

გრაფიკული დიზაინი

საგანმანათლებლო პროგრამის სახელწოდება:	გრაფიკული დიზაინი
მისანიჭებელი კვალიფიკაცია:	გრაფიკული დიზაინის ბაკალავრი/ Bachelor of Graphic Design
პროგრამის მოცულობა კრედიტებით:	180 კრედიტი
სწავლების ენა:	ინგლისური
პროგრამაზე დაშვების წინაპირობა:	<p>აბიტურიენტი საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამაზე ირიცხება საქართველოს კანონმდებლობით დადგენილი წესით - ერთიანი ეროვნული გამოცდების შედეგების საფუძველზე. ერთ-ერთი სავალდებულო საგანია: მათემატიკა/ისტორია/სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნება. გარდა ამისა, აბიტურიენტმა ერთიან ეროვნულ გამოცდებზე უცხოური ენების ჩამონათვალიდან უნდა ჩააბაროს მხოლოდ ინგლისური ენა აუცილებელი შედეგით 50% + 1.</p> <p>საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამაზე ჩარიცხვის უფლების მოპოვების სავალდებულო პროცედურაა გასაუბრება (შემოქმედებითი ტური), რაც გულისხმობს აბიტურიენტის მიერ შესრულებული ნახატების წარდგენას, რომლებსაც აფასებენ დარგის ექსპერტები/სპეციალისტები. გასაუბრების ჩატარების პროცედურა და ეტაპები აღწერილია შესაბამის დებულებაში. (იხ. დანართი 1).</p> <p>საბაკალავრო პროგრამაზე ჩარიცხვის უფლება აქვს სრული ზოგადი განათლების მქონე პირს. კანონით გათვალისწინებულ შემთხვევებში ჩარიცხვა შესაძლებელია კანონით დადგენილი წესით, ერთიანი ეროვნული გამოცდების ჩაბარების გარეშე. უცხო ქვეყნის მოქალაქეების პროგრამაში მიღების პირობები შეგიძლიათ იხილოთ ბმულზე - https://iro.ibsu.edu.ge/admissions/</p>

<p>საგანმანათლებლო პროგრამის მიზანი::</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. საგანმანათლებლო პროგრამის მიზანია სტუდენტს განუვითაროს რთული გრაფიკული ამოცანების შემოქმედებითად, ფუნქციურად და კომპოზიციურად ამოხსნის უნარი. 2. საგანმანათლებლო პროგრამის მიზანია სტუდენტს მიაწოდოს ცოდნა ბრენდის ვიზუალური იდენტობის შექმნის შესახებ (ლოგო, ტიპოგრაფია, კორპორატიული სტილი, ფლაერი, ბროშურა, ბუკლეტი, სარეკლამო პლაკატები) და შეფუთვის დიზაინი (ბაზრის კვლევა, ფასების სეგმენტის დაზუსტება, კონკურენტის ანალიზი, , ეტიკეტი, საჩუქრის და მიტანის დიზაინი და ა.შ.) 3. საგანმანათლებლო პროგრამის მიზანია სტუდენტს ასწავლოს ტრადიციული და ციფრული გრაფიკა, ფერთა შემოქმედებითი მოდელირება, ვიზუალური კომუნიკაციის ფუნქციონალური და შემოქმედებითი ასპექტები, რეკლამა, ხელოვნების ისტორია და თეორია, განუვითაროს ტექნიკური და პროფესიული უნარები, რათა შეძლოს მიღებული ცოდნის წარმატებით გამოყენება თანამედროვე გრაფიკული დიზაინის მოთხოვნების შესაბამისად. 4. პროგრამის მიზანია სტუდენტებს შესძინოს არა მხოლოდ თეორიული ცოდნა, არამედ პრაქტიკული გამოცდილება სხვადასხვა საწარმოში პრაქტიკის ორგანიზების გზით; განუვითაროს კოლეგებთან და კლიენტებთან ეფექტური კომუნიკაციის უნარ-ჩვევები პროექტის არსის და იდეის არტიკულაციის გზით. 		
<p>სწავლის შედეგები</p>	<p>გრაფიკული დიზაინის საგანმანათლებლო პროგრამის წარმატებით დასრულების შემდეგ, კურსდამთავრებულებს უნდა ჰქონდეთ ქვემოთ მოცემული ზოგადი და დარგობრივი კომპეტენციები.</p> <table border="1" data-bbox="800 974 2043 1255"> <tr> <td data-bbox="800 974 1108 1255"> <p>ცოდნა და გაცნობიერება:</p> </td> <td data-bbox="1108 974 2043 1255"> <ol style="list-style-type: none"> 1. აღწერს გრაფიკული დიზაინის ისტორიასა და თეორიას, ფლობს ცოდნას ხელოვნების მიმართულებით, აღიარებს ბრენდის უნიკალურ თვისებებს, თანამედროვე ტექნოლოგიებს, ხელოვნებას და შემოქმედებას, სოციალურ და ჰუმანიტარულ მეცნიერებებს; 2. ესმის გრაფიკული დიზაინის პროფესიის როლი, სოციალურ-კულტურული ღირებულებები, შეიმუშავებს და იძენს ინფორმაციას ციფრული ხელოვნების, ვიზუალური კომუნიკაციის, რეკლამის, </td> </tr> </table>	<p>ცოდნა და გაცნობიერება:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. აღწერს გრაფიკული დიზაინის ისტორიასა და თეორიას, ფლობს ცოდნას ხელოვნების მიმართულებით, აღიარებს ბრენდის უნიკალურ თვისებებს, თანამედროვე ტექნოლოგიებს, ხელოვნებას და შემოქმედებას, სოციალურ და ჰუმანიტარულ მეცნიერებებს; 2. ესმის გრაფიკული დიზაინის პროფესიის როლი, სოციალურ-კულტურული ღირებულებები, შეიმუშავებს და იძენს ინფორმაციას ციფრული ხელოვნების, ვიზუალური კომუნიკაციის, რეკლამის,
<p>ცოდნა და გაცნობიერება:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. აღწერს გრაფიკული დიზაინის ისტორიასა და თეორიას, ფლობს ცოდნას ხელოვნების მიმართულებით, აღიარებს ბრენდის უნიკალურ თვისებებს, თანამედროვე ტექნოლოგიებს, ხელოვნებას და შემოქმედებას, სოციალურ და ჰუმანიტარულ მეცნიერებებს; 2. ესმის გრაფიკული დიზაინის პროფესიის როლი, სოციალურ-კულტურული ღირებულებები, შეიმუშავებს და იძენს ინფორმაციას ციფრული ხელოვნების, ვიზუალური კომუნიკაციის, რეკლამის, 		

		<p>ხელოვნების ისტორიისა და თეორიის ფუნქციურ და შემოქმედებით საკითხებზე.</p> <p>3. განიხილავს და ავითარებს ვიზუალური კომუნიკაციის ტექნიკას, რომელიც აფართოებს ბრენდის ცნობადობას და ზრდის პროდუქტის გაყიდვებს;</p> <p>4. ქმნის და გრაფიკულად ასახავს ბრენდის ვიზუალს ტრადიციული და ციფრული პროგრამების გამოყენებით; ამზადებს ტექნიკურ, საპრეზენტაციო, ბეჭდურ, საგამომცემლო ფაილებს; მომხმარებელთან ერთად აღწერს ნაწარმოების კონცეფციას, პროდუქტის ვიზუალურ ღირებულებას, მომხმარებლისთვის წარდგენის სტრატეგიას, წარმართავს შემუშავებული კონცეფციის დიჯიტალიზაციის პროცესს.</p>
	<p>უნარი:</p>	<p>1. ბაკალავრი ქმნის და გრაფიკულად გამოსახავს ბრენდის ვიზუალს ტრადიციული და ციფრული ინსტრუმენტების საშუალებით;</p> <p>2. ამზადებს ტექნიკურ, საპრეზენტაციო, ბეჭდურ და საგამომცემლო ფაილებს.</p> <p>3. გრაფიკული დიზაინის პროექტის შემუშავების დროს, წარდგენისა და განხილვისას იყენებს ელექტრონულ, გრაფიკულ, სამოდელო, კომუნიკაციურ, წერილობით, მულტიმედიურ და სხვა მეთოდებს.</p>
	<p>პასუხისმგებლობა და ავტონომიურობა:</p>	<p>4. იყენებს კომუნიკაციის მრავალფეროვან უნარებს და იცავს პროფესიულ ეთიკის ნორმებსა და ანგარიშვალდებულებას;</p> <p>5. არსებული რესურსების გამოყენებით განსაზღვრავს ინდივიდუალურ სასწავლო საჭიროებებს საკუთარი მიზნებისა და შემდგომი პროფესიული განვითარების გეგმების შესაბამისად</p>

სტუდენტის ცოდნის შეფასების სისტემა

სტუდენტის ცოდნის შეფასება ხორციელდება ზეპირი და/ან წერილობითი ფორმით. სასწავლო კურსის/კომპონენტის მაქსიმალური შეფასება 100 ქულის ტოლია. შეფასება ითვალისწინებს შუალედურ და დასკვნით შეფასებას, რომელთა ჯამი შეადგენს 100 ქულას.

შეფასების სისტემა უშვებს:

ა) ხუთი სახის დადებით შეფასებას

- 1) (A) ფრიადი –91 - 100 ქულა;
- 2) (B) ძალიან კარგი –81 - 90 ქულა;
- 3) (C) კარგი –71 - 80 ქულა;
- 4) (D) დამაკმაყოფილებელი –61 - 70 ქულა;
- 5) (E) საკმარისი –51 - 60 ქულა.

ბ) ორი სახის უარყოფით შეფასებას

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

შუალედური და დასკვნითი შეფასებებისთვის განსაზღვრულია მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი. დასკვნითი შეფასების მინიმალური კომპეტენციის ზღვრის ხვედრითი წილი არ აღემატება დასკვნითი შეფასების 51%-ს.

შუალედური და დასკვნითი შეფასებების ქულობრივი განაწილება, მათი მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი და შეფასების რუბრიკები გაწერილია შესაბამისი კომპონენტის სილაბუსში.

კრედიტის მიღება შესაძლებელია მხოლოდ სტუდენტის მიერ სილაბუსით დადგენილი სწავლის შედეგების მიღწევის შემდეგ, ქვემოთ მოყვანილი აუცილებელი მოთხოვნების გათვალისწინებით:

- ა) შუალედური და დასკვნითი შეფასებების მინიმალური კომპეტენციის ზღვრის გადალახვის შემთხვევაში;
- ბ) საბოლოო შეფასების მაქსიმალური 100 ქულიდან მინიმუმ 51 ქულის მოგროვების შემთხვევაში.

	<p>დამატებით გამოცდაზე სტუდენტი დაიშვება იმ შემთხვევაში, თუ მან საბოლოო შეფასების მაქსიმალური 100 ქულიდან მოაგროვა 41 - 50 ქულა ან მინიმუმ 51 ქულა, მაგრამ ვერ გადალახა დასკვნითი შესაფებისთვის განსაზღვრული მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი.</p> <p>შუალედური და დასკვნითი შეფასებების კომპონენტების ფორმატი და შეფასების კრიტერიუმები განისაზღვრება თითოეული სასწავლო კურსის/კვლევითი კომპონენტის/პრაქტიკის სილაბუსის მიხედვით, მათი სპეციფიკის გათვალისწინებით და ზემოთ მოყვანილი კრიტერიუმების დაცვით.</p>
დასაქმების სფერო	<p>კურსდამთავრებულები წარმატებით მუშაობენ სარეკლამო და დიზაინ სტუდიებში, სტრატეგიულ კომპანიებში, საწარმოო და სავაჭრო ფირმებში, მასმედიაში, ბანკებში, გამომცემლობებში, კულტურისა და ხელოვნების სხვადასხვა სექტორში, სამთავრობო, კერძო და საწარმოო ორგანიზაციებში, ასევე შეუძლიათ დასაქმდნენ შტატგარეშე თანამშრომლებად კერძო შეკვეთებზე.</p>

#	კურსი / მოდული / სტაჟირება / კვლევის კომპონენტი	სტატუსი	კრედიტები ს რაოდენობა	საათების განაწილება										
				I წელი		II წელი		III წელი		საკონტაქტო საათები				საათების რაოდენობა
				I სემესტრი	II სემესტრი	III სემესტრი	IV სემესტრი	V სემესტრი	VI სემესტრი	ლექტორი	სემინარი / გრუპაბორატორია Wp სამუშაო / ორკ / შუალედური გამოცდა	ფინალური გამოცდა	საკონტაქტო საათების საერთო რაოდენობა	
Free Mandatory courses				20 ECTS										

1	აკადემიური წერა	სავალდებულო	5ECTS	X					14	14	2	2	32	93	125
2	კომპიუტერული უნარები	სავალდებულო	5ECTS		x				14	14	2	2	32	93	125
3	ზოგადი ინგლისური B2.1	სავალდებულო	5ECTS	X					56		2	4	62	63	125
4	ზოგადი ინგლისური B2.2	სავალდებულო	5ECTS		X				56		2	4	62	63	125
Field mandatory courses		120 ECTS													
5	ხაზვა/ ვიზუალური ხელოვნება	სავალდებულო	5ECTS	X					42	-	4	2	48	77	125
6	დიზაინის საფუძვლები/ კომპოზიცია I	სავალდებულო	5ECTS	X					14	14	2	2	32	93	125
7	2D ვექტორული გრაფიკა- ადობე ილუსტრატორი	სავალდებულო	5ECTS	x					14	14	4	2	34	92	125
8	ფოტოგრაფიის საფუძვლები	სავალდებულო	5ECTS	X					14	14	2	2	32	93	125
9	ხატვა/ ვიზუალური ხელოვნება	სავალდებულო	5ECTS		X				42	-	4	2	48	77	125
10	შეასვალი გრაფიკულ დიზაინში / კომპოზიცია II	სავალდებულო	5ECTS		X				28	-	2	2	32	93	125
11	2D რასტერული გრაფიკა - ადობე ფოტოშოპი	სავალდებულო	5ECTS		X				14	14	4	2	34	93	125

12	ლოგოს დიზაინი	სავალდებულო	5ECTS		X					44	-	4	3	51	74	125
13	ბრენდის იდენტობა	სავალდებულო	5ECTS			X				26	-	4	2	32	93	125
14	გრაფიკული დიზაინის ისტორია და თეორია	სავალდებულო	5ECTS			X				28	-	2	2	32	93	125
15	Adobe (ადობე) პრემიერი	სავალდებულო	5ECTS			X				14	14	2	2	32	93	125
16	ბრენდ სტრატეგია	სავალდებულო	5ECTS			X				14	14	2	2	32	93	125
17	მოდრავი გრაფიკა და ეფექტები	სავალდებულო	5ECTS				X			14	14	2	2	32	93	125
18	განლაგება და ტიპოგრაფია	სავალდებულო	5ECTS				X			44	-	4	3	51	74	125
19	ხელოვნების მარკეტინგი	სავალდებულო	5ECTS				X			14	14	2	2	32	97	125
20	ვებ დიზაინის საფუძვლები	სავალდებულო	5ECTS				X			14	14	2	2	32	93	125
21	სტრატეგიული დიზაინი	სავალდებულო	5ECTS					X		14	14	2	2	32	93	125
22	3D ციფრული ვიზუალიზაცია(3D Maxs)	სავალდებულო	5ECTS					X		14	14	2	2	32	93	125
23	ადობე ანიმაცია	სავალდებულო	5ECTS					X		14	14	2	2	32	93	125
24	პრაქტიკა	სავალდებულო	5ECTS					X		42	-	4	2	48	77	125
25	პორტფოლიო	სავალდებულო	5ECTS						X	14	14	4	2	32	93	125

26	წინასაბაკალავრო პრაქტიკა	სავალდებუ ლო	5ECTS						X	-	-	-	-	62	63	125
27	საბაკალავრო ნაშრომი	სავალდებუ ლო	10 ECTS						X	-	-	-	1	14	235	250
Elective Courses		15 ECTS														
28	მულტიმედია დიზაინი	არჩევითი	5ECTS			X	X	X		14	14	2	2	32	93	125
29	ბეჭდური რეკლამის დიზაინი	არჩევითი	5ECTS			X	X	X		14	14	2	2	32	93	125
30	კრეატიული კომუნიკაცია	არჩევითი	5ECTS			X	X	X		14	14	2	2	32	93	125
31	თანამედრო კულტურა- ფორმა და გამოწვევები,	არჩევითი	5ECTS			X	X	X		14	14	2	2	32	93	125
32	თანამედროვე კულტურის აღქმა- ფორმა, თემა, იდეა.	არჩევითი	5ECTS			X	X	X		14	14	2	2	32	93	125
Free Elective credits		25 ECTS														
33		არჩევითი				X										
34		არჩევითი					X									
35		არჩევითი						X								
36		არჩევითი							X							
37		არჩევითი							X							

Total		180 ECTS	30	30	30	30	30	30								
--------------	--	----------	----	----	----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--

IBSU