

(ბაკალავრიატი) საგანმანათლებლო პროგრამა	
საგანმანათლებლო პროგრამის სახელწოდება „დიზაინი“	
პროგრამის მოცულობა კრედიტებით (ECTS)	
-240	
მისანიჭებელი კვალიფიკაცია	
-ხელოვნების ბაკალავრი დიზაინში	
სწავლების ენა	
-ინგლისური	
საგანმანათლებლო პროგრამის მიზანი	
<p>- პროგრამა მიზნად ისახავს სტუდენტების ცოდნისა და უნარების გაღრმავებას ინტერიერისა და ავეჯის, პროდუქტის, ტრანსპორტისა თუ ვიზუალური კომუნიკაციის დიზაინისა და სხვა, დიზაინთან ასოცირებულ მომიჯნავე დარგებში. პროგრამა სტუდენტებს აძლევს აგრეთვე ფართო განათლებას დიზაინთან დაკავშირებული სოციალური, კულტურული, ეკონომიკური და პოლიტიკური კონტექსტების შესახებ. ამ პროგრამის საშუალებით სტუდენტი გაივლის სპეციალიზირებულ სასწავლო პროგრამას და მიიღებს გამოცდილებას კონკრეტულ სფეროებში, კერძოდ, მოდელირება-პროექტირებასა და სხვადასხვა პროცესებში, ერგონომიულ და მდგრადი დიზაინის მეთოდოლოგიაში; მიიღებს აგრეთვე ცოდნას მასალებისა და წარმოების პროცესების, პროფესიული პრეზენტაციების შესახებ, სადაც საერთაშორისო სტანდარტების დამაკმაყოფილებელ მრავალგვარ ტექნიკას გამოიყენებს; სტუდენტი გაიღრმავებს ცოდნას მარკეტინგის, მართვისა და წარმოების მიმართულებით. სტუდენტი აირჩევს იმ სასწავლო კურსებს, რომლებიც დაეხმარება მას აიმაღლოს ცოდნა თავის დარგში კომპიუტერული პროგრამირების, ვებდიზაინისა და მობილურის აპლიკაციების განვითარების, ანიმაციისა და თამაშების დიზაინის, ეკოლოგიური ფსიქოლოგიისა და ავეჯის წარმოების თუ ავტონინჟინერიის კუთხით. პროგრამის კურსდამთავრებული დაეუფლება იმ აუცილებელ ცოდნასა და უნარებს, რომელიც წარმატებული პრაქტიკოსი დიზაინერისთვისაა საჭირო იმისთვის, რომ ამ დარგის განვითარებაში და ზოგადად, დიზაინერთა საქმიანობაში პოზიტიური წვლილი შეიტანოს. ამასთან, პროგრამის კურსდამთავრებული მტკიცე აკადემიურ საფუძველს შეიქმნის მაგისტრატურაში სწავლის გასაგრძელებლად.</p>	
საგანმანათლებლო პროგრამის სწავლის შედეგი	
<p>-- ცოდნა და გაცნობიერება - დიზაინისა და მომიჯნავე დარგების საფუძვლიანი ცოდნა-გაცნობიერება მოიცავს შემდეგი სფეროების ცოდნასაც: ვიზუალური კულტურისა და მის ისტორიას;</p>	



სოციალური მეცნიერებების; თეორიული მექანიკის-სტატისტიკისა და დინამიკის-ავტომატურიზაციის; მათემატიკისა და სტატისტიკის; ერგონომიკის პრინციპებისა და ეკოლოგიური ფსიქოლოგიის; დიზაინის მდგრადი განვითარებისა და მეწარმეობის/მრეწველობის პრინციპებისა და კონცეფციების. ამას გარდა,

სტუდენტი შეისწავლის:

- ხელოვნების ისტორიასა და თეორიას, ხელოვნების მიმართულებების ისტორიას, ხელოვნების განსაზღვრებებსა და ინტერპრეტაციებს განვითარების მთელი ისტორიის მანძილზე;
- დიზაინის ისტორიასა და თეორიას, რომელიც საფუძვლად უდევს დიზაინის სფეროს მიმართულებებს; და დიზაინსა და საზოგადოებას შორის არსებული ურთიერთშემოქმედების უახლეს ინტერპრეტაციებს;
- ფილოსოფიის ძირითად კონცეფციებსა და თეორიებს ანტიკური დროიდან თანამედროვეობამდე;
- ადამიანის ფიზიოლოგიის საფუძვლებსა და ფსიქოლოგიურ უნარებს, ისევე როგორც გარკვეული სახის შეზღუდულობას მუშაობისას;
- დიზაინის დარგებში ფართოდ გამოყენებული მასალების გამოყენებასა და ამ მასალების თვისებებს;
- დიზაინის დარგებთან დაკავშირებული მარკეტინგული მართვის პრინციპებს;
- კომპიუტერული ენებისა და პროგრამირების პრინციპებს.

სტუდენტმა უნდა შეისწავლოს და გააცნობიეროს აგრეთვე:

- სადიზაინო დარგების როლი საზოგადოებაში, და გააცნობიეროს, რომ დიზაინი სოციალური მეცნიერებებისგან დამოუკიდებლად განისაზღვრება;
- ანთროპოლოგიის ფუნდამენტური პრინციპები და საკითხები, იმდენად, რამდენადაც ისინი დიზაინის პროექტირების პრაქტიკას ეხებიან;
- ჰარმონიული დიზაინის ფუნდამენტური კონცეფციები და თემები, მეთოდები და უახლესი ტექნოლოგიები;
- წარმოების ძირითადი ტექნოლოგიები და დიზაინთან დაკავშირებული ფაქტორები;
- სამეწარმეო საქმიანობის მთავარი საკითხები;
- ადამიანთა ურთიერთმოქმედების საფუძვლები; და ადამიანის ფიზიოლოგიური და ფსიქოლოგიური ურთიერთობები მის საკუთარ გარემოსთან;
- საავტომობილო სისტემა და მისი განვითარება; ავტომობილის მუშაობის კვლევისთვის საჭირო ძირეული რაოდენობრივი მეთოდები.

- ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენების უნარი

მოდელირება-პროექტირების, დიზაინის ანალიზისა და კრიტიკული განხილვის



პროცესებში მიღებული ცოდნის გამოყენება ჯანმრთელობისა და უსაფრთხოების დაცვის მიზნით; ტექნიკური პრობლემების მოგვარებისთვის მონაცემების ანალიზი; ზოგადი და სპეციალიზირებული დიზაინისა და მეთოდების, ერგონომიკაში მეცნიერული კვლევების გამოყენება დიზაინთან დაკავშირებული პრობლემების გადასაჭრელად; კომპიუტერული პროგრამირების, ვებ და კომპიუტერული თამაშების დიზაინში მიღებული ცოდნის გამოყენება ახალი პროდუქციის შესაქმნელად და სისტემის ინოვაციისთვის.

ქვემოთ ჩამოთვლილი ცოდნისა და ინფორმაციის გამოყენება:

- ჯანმრთელობასა და უსაფრთხოებასთან დაკავშირებული პრობლემები, სამუშაო ადგილებისთვის დამახასიათებელი საერთო რისკები და პირველადი დახმარების აღმოჩენის პრინციპები;
- მათემატიკა- მექანიკაში სტატიკისა და დინამიკის პრობლემების გადასაჭრელად და წარმოებისა და სოციალურ მეცნიერებებში ჩატარებული კვლევების მონაცემების ანალიზისთვის;
- ტიპოგრაფია -ორგანზომილებიანი საკომუნიკაციო ამოცანების შესასრულებლად;
- დიზაინის ფუნდამენტური მეთოდოლოგიისა და პროცესების, იმ მიზნით, რომ ინოვაციურად გადაიჭრას დიზაინთან დაკავშირებული რთული და ბუნდოვანი პრობლემები;
- ერგონომიკის დისციპლინა და მისი მეთოდები და პროცესები იმ მიზნით, რომ გადაიჭრას პროექტირების პრობლემები;
- ხის-მერქნის თვისებები და ხეზე მუშაობის ტრადიციული ტექნიკა ავეჯის დამზადებისთვის.

ქვემოთ ჩამოთვლილი ცოდნისა და ინფორმაციის გამოყენება:

- სპეციალიზირებული და უახლესი სადიზაინო მეთოდები და პროცესები დიზაინთან დაკავშირებული პრობლემების გადასაჭრელად კონკურენტუნარიანობის ამღლების მიზნით, ერგონომიული და ეკოლოგიური მდგრადობის კრიტერიუმებისა და სხვა რთული საკითხების გათვალისწინებით;
- საწარმოო ტექნოლოგია პროექტირებული პროდუქციისა და სისტემების ოპტიმიზაციისთვის;
- სამეწარმეო-ბიზნეს პროცესები და ხერხები ახალი პროდუქციისა და მომსახურების შეთავაზების მიზნით;
- დიზაინთან დაკავშირებული რთული თემების შესასწავლი მეთოდები, ხარისხობრივი და რაოდენობრივი მონაცემების შესაგროვებლად, მაგალითად, გამოკითხვა/კვლევების, ექსპერიმენტების, საველე კვლევების, კონკრეტული მაგალითის ანალიზის და ა.შ. და მათი გამოყენება დიზაინის თეორიისა და პრაქტიკისთვის;



- კომპიუტერული პროგრამირება, HTML, CSS და SDK კომპიუტერული და მობილური აპლიკაციებისა და ვებგვერდებისთვის;
- გარემოს ფსიქოლოგიის პრინციპები და მეთოდები ადამიანის გასათვალისწინებლად მისივე გარემოში;
- ანიმაციური პროდუქციისა და ელექტრონული თამაშების შესაქმნელად საჭირო ტექნიკური მეთოდები და პროცესები.

- დასკვნის უნარი -

პროგრამის კურსდამთავრებული სოციალური მეცნიერებების ზუსტ მეთოდებს იყენებს მონაცემთა გასაანალიზებლად და დიზაინის პრაქტიკასთან დაკავშირებული თანამედროვე მოვლენების ინტერპრეტაციის მიზნით. ის იყენებს აგრეთვე სამეცნიერო დარგებიდან ათვისებულ ცოდნასა და მეთოდებს, მაგალითად ერგონომიკიდან, ეკოლოგიიდან და სხვ., იმ მიზნით, რომ გამოიტანოს სათანადო დასკვნები და წარმოადგინოს სამოქმედო კურსი.

სტუდენტს შეუძლია:

- სტუდენტს შეუძლია გააანალიზოს საქართველოსა და მის საზღვრებს გარეთ მომხდარი სერიოზული მოვლენები სოციალურ და პოლიტიკურ სივრცეში და გამოიტანოს მათზე ინფორმირებული დასკვნები;
- შეაგროვოს შესაბამისი რაოდენობრივი და ხარისხობრივი მონაცემები დიზაინის ბუნდოვნად დადგენილ პრობლემებზე, გააანალიზოს მონაცემები და ჩამოაყალიბოს საფუძვლიანი დასკვნები შემდგომი მოქმედებისთვის;
- განმარტოს ხარისხობრივი მონაცემები ადამიანის ქცევაზე, რომელიც რთული და მრავალგანზომილებიანია, იმ პროდუქციასა თუ მომსახურებებთან მიმართებაში, რომლებიც ადამიანის სოციალური კონტექსტის ფარგლებშია მოქცეული და ჩამოაყალიბოს საფუძვლიანი დასკვნები;
- გააანალიზოს რაოდენობრივი და ხარისხობრივი მონაცემები დიზაინის ბუნდოვნად განსაზღვრულ და რთულ პრობლემებზე ერგონომიკასა და/ან ეკოლოგიურ მეცნიერებასთან და სხვა დარგებთან დაკავშირებული მნიშვნელოვანი საკითხების გათვალისწინებით, და ჩამოაყალიბოს საფუძვლიანი დასკვნები შემდგომი მოქმედებისთვის;
- გააანალიზოს რაოდენობრივი და ხარისხობრივი მონაცემები დიზაინის ბუნდოვნად განსაზღვრულ და რთულ პრობლემებზე იმ მიზნით, რომ დაგეგმოს და განახორციელოს შემდგომი მოქმედებები, დიზაინის შესაბამისი მეთოდებისა და პროცესების გამოყენებით დიზაინთან დაკავშირებული პრობლემების გადასაწყვეტად.

- კომუნიკაციის უნარი -

ლოგიკურად წარმოადგინოს ინფორმაცია ინგლისურ ენაზე რაოდენობრივი და ხარისხობრივი მონაცემების გამოყენებით ამ დარგის სპეციალისტებისა თუ



არასპეციალისტებისთვის, გამოიყენოს ტექსტები და დიაგრამები თანამედროვე საინფორმაციო ტექნოლოგიების დახმარებით;

სტუდენტს ექნება უნარი:

- მოამზადოს ტექნიკური ნახაზები, კომპიუტერის დახმარებით შექმნას დიზაინის მოდელები და საერთაშორისო სტანდარტებსა და კონვენციებთან შესაბამისი დოკუმენტაცია, და კომუნიკაცია აწარმოოს თავის კოლეგებსა და პარტნიორებთან და სხვ.;
- კრეატიულად გამოიყენოს თანამედროვე საინფორმაციო ტექნიკის სპექტრი იმ მიზნით, რომ ტექსტური და ვიზუალური ანგარიშები მოამზადოს დიზაინთან დაკავშირებულ პრობლემებზე ინგლისურ ენაზე სპეციალისტებისა და არასპეციალისტებისთვის ასახნელად;
- კომპიუტერის დახმარებით შექმნას რთული პროდუქციისა და სისტემების დიზაინის მოდელები საერთაშორისო სტანდარტებსა და კონვენციებთან შესაბამისობაში, მიაწოდოს თავის კოლეგებსა და პარტნიორებს და სხვ.;
- მოამზადოს მრავალგანზომილებიანი ექსპრესიული დიზაინის პრეზენტაცია მედიისა და უახლესი ტექნიკის გამოყენებით, მიაწოდოს თავის კოლეგებსა და პარტნიორებს და სხვ.; და გაათვითცნობიეროს დიზაინით დაინტერესებული მხარეები.

- სწავლის უნარი -

სხვადასხვა და არაპროგნოზირებად სიტუაციებში განსაზღვროს სწავლის მიზნები, თუ რისი შესწავლა სჭირდება ინდივიდუალურად და ასევე, როგორც გუნდის წევრს; და მიიღოს ზომები ამ მიზნების მისაღწევად;

სტუდენტს ექნება უნარი:

- იფიქროს სადიზაინო მეთოდებისა და პროცესების გამოყენებაზე, ასევე ამ პროცესების შედეგებზე დიზაინის პროექტზე მუშაობისას; და დაადგინოს ის ზომები, რომლებიც პრობლემების გადაჭრის საშუალებას მისცემს.
- შეაფასოს თავისი სასწავლო პროცესი სრულყოფილად და მკაფიოდ; და განსაზღვროს სასწავლო მიზნები/საჭიროებები სამომავლოდ;

- ღირებულებები -

გაიზიაროს ღირებულებები, რაც სადიზაინო საქმიანობას ეხება და მონაწილეობა მიიღოს ღირებულებებზე გამართულ სერიოზულ დებატებში, მაგრამ ამავედროულად ყოველთვის უნდა შეძლოს თავისი პოზიციის გადაფასება სხვადასხვა საკითხებზე;

სტუდენტს აქვს უნარი:

- სწორად შეაფასოს, თუ როგორ გავლენას ახდენს დიზაინის შედეგები მომხმარებლებზე და დიზაინით დაინტერესებულ მხარეებზე; ისწრაფვოდეს მათი სარგებლის გაზრდისკენ და მინიმუმადე შეამციროს ნეგატიური ზემოქმედება;
- გულისყურით მიუდგეს მეცნიერებასა და მეცნიერულ მეთოდს, და სწორად



შეფასოს, თუ როგორი რელევანტურია დიზინის გამოკვლევის მეთოდების, ერგონომიკისა და ჰარმონიული დიზაინის პრინციპების ცოდნა დიზაინერობისთვის ზოგადად;

- პროფესიული დიზაინის იდეას დემოკრატიულად, ღიად და ყოველმხრივ მიუდგეს, მომხმარებლისა და დიზაინით დაინტერესებულ მხარეების საჭიროებების გათვალისწინებით და საჯაროდ ითანამშრომლოს მათთან ორმხრივი სარგებლის მიღების მიზნით, სადაც კი ეს შესაძლებელია;

სტუდენტი აცნობიერებს დიზაინერის პროფესიისთვის საჭირო ეთიკურ და მორალურ მხარეებს და იმ რთულ გამოწვევებს, რომლებიც გარემოს გაუარესებამ და თანამედროვე სოციალურმა პრობლემებმა მოიტანა შედეგად. ამავდროულად მუშაობს ამ პრობლემების დასაძლევად და დიზაინის შედეგების ნეგატიური ზემოქმედების შესამცირებლად.

შეფასების წესი

-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 ჩასაბარებლად 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.

შეფასების თითოეულ ფორმასა და კომპონენტს შეფასების საერთო ქულიდან (100 ქულა) განსაზღვრული აქვს ხვედრითი წილი საბოლოო შეფასებაში. კერძოდ, შუალედური შეფასების მაქსიმალური ქულაა 60, ხოლო დასკვნითი გამოცდის მაქსიმალური ქულა – 40.“

საკონტაქტო პირი (სახელი, გვარი / ტელეფონი / e-mail / მისამართი) ნიკოლოზ შავიშვილი

საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტი, მე-8 კორპუსი, დიზაინის საერთაშორისო სკოლა, მ.კოსტავას 75ა, თბილისი. +995 599 990 990 n.shavishvili@gtu.ge



