ თანდართულ დოკუმენტებში.

თანდართული სილაბუსების რაოდენობა: 22

პროგრამის საგნობრივი დატვირთვა

№	საგანი	დაშვების წინაპირობა	ECTS კრედიტი			
			I წელი		II წელი	
			სემესტრი			
			I	II	III	IV
1	კრიტიკული სწავლებები დიზაინში	არ გააჩნია	5			
2	ინოვაციური სტუდია	არ გააჩნია	10			
3	ინოვაციური დიზაინის მენეჯმენტი	არ გააჩნია	5			
4	დიზაინ CAD სტუდია	არ გააჩნია	5			
5	მეც. და ტექნოლოგიების კვლევა	არ გააჩნია		5		
6	მომხმარებელზე ორიენტირებული სტუდია	ინოვაციური სტუდია		10		
7	გალრმავებული CAD სტუდია	დიზაინ CAD სტუდია		5		
8	სტაჟირება	არ გააჩნია			5	
9	მდგრადობის სტუდია	მომხმარებელზე			10	

		ორიენტირებული სტუდია				
10	ინგლისური ენა საქმის წარმოებისთვის	არ გააჩნია	5			
11	დიზაინ პრეზენტაცია	არ გააჩნია				
12	უცხოური ენა(იტალიური) B1.1	არ გააჩნია				
13	უცხოური ენა(რუსული) B1.1	არ გააჩნია				
14	უცხოური ენა(გერმანული) B1.1	არ გააჩნია				
15	გამოყენებითი უნარები: სტუდენტებისათვის პრაქტიკული გამოცდილების გაზიარება	არ გააჩნია	5			
16	გალრმავებული დიზაინ პრეზენტაცია	დიზაინ პრეზენტაცია				
17	უცხოური ენა(იტალიური) B1.2	უცხოური ენა(იტალიური) B1.1				
18	უცხოური ენა(რუსული) B1.2	უცხოური ენა(რუსული) B1.1				
19	უცხოური ენა(გერმანული) B1.2	უცხოური ენა(გერმანული) B1.1				
20	გამოყენებადობა დიზაინში	არ გააჩნია	5			
21	მდგრადობის მომავალი	არ გააჩნია				
22	მდგრადი დიზაინი და ნაშენი გარემო	არ გააჩნია				
სემესტრში			30	25	20	
სულ:				75		
კვლევითი კომპონენტი:						
	სამაგისტრო კვლევის პროექტი/პროსპექტუსი	არ გააჩნია		5		
	თეორიული /ექსპერიმენტული კვლევა/კოლოქვიუმი	სამაგისტრო კვლევის პროექტი/პროსპექტუსი			10	
	სამაგისტრო ნაშრომის დასრულება და დაცვა	თეორიული /ექსპერიმენტული კვლევა/კოლოქვიუმი და ყველა ძირითადი სასწავლო კომპონენტი				30
სულ სემესტრში:			30	30	30	30
სულ წელიწადში:				60		60
სულ:					120	

სწავლის შედეგების რუკა

№	საგანი	ცოდნა და გაცნობიერება	ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენების	დასკვნის უნარი	კომუნიკაციის უნარი	სწავლის უნარი	ღირებულებები
1	კრიტიკული სწავლებები დიზაინში	X	X	X	X	X	X
2	ინოვაციური სტუდია	X	X	X	X		
3	ინოვაციური დიზაინის მენეჯმენტი	X	X	X	X		
4	დიზაინ CAD სტუდია	X	X	X	X	X	

5	მეცნიერებისა და ტექნოლოგიების კვლევა	X	X	X	X	X	X
6	მომხ.ორიენ.სტუდია	X	X	X	X		
7	გალრმავებული CAD სტუდია	X	X	X			
8	სტაჟირება	X	X	X	X	X	X
9	მდგრადობის სტუდია	X	X	X	X	X	X
10	ინგლისური ენა საქმის წარმოებისათვის	X	X	X	X	X	
11	დიზაინ პრეზენტაცია	X	X	X	X	X	X
12	უცხოური ენა(იტალიური) B1.1	X	X		X	X	
13	უცხოური ენა(რუსული) B1.1	X	X		X	X	
14	უცხოური ენა(გერმანული) B1.1	X	X		X	X	
15	გამოყენებითი უნარები: სტუდენტებისათვის პრაქტიკული გამოცდილების გაზიარება	X	X	X	X	X	X
16	გალრმავებული დიზაინ პრეზენტაცია	X	X	X	X	X	X
17	უცხოური ენა(იტალიური) B1.2	X	X		X	X	
18	უცხოური ენა(რუსული) B1.2	X	X		X	X	
19	უცხოური ენა(გერმანული) B1.2	X	X		X	X	
20	გამოყენებადობა დიზაინში	X	X	X	X	X	X
21	მდგრადობის მომავალი	X	X	X	X	X	X
22	მდგრადი დიზაინი და ნაშენი გარემო	X	X	X	X	X	X
კვლევითი კომპონენტი:							
	სამაგისტრო კვლევის პროექტი/პროსპექტუსი	X	X	X	X	X	X
	თეორიული /ექსპერიმენტული კვლევა/კოლოქვიუმი	X	X	X	X	X	X
	სამაგისტრო ნაშრომის დასრულება და დაცვა	X	X	X	X	X	X

პროგრამის სასწავლო გეგმა

№	საგნის კოდი	საგანი	ESTS კრედიტი/საათი	საათი								
				ლექცია	სემინარი (ტეფში მუშაობა)	პრაქტიკული	ლაბორატორიული	პრაქტიკა	საკურსო სამუშაო/პროექტი	შუასემესტრული გამოცდა	დასკვნითი გამოცდა	დამოუკიდებელი მუშაობა
1	SOS41509E1-SK	კრიტიკული სწავლებები დიზაინში	5/125	15					30	1	1	78
2	ART11509E1-K	ინოვაციური სტუდია	10/250						120	1	1	128
3	BUA53309E1-LP	ინოვაციური დიზაინის მენეჯმენტი	5/125	15		30				1	1	78
4	ICT43609E1-K	დიზაინ CAD სტუდია	5/125						45	1	1	78
5	SOS41609E1-LK	მეცნიერებისა და ტექნოლოგიების კვლევა	5/125	15					30	1	1	78
6	ART11609E1-K	მომხმარებელზე ორიენტირებული სტუდია	10/250						120	1	1	128
7	ICT43709E1-K	გალრმავებული CAD სტუდია	5/125						45	1	1	78
8	ART21309E1-R	სტაჟირება	5/125					45		1	1	78
9	ART21409E1-K	მდგრადობის სტუდია	10/250						120	1	1	128
არჩევითი												

10	LEH16309E1-P	ინგლისური ენა საქმის წარმოებისათვის	5/125			45				1	1	78
11	JOI17009E1-P	დიზაინ პრეზენტაცია	5/125			45				2	2	76
12	LEH10309E3-P	უცხოური ენა(იტალიური) B1.1	5/125			45				1	1	78
13	LEH12112E3-P	უცხოური ენა(რუსული) B1.1	5/125			45				1	1	78
14	LEH11912E3-P	უცხოური ენა(გერმანული) B1.1	5/125			45				1	1	78
15	BUA71709E1-P	გამოყენებითი უნარები: სტუდენტებისათვის პრაქტიკული გამოცდილების გაზიარება	5/125			45				1	1	78
16	JOI17109E1-P	გალრმაგებული დიზაინ პრეზენტაცია	5/125			45				2	2	76
17	LEH10409E3-P	უცხოური ენა(იტალიური) B1.2	5/125			45				1	1	78
18	LEH12212E3-P	უცხოური ენა(რუსული) B1.2	5/125			45				1	1	78
19	LEH12012E3-P	უცხოური ენა(გერმანული) B1.2	5/125			45				1	1	78
20	SOS41709E1-LS	გამოყენებადობა დიზაინში	5/125	15	15					1	1	93
21	ENV10509E1-LS	მდგრადობის მომავალი	5/125	15	15					1	1	93
22	ENV10609E1-LS	მდგრადი დიზაინი და ნაშენი გარემო	5/125	15	30					1	1	78

პროგრამის ხელმძღვანელი

ნიკოლოზ შავიშვილი

შეთანხმებულია

სტუ-ს ხარისხის უზრუნველყოფის სამსახურთან

ირმა ინაშვილი

აკადემიური საბჭოს თავმჯდომარე

არჩილ ფრანგიშვილი