

ბაკალავრიატის საგანმანათლებლო პროგრამა დიზაინი

პროგრამაზე დაშვების წინაპირობა

ბაკალავრიატში სწავლის უფლება აქვს სრული ზოგადი განათლების დამადასტურებელი სახელმწიფო სერტიფიკატის ან მასთან გათანაბრებული დოკუმენტის მფლობელს, რომელიც ჩაირიცხება საქართველოს კანონმდებლობით დადგენილი წესით.

ამის გარდა, ბაკალავრიატის ინგლისურენოვან საგანმანათლებლო პროგრამაზე „დიზაინი“ სწავლის უფლების მოსაპოვებლად აპლიკანტმა:

1. სტუ-ის სპეციალური კომისიის წინაშე წარმატებით უნდა გაიაროს გასაუბრება, რისთვისაც წერილობით უნდა წარმოადგინოს და სიტყვიერად დაასაბუთოს პროგრამაზე სწავლის საკუთარი მოტივაცია, ასევე წარმოადგინოს ნამუშევრები პორტფოლიოს სახით. პორტფოლიო უნდა შეესაბამებოდეს შემოქმედებითი ტურის დებულების მოთხოვნებს.

<https://gtu.ge/ids/apply/bachelor.php>

2. პროგრამაზე ჩარიცხვა ერთიანი ეროვნული გამოცდების გავლის გარეშე, შესაძლებელია საქართველოს კანონმდებლობით დადგენილი წესით. <https://gtu.ge/en/apply/bachelor.php> აღნიშნულ შემთხვევაში აპლიკანტმა უნდა წარმოადგინოს ინგლისური ენის ცოდნის დამადასტურებელი არანაკლებ B1 დონის სერტიფიკატი. აპლიკანტებს, რომლებსაც საშუალო ან უმაღლესი განათლება მიღებული აქვთ ინგლისურ ენაზე, სერტიფიკატის წარმოდგენა არ მოეთხოვებათ.

პროგრამის მიზანი

1. მოამზადოს ადგილობრივი და საერთაშორისო მოთხოვნების შესაბამისი კომპეტენტურობის მქონე პრაქტიკულ მუშაობაზე ორიენტირებული დიზაინერი, რომელსაც ექნება: მაღალი მოქალაქეობრივი შეგნება, შემოქმედებითი აქტივობა და სივრცული აზროვნება; დიზაინის საფუძვლების, მისი არსის, განვითარების კანონზომიერებების, დაპროექტების ძირითადი პრინციპების და მეთოდების, თანამედროვე ტექნოლოგიების ცოდნა;

2. განუვითაროს სტუდენტს საპროექტო გადაწყვეტილების მიღების, დიზაინის დარგში არსებული მოწინავე გამოცდილების გაზიარების, პროფესიული კომუნიკაციის, დარგთან დაკავშირებული პრობლემების კრიტიკული ანალიზის და დასკვნების ჩამოყალიბების უნარი; ექნება ის ზოგადი და დარგობრივი კომპეტენციები, რაც უზრუნველყოფს მის კონკურენტუნარიანობას დასაქმების ბაზარზე.

სწავლის შედეგები/კომპეტენტურობები (ზოგადი და პროფესიული)

1. განიხილავს დიზაინის თეორიას და ხელოვნების, საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების, სოციალურ და ჰუმანიტარული მეცნიერებების, ბიზნეს ურთიერთობების უახლეს მიღწევებს დიზაინთან მიმართებაში.

2. დიზაინთან დაკავშირებით ახდენს საზოგადოების საჭიროებების, მომხმარებლებისა და დამკვეთის ინტერესების, დიზაინერის პროფესიის როლისა და მნიშვნელობის იდენტიფიცირებას.

3. დიზაინის თანამედროვე პრაქტიკული და თეორიული მეთოდების ცოდნის დემონსტრირებით განსაზღვრავს კონკრეტული დიზაინერული პროდუქტის

განსახორციელებლად აუცილებელ ტექნოლოგიებს, ტექნიკურ საშუალებებსა და მასალებს, მათი ესთეტიკური და ოპერატიული თვისებების გათვალისწინებით.

4. საგანმანათლებლო პროგრამის ფარგლებში მიღებული ცოდნისა და პრაქტიკული გამოცდილების საფუძველზე გეგმავს საპროექტო საქმიანობის პროცესებს და პროცედურებს.
5. წინასწარ განსაზღვრული ინსტრუქციების შესაბამისად, თავისი კომპეტენციის ფარგლებში, ქმნის დიზაინერულ პროექტს - კვლევის სხვადასხვა მეთოდის, წარმოსახვის, კრეატიული მიდგომის, შეგროვებული ინფორმაციის ანალიზის, ფუნქციური დანიშნულების, უსაფრთხოების, მდგრადი განვითარების მოთხოვნების, ერგონომიკის და ტექნიკური რეგლამენტების გათვალისწინებით.
6. რაოდენობრივად აანალიზებს და კრიტიკულად აფასებს კომპლექსურ, არასრულ და ურთიერთგამომრიცხავ წინასაპროექტო მონაცემებს და დამაჯერებლად იცავს მათზე დაფუძნებულ გადაწყვეტილებებს.
7. იყენებს ელექტრონულ, გრაფიკულ, მოდელოვების, სიტყვიერ, წერილობით, მულტიმედიურ და სხვა მეთოდებს, საგანმანათლებლო და საინფორმაციო რესურსების სრულ სპექტრს სხვადასხვა პროდუქტის შესაქმნელად.
8. ინდივიდუალურად ან/და გუნდურად მუშაობს დიზაინერულ პროექტზე და ახდენს საინფორმაციო-საკომუნიკაციო საშუალებების სრული სპექტრით გამოხატულ კომუნიკაციას დიზაინერული საქმიანობის პროცესში ჩართულ ადამიანებთან, პროფესიული ეთიკის მოთხოვნების დაცვით.
9. განსაზღვრავს ინდივიდუალურ სასწავლო საჭიროებებს და გეგმავს საკუთარი პროფესიული განვითარების პრიორიტეტებს.

სწავლის შედეგების მიღწევის (სწავლება-სწავლის) მეთოდები

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

სწავლის პროცესში კონკრეტული სასწავლო კურსის სპეციფიკიდან გამომდინარე, გამოიყენება სწავლება-სწავლის მეთოდების ქვემოთ მოცემული შესაბამისი აქტივობები, რომელიც ასახულია შესაბამის სასწავლო კურსის პროგრამებში (სილაბუსებში): დისკუსია/დებატები, კოოპერირებული სწავლება, კოლაბორაციული მუშაობა, პრობლემაზე დაფუძნებული სწავლება (PBL), ევრისტიკა, შემთხვევების შესწავლა, გონებრივი იერიში, როლების გათამაშება და სიმულაციები, დემონსტრირება, ინდუქციური, დედუქციური, ანალიტიკური, სინთეზური, ვერბალური ან ზეპირი, წერილობითი, განმარტებითი, აქტივობაზე ორიენტირებული სწავლება, პროექტის შემუშავება და პრეზენტაცია.

პროგრამის საგნობრივი დატვირთვა

№	სასწავლო კურსი	ECTS Credits
1	ხელოვნება დროში	5
2	ფილოსოფია და მატერიალური კულტურა	4
3	ხატვა დიზაინისთვის	5
4	წრფივი ალგებრისა და ანალიზური გეომეტრიის ელემენტები	5
5	გრაფიკული რედაქტირება	3
6	CAD-ის საფუძვლები	3
7	შესავალი კომპიუტერულ პროგრამირებაში	5

№	სასწავლო კურსი	ECTS Credits
8	სოციალური კვლევის საფუძვლები	4
9	საზოგადოება და დიზაინი	4
10	გრაფიკის შესავალი სტუდია	4
11	სივრცის და საგნების შესავალი სტუდია	4
12	3D ვიზუალიზაცია	5
13	სწრაფი ვიზუალიზაცია	4
14	კალკულუსის ელემენტები	5
15	დიზაინის მეთოდები	5
16	ერგონომიკის შესავალი	5
17	შრომის უსაფრთხოება დიზაინისთვის	3
18	შესავალი ფოტოგრაფიაში	4
19	ბიზნესი და მეწარმეობა	5
20	დიზაინის სტუდია I	8
21	საინჟინრო მექანიკა	4
22	ხის დამუშავება და ავეჯის დამზადება	5
23	ფოტოგრაფია დიზაინისთვის	4
24	ერგონომიკა დიზაინისთვის	5
25	პრეზენტაციის უნარები	4
26	დიზაინის სტუდია II	8
27	ტექნოლოგიები და მასალები	5
28	მარკეტინგის პრინციპები	5
29	მდგრადობა და საზოგადოება	5
30	ინტერიერისა და ავეჯის დიზაინის სტუდია I	10
31	სამრეწველო და ციფრობრივი პროდუქტის დიზაინის სტუდია I	10
32	კომპიუტერული თამაშების დიზაინი	5
33	ვებ დიზაინი და პროგრამირება	5
34	ანიმაციის სტუდია	5
35	ანთროპოლოგია დიზაინში	5
36	დიზაინი კულტუროლოგიური თვალთახედვიდან	5
37	ინტერდისციპლინარული პროექტი	5
38	ინტერიერისა და ავეჯის დიზაინის მომხმარებელზე ორიენტირებული სტუდია	10
39	სამრეწველო და ციფრობრივი პროდუქტის დიზაინის მომხმარებელზე ორიენტირებული სტუდია	10
40	საწარმოო პრაქტიკა	5
41	საკონკურსო პროექტი	5
42	ინტერიერისა და ავეჯის მდგრადი დიზაინის სტუდია	10
43	სამრეწველო და ციფრობრივი პროდუქტის მდგრადი დიზაინის სტუდია	10
44	მომხმარებლის ქცევის შესწავლა	5
45	ინტერიერისა და ავეჯის დიზაინის გამოსაშვები სტუდია	15
46	სამრეწველო და ციფრობრივი პროდუქტის დიზაინის გამოსაშვები სტუდია	15
47	თავისუფალი კომპონენტი	30