

პროფესიული უმაღლესი განათლების საგანმანათლებლო პროგრამა

პროგრამის დასახელება	ტანსაცმლის და დეკორატიული ქსოვილის დიზაინი
კვალიფიკაცია	ტანსაცმლის და დეკორატიული ქსოვილის დიზაინის დიპლომირებული სპეციალისტი
პროგრამის ხანგრძლივობა:	4 სემესტრი, ECTS -ის 120 კრედიტი
პროგრამის შემუშავების თარიღი	2007 წლის 1-30 სექტემბერი
პროგრამის ხელმძღვანელი	ლევან სილაგაძე, მხატვარი, თსუ ჰუმანიტარული ფაკულტეტის ხელოვნების მიმართულების კოორდინატორი (იხ. დანართი - cv)

საგანმანათლებლო პროგრამის მიზანი

პროგრამა მიზნად ისახავს სტუდენტს შედარებით მოკლე დროში მისცეს ცოდნა, პრაქტიკული გამოცდილება და ტექნიკური უნარ-ჩვევები, რომელიც მას რეალურად გამოადგება დაზგური მხატვრობის და დიზაინის სფეროში წარმატებული მუშაობისთვის. არსებობს სრულიად ლოგიკური, რამდენიმე მნიშვნელოვანი კომპონენტისგან შემდგარი საფუძველი, რომელიც ასეთი პროგრამის შემუშავების და ამოქმედების მიზანშეწონილობას განსაზღვრავს. ეს კომპონენტები დარგის სპეციფიკას, უმაღლეს სასწავლებლებში (კერძოდ თსუ-ში) მოქმედ საბაკალავრო პროგრამის თავისებურებას და თანამედროვე დასაქმების ბაზრის მხატვრობისა და დიზაინის სფეროს სპეციალისტებზე მოთხოვნებს ემყარება.

არ შეიძლება არ გავითვალისწინოთ, რომ კარგი, თუნდაც დიდი მხატვრის (მითუმეტეს კონკრეტული მიმართულების დიზაინერის) ჩამოყალიბებას, აპრიორი სულაც არ სჭირდება ზოგადჰუმანიტარული საბაკალავრო განათლების მიღება. სახვითი ხელოვნების და დიზაინის სწავლების პროცესი ძირითადად პრაქტიკულ-ინდივიდუალური ხასიათისაა და დაოსტატების რეჟიმის ფუნდამენტური ეტაპი ხშირ შემთხვევაში ემყარება საუკუნეების მანძილზე გამოცდილ სქემას “ოსტატი-შეგირდი”. რა თქმა უნდა, ეს ვარიანტი შეზღუდულია – განსაკუთრებით ეპოქის ჭრილში. ამიტომ სტრუქტურულად ჩამოყალიბებული სასწავლო პროგრამა, რომელიც არ შემოიფარგლება დარგში ვიწრო სპეციალიზაციით, არამედ სტუდენტს მისცემს ცოდნის და პრაქტიკული გამოცდილების დაგროვების ოპტიმალურ ეტაპზე სწორი არჩევანის გაკეთების შანსს, თავის მიზანს ნამდვილად გაამართლებს.

პროგრამის სტრუქტურის ერთ-ერთი მთავარი პრინციპია მხატვრული ხედვის და აზროვნების ჩამოყალიბების, ოსტატობის და ტექნიკური უნარ-ჩვევების სწავლების ტრადიციული, კლასიკური მეთოდების დაბალანსება თანამედროვე დიზაინერული შემოქმედებითი პრაქტიკის და ტექნოლოგიების ათვისებასთან. ეს პრინციპი მომავალ სპეციალისტს მისცემს პრაგმატულ შედეგს – მოიპოვოს რეალური სამუშაო ადგილი ყველგან, სადაც სოციუმს სჭირდება პროდუქციის, ობიექტის ან მოქმედების მხატვრული იერსახის დადგენა და განხორციელება; ხოლო საზოგადოებას – ჰყავდეს გაცნობიერებული მხატვრული ხედვის და გემოვნების მქონე შემსრულებელი.

სწავლის შედეგები

<p>საგანმანათლებლო პროგრამა შესაძლებლობას აძლევს სტუდენტს შეიძინოს ცოდნა, გამოიმუშავოს შესაბამისი უნარები და მოახდინოს მათი დემონსტრირება შემდეგი მიმართულებებით</p>	<p>სწავლება, სწავლა და შეფასება</p>
<p>I. ცოდნა და გაცნობიერება</p> <p>1. სახვითი ხელოვნებისა და დეკორატიულ-გამოყენებითი ხელოვნების დარგების განვითარების ისტორიის ზოგადი ცოდნა.</p> <p>2. სახვითი ხელოვნების ძირითადი, ტრადიციული დარგების (ფერწერა, გრაფიკა, ქანდაკება, არქიტექტურა) და გამოყენებითი ხელოვნების დარგების დამახასიათებელი ნიშან-თვისებების, ამოცანების და სტილისტიკის გარჩევა.</p> <p>3. სტუდენტი კარგად იცნობს დაზღუდული მხატვრობისთვის საჭირო მრავალფეროვან მასალას, მისი სწორად გამოყენების თეორიულ მეთოდოლოგიას. დეკორატიულ-გამოყენებითი ხელოვნების დარგებისთვის (ტანსაცმლის მხატვრული მოდელირება, დეკორატიული ქსოვილის დიზაინი, ინტერიერისა და ექსტერიერის დიზაინი) აუცილებელ სამუშაო ინსტრუმენტებს და დამხმარე მოწყობილობას, ასევე მასალას, რომლის დიზაინერულ გაფორმებაზე უხდება მხატვარს მუშაობა.</p> <p>4. მხატვრობის ტრადიციული მეთოდების ცოდნასთან ერთად სტუდენტი იცნობს თანამედროვე ტექნოლოგიებს სახვითი და დიზაინერული აზროვნების სფეროში – კერძოდ კომპიუტერულ პროგრამებს, რომელიც ამ სფეროს ემსახურება.</p>	<p>აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი ფერწერული კომპოზიცია გრაფიკული კომპოზიცია მსოფლიო ხელოვნების ისტორია ქართული ხელოვნების ისტორია</p> <p>სახვითი ხელოვნების საფუძვლები (ხატვა). სახვითი ხელოვნების საფუძვლები (ფერწერა) აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი ფერწერული კომპოზიცია გრაფიკული კომპოზიცია სახვითი ხელოვნების საფუძვლები (ხატვა). სახვითი ხელოვნების საფუძვლები (ფერწერა) აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი ფერწერული კომპოზიცია კინოსა და თეატრის მხატვრობა ტესტი, შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p> <p>გრაფიკული კომპოზიცია ტანსაცმლის მხატვრული მოდელირება ტანსაცმლის თემატური კომპოზიცია I-II ეტაპი ტესტი, შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p>

საგანმანათლებლო პროგრამა შესაძლებლობას აძლევს სტუდენტს შეიძინოს ცოდნა, გამოიმუშაოს შესაბამისი უნარები და მოახდინოს მათი დემონსტრირება შემდეგი მიმართულებებით	სწავლება, სწავლა და შეფასება
<p>5. სტუდენტს კარგად ესმის ზოგადად მხატვრობის სპეციფიკა და ამ სფეროში შეფასების კრიტერიუმების არაერთგვაროვნება – აცნობიერებს, რომ როგორც ხელოვნების ნიმუშის, ასევე მხატვრული და დიზაინერული იდეის და მისი კონკრეტული ამოცანის და გარემოსთვის მისადაგების შეფასებისას უნდა გაიმიჯნოს დარგობრივი თუ სტილისტური კანონიკა და შემოქმედების თავისუფლება.</p> <p>6. შექმნილი აქვს სახვითი ხელოვნებისთვის ფუნდამენტური ცოდნა ფერის, ფორმის, ჩრდლისა და განათების, სივრცისა და სასურათე სიბრტყის ურთიერთდამოკიდებულების, მხატვრული იდეის და თემატიკის შემოქმედების საბოლოო პროდუქტთან დაკავშირების შესახებ.</p> <p>7. ესმის და აცნობიერებს სახვით ხელოვნებაში და დიზაინში კომპოზიციური აზროვნების მნიშვნელობას; აქვს მხატვრული კომპოზიციის სხვა და სხვა დარგში და მასალაში სტილისტური და მიზნობრივი დატვირთვის გათვალისწინებით გამოყენების ცოდნა.</p>	<p>აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი ფერწერული კომპოზიცია ფიგურატიული პლასტიკა თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია ფერწერაში თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია გრაფიკაში მსოფლიო ხელოვნების ისტორია ქართული ხელოვნების ისტორია</p> <p>ტესტი, ზეპირი და წერიტი გამოცდა, შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p> <p>სახვითი ხელოვნების საფუძვლები (ხატვა). სახვითი ხელოვნების საფუძვლები (ფერწერა) მხატვ. კომპოზიციის საფუძვლები აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი ფიგურატიული პლასტიკა შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p> <p>მხატვ. კომპოზიციის საფუძვლები ფიგურატიული პლასტიკა თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია გრაფიკაში ტანსაცმლის მოდელირების საფუძვლები, ტანსაცმლის მხატვრული მოდელირება დეკორატიული ქსოვილის დიზაინის საფუძვლები დეკორატიული ქსოვილის მასალაში შესრულება I-II ეტ</p>
<p>II. ცოდნის პრაქტიკული გამოყენება / პრაქტიკული უნარები:</p> <p>პრაქტიკული უნარების გამომუშავება პროგრამისთვის პრიორიტეტს წარმოადგენს და საგნების უმრავლესობა ამ საქმეს ემსახურება.</p> <p>1. დაზგურ ფერწერასა და გრაფიკაში, აგრეთვე გამოყენებითი ხელოვნების ნიმუშების ესკიზებზე სამუშაოდ საჭირო მასალების, ინსტრუმენტებისა და დამხმარე ინვენტარის პრაქტიკაში სწორად და ოპტიმალურად გამოყენების უნარ-ჩვევები.</p>	<p>სახვითი ხელოვნების საფუძვლები (ხატვა). სახვითი ხელოვნების საფუძვლები (ფერწერა)</p> <p>აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი ფერწერული კომპოზიცია გრაფიკული კომპოზიცია შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p>

საგანმანათლებლო პროგრამა შესაძლებლობას აძლევს სტუდენტს შეიძინოს ცოდნა, გამოიმუშაოს შესაბამისი უნარები და მოახდინოს მათი დემონსტრირება შემდეგი მიმართულებებით	სწავლება, სწავლა და შეფასება
<p>2. სტუდენტი სრულყოფილად ფლობს აკადემიური ხატვის ტექნიკას და ხერხებს – შეუძლია ნებისმიერი სირთულის მოდელის სწორი კონსტრუქციული გადმოტანა სასურათე სიბრტყეზე და მისი შემდგომი შუქ-ჩრდილული დამუშავება.</p>	<p>სახვითი ხელოვნების საფუძვლები (ხატვა) აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი). ფიგურატიული პლასტიკა შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p>
<p>3. სტუდენტი ფლობს ზეთის ფერწერის, აკვარელის, ტემპერისა და გუაშის ტექნიკას. მას შეუძლია ამ სახეობის საღებავების მრავალფეროვანი შესაძლებლობების გამოყენება დაზგურ და მონუმენტურ ფერწერაში (სასურათე სიბრტყის მასალისა და დანიშნულების მიხედვით მათი სწორად შერჩევიდან ტექნიკური და სტილისტური ნიუანსების შეჯერებამდე) და გრაფიკაში, გამოყენებითი ხელოვნების ნიმუშების ესკიზების შესაქმნელად.</p>	<p>სახვითი ხელოვნების საფუძვლები (ფერწერა) აკადემიური მხატვრობა I-ფერწერული კომპოზიცია II ეტაპი ფიგურატიული პლასტიკა თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია ფერწერა თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია გრაფიკაში შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p>
<p>4. შეუძლია სხვა და სხვა სამხატვრო ტექნიკის სინთეზისა ან მათი სამუშაოს შესრულების ეტაპების მიხედვით მონაცვლეობის მეშვეობით შექმნას მხატვრული პროდუქცია და შეასრულოს გაფორმებითი ხასიათის მხატვრული სამუშაო.</p>	<p>მხატვრ. კომპოზიციის საფუძვლ აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი ები, ფერწერული კომპოზიცია გრაფიკული კომპოზიცია თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია ფერწერაში</p>
<p>5. ტანსაცმლის დიზაინის სფეროში სტუდენტს შეუძლია ინდივიდუალური თემის არჩევისას შესაქმნელი კოსტიუმის სპეციფიკის ზედმიწევნით ცოდნის ბაზაზე შერეული ტენიკის გამოყენებით შექმნას კოლექციის ესკიზური ვარიანტი. საკოლექციო მოდელირების კომპოზიციის საფუძველზე კოსტუმის საბაზისო კონსტრუქციის აგება და მასალაში შესრულება.</p>	<p>შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია ტანსაცმლის მოდელირების საფუძვლები ტანსაცმლის მხატვრული მოდელირება ტანსაცმლის თემატური კომპოზიცია I-II ეტაპი საკოლექციო მოდელის დიზაინი I-II ეტაპი შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p>

საგანმანათლებლო პროგრამა შესაძლებლობას აძლევს სტუდენტს შეიძინოს ცოდნა, გამოიმუშაოს შესაბამისი უნარები და მოახდინოს მათი დემონსტრირება შემდეგი მიმართულებებით	სწავლება, სწავლა და შეფასება
<p>6. დეკორატიული ქსოვილის დიზაინის დარგში შესრულებული კომპოზიციური ესკიზების საფუძველზე შეუძლია გადაიტაცოს შაბლონზე და ქსოვილის რთული სპეციფიკური ტექნიკის გამოყენებით მასალაში შეასრულოს გობელენი და ბატიკა.</p> <p>7. თანამედროვე კომპიუტერული ტექნოლოგიების და პროგრამების (Adobe Photoshop, CorelDrow, AdobeIllustrator) ცოდნის საფუძველზე შეუძლია იმუშაოს მაკეტზე და მხატვრულად გააფორმოს ნებისმიერი ნაბეჭდი პროდუქცია, აგრეთვე გამოიყენოს ეს პროგრამები დამოუკიდებელი მხატვრული და დიზაინერული პროდუქციის შესაქმნელად.</p>	<p>დეკორატიული ქსოვილის დიზაინის საფუძველები</p> <p>დეკორატიული ქსოვილის დაპროექტება I-II ეტაპი</p> <p>დეკორატიული ქსოვილის მასალაში შესრულება I-II ეტ</p> <p>გრაფიკული კომპოზიცია</p> <p>ტანსაცმლის თემატური კომპოზიცია I-II ეტაპი</p> <p>საკოლექციო მოდელების დიზაინი I-II ეტაპი</p> <p>შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p>
<p>III. ზოგადტრანსფერული უნარები</p> <p>1. მხატვრობის სპეციფიკიდან გამომდინარე იდეის ჩამოყალიბების და სწორად გაანალიზების ეტაპი საბოლოო პროდუქციის შექმნის წარმატების აუცილებელი ბაზისია. ასეთი უნარის ჩამოყალიბება ხდება კომპლექსურად სწავლების მთელი პერიოდის მანძილზე და მიბმულია იდეის ხორცშესხმისათვის საჭირო პრაქტიკული უნარების განვითარებასა და თეორიული ცოდნის მიღებაზე. როგორც დამოუკიდებელი, დაზგური მხატვრული ნაწარმოების, ასევე დიზაინერული იდეაც დაკავშირებულია კომპოზიციურ აზროვნებასთან, რაც არა მხოლოდ საგნებისა და ფორმების სიბრტყობრივ და სივრცობრივ მანიპულირებას, არამედ ადამიანის აზროვნების, ქმედების და განწყობის შემოქმედებით დ სინთეზირებას წარმოადგენს.</p> <p>2. სწავლის და პრაქტიკული მუშაობის სტრატეგიისა და დროის ორგანიზება სწავლების პერიოდში ბუნებრივად შექმნილი უნარია, რადგან მხატვრობის შესწავლა პროგრამის მიხედვით შედგება არაერთგვაროვანი მეთოდისგან (თეორიული ცოდნის მიღება, სახელოვნებო ტექნიკისა და უნარ-ჩვევების განვითარება, მხატვრულ-კომპოზიციური აზროვნება) და ხარისხიანი მხატვრული პროდუქტის მიღებაც მხოლოდ სწორად გაწერილი ციკლების შესრულების შედეგად შეიძლება. განსაკუთრებით ეს ეხება დიზაინის სფეროს, სადაც დაგეგმვისა და ორგანიზების უნარი შემოქმედებითი იდეის დამკვეთისთვის მისაღები, წარმატებული მხატვრული ფორმის პროდუქციად გადაქცევის აუცილებლობაა.</p>	<p>მხატვრ. კომპოზიციის საფუძველები აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი</p> <p>ფერწერული კომპოზიცია</p> <p>გრაფიკული კომპოზიცია</p> <p>ტანსაცმლის მოდელების საფუძველები</p> <p>დეკორატიული ქსოვილის დიზაინის საფუძველები</p> <p>საკოლექციო მოდელების დიზაინი I-II ეტაპი</p> <p>კინოსა და თეატრის მხატვრობა ტესტი, ზეპირი და წერითი გამოცდა,</p> <p>შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p> <p>სახვითი ხელოვნების საფუძველები (ხატვა).</p> <p>ფიგურატიული პლასტიკა</p> <p>თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია ფერწერაში</p> <p>თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია გრაფიკაში</p> <p>ტანსაცმლის თემატური კომპოზიცია I-II ეტაპი</p> <p>საკოლექციო მოდელების დიზაინი I-II ეტაპი</p> <p>მსოფლიო ხელოვნების ისტორია ქართული ხელოვნების ისტორია ტესტი, ზეპირი და წერითი გამოცდა,</p> <p>შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p>

საგანმანათლებლო პროგრამა შესაძლებლობას აძლევს სტუდენტს შეიძინოს ცოდნა, გამოიმუშაოს შესაბამისი უნარები და მოახდინოს მათი დემონსტრირება შემდეგი მიმართულებებით	სწავლება, სწავლა და შეფასება
<p>3. ტექნოლოგიური მოწყობილობების და ტექნიკის გამოყენებისა და ინფორმაციის მენეჯმენტის უნარი ვითარდება თანამედროვე კომპიუტერული ტექნოლოგიების და პროგრამების სწავლების გვერდით. მითუმეტს, რომ მხატვრობის და დიზაინის სფეროში ასათვისებელი პროგრამები უფრო რთული და ტევადია, ვიდრე უბრალო საინფორმაციო პროგრამები. სტუდენტი ინფორმაციას იღებს აგრეთვე სასწავლო და დამხმარე ლიტერატურიდან, რომლის ნაწილი კლასიკური სახვითი ხელოვნების და მისი განვითარების შესწავლას ემსახურება – აქედან გამომდინარე მას განსხვავებული ინფორმაცია მიეწოდება სხვა და სხვა ჭრილში და მათი შეჯერების და გაანალიზების უნარი უვითარდება ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენების ჩვევასთან ერთად.</p> <p>4. მშობლიურ ენაზე ზეპირი და წერიტი კომუნიკაციის უნარს სტუდენტი სასტარტო პოზიციიდან ფლობს (პროგრამაზე დაშვების წინაპირობაა ეგვ გამარტივებული წესით) მნიშვნელოვანია ინგლისური ენის ფლობა, რადგან თანამედროვე დიზაინის სამყაროში (დიზაინი ყოველთვის გულისხმობს დიდი დოზით ნოვაციას) მის გარეშე მიღებული I ნფორმაია მწირი იქნება.</p> <p>5. მხატვრობის წმინდა ინდივიდუალისტური სფეროების გამოკლებით (დაზგური ფერწერა და გრაფიკა და ა.შ.) ინტერდისციპლინარულ ჯგუფში მუშაობის ჩვევას სტუდენტი ეუფლება დიზაინის (ტანსაცმლის მოდელირება) და განსაკუთრებით კინოსა და თეატრის მხატვრობის შესწავლისას.</p> <p>6. ავტონომიურად მუშაობის უნარი მხატვრის მოდერაწეობის ქვაკუთხედია ყველა დარგში (ინტერდისციპლინარულ ჯგუფში მუშაობის ჩათვლით)</p>	<p>გრაფიკული კომპოზიცია თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია გრაფიკაში ტანსაცმლის მხატვრული მოდელირება საკოლექციო მოდელების დიზაინი-I-IIეტაპი კინოსა და თეატრის მხატვრობა</p> <p>ტესტი, ზეპირი და წერიტი გამოცდა, შესრულებული სამუშაოს პრეზენტაცია</p> <p>უცხო ენა</p> <p>ტესტი, ზეპირი და წერიტი გამოცდა,</p> <p>ფიგურატიული პლასტიკა ტანსაცმლის მოდელირების საფუძვლები ტანსაცმლის მხატვრული მოდელირება ტანსაცმლის თემატური კომპოზიცია I-IIეტაპი კინოსა და თეატრის მხატვრობა</p> <p>მხატვრ. კომპოზიციის საფუძვლები აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი ფერწერული კომპოზიცია გრაფიკული კომპოზიცია ტანსაცმლის მხატვრული მოდელირება</p>

პროგრამის სტრუქტურა

№	კოდი	საგანი	მოდულის სტატუსი	I	II	III	IV
1.		სახვითი ხელოვნების საფუძვლები(ხატვა)	სავალდებულო	10			
2.		სახვითი ხელოვნების საფუძვლები(ფერწერა)	სავალდებულო	10			
3.		მხატვრ. კომპოზიციის საფუძვლები	სავალდებულო	10			
4.		აკადემიური მხატვრობა I-II ეტაპი	სავალდებულო		10	10	
5.		ფერწერული კომპოზიცია	სავალდებულო		5		
6.		გრაფიკული კომპოზიცია	სავალდებულო		5		
7.		ფიგურატიული პლასტიკა	სავალდებულო			5	
8.		თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია ფერწერაში	არჩევითი				10
9.		თავისუფალი შემოქმედებითი კომპოზიცია გრაფიკაში	არჩევითი				10
10.		ფიგურატიული პლასტიკის ტილზაცია	არჩევითი				10
11.		ტანსაცმლის მოდელირების საფუძვლები	არჩევითი		5		
12.		ტანსაცმლის მხატვრული მოდელირება	არჩევითი			5	
13.		დეკორატიული ქსოვილის დიზაინის საფუძვლები	არჩევითი		5		
14.		ტანსაცმლის თემატური კომპოზიცია	არჩევითი			10	
15.		დეკორატიული ქსოვილის დაპროექტება	არჩევითი			10	
16.		დეკორატიული ქსოვილის მასალაში შესრულება	არჩევითი				10
17.		საკოლექციო მოდელების დიზაინი	არჩევითი				10
18.		უცხო ენა	არჩევითი		5		

შეფასება:

შეფასების სისტემა ასქულიანია და მოქნილობით ოპტიმალურია სახვითი ხელოვნების და დიზაინის სწავლებისთვის, რადგან სხვადასხვა პარამეტრების შეჯამების და დიფერენცირების საშუალებას იძლევა. დისციპლინა შედგება სხვა და სხვა კომპონენტებისგან და ისევ და ისევ მხატვრობის ინდივიდუალისტური სპეციფიკიდან გამომდინარე, მათი ფლობის თანაფარდობა არ მოითხოვს ზედმიწევნით შტამპირებას. პრაქტიკულ სეგმენტში პრიორიტეტული აქცენტები კეთდება კომპოზიციურ ხედვაზე და აზროვნებაზე ზოგადად, ხატვისა და ფერწერის ტექნიკისა და მასალის ფლობაზე.

სწავლების ფორმატის მიხედვით ჯამური შეფასების ჩამოყალიბება ასპექტების შემდეგი პროცენტული თანაფარდობით წარმოებს:

ლექცია-პრაქტიკუმებზე დასწრება: 10%

პრეზენტაცია-სემინარების შეფასება: 40% (25%+25%)

საბოლოო გამოცდა: 40% (დაიშვება სტუდენტი, რომელმაც პრეზენტაციებზე დააგროვა მინიმუმ 20 ქულა)

მინიმალური დამაკმაყოფილებელი შეფასება არის 51.

პროგრამაში მონაწილე ლექტორები:

თსუ ჰუმანიტარული ფაკულტეტის ასოცირებული პროფესორი თამაზ ხუციშვილი, მოწვეული პედაგოგები – ვლადიმერ ასათიანი, ლალი ლომთაძე, ლელა გელეიშვილი, ლევან სილაგაძე, მანანა ტაბიძე, მარინა დიდმელაშვილი რომლებიც ამჟამად უძღვებიან სახვითი ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამის შესაბამის საგნებს, რომელთა მნიშვნელოვან ნაწილთან (საგანზე დაფიქსირებულ სტუდენტთა რაოდენობის მიხედვით) მოხდება ჯგუფების გაერთიანება.

სწავლისათვის დამხმარე პირობები (მატერიალურ-ტექნიკური ბაზა)

მატერიალურ-ტექნიკური ბაზა სპეციალიზირებული სტუდია-ლაბორატორიების და საინფორმაციო ტექნოლოგიური ცენტრის სახით პროგრამის სტრუქტურისა და სწავლების პრაქტიკული ხასიათის გამო აუცილებელია. პროგრამა დარგობრივი კუთხით სწორედ ისეთნაირად არის შემუშავებული, რომ მაქსიმალურად იქნას გამოყენებული არსებული დანადგარები, ტექნიკა, დამხარე ინვენტარი და აღჭურვილობა, მასში არ არის მინიშნება დიზაინის იმ დარგებზე, რისი მატერიალურ-ტექნიკური ბაზა უნივერსიტეტს არ გააჩნია.

1. სახვითი ხელოვნების სტუდია-ლაბორატორია (საერთო ფართი 350 მ2, გააჩნია მხატვრობისთვის ოპტიმალური ბუნებრივი განათების წყარო და მაღალი ჭერი) აღჭურვილია დაზგური ფერწერის და გრაფიკისთვის აუცილებელი ინვენტარით – მოლბერტები (15), დაფები (40), ტუმბოები (100), სადგარები (50), თაბაშირის მარტივი და რთული მოდელები (35), ოფორტის დაზგა, ქანდაკების დაზგა.
2. ტანსაცმლის დიზაინის სტუდია- ლაბორატორია აღჭურვილია საჭირო მანქანა-დანადგარებით: სამკერვალო საწარმოო დანიშნულების “ა” კლასის მანქანა (6 ერთეული) ოვერლოკის სპეც. მანქანა, ტრიკოტაჟის საქსოვი დაზგა, საკერავი მანქანა “ვერიტას”, საგამომჭრელო მაგიდები შესატყვისი ინვენტარით.
3. კომპიუტერული გრაფიკის ლაბორატორია აღჭურვილია 4 კომპიუტერით.

სავალდებულო ლიტერატურა: ლექტორთა ჯგუფის მიერ შედგენილი კონსპექტი, რომელშიც მითითებულია შემდეგი დამხმარე, დამატებითი ლიტერატურა: მრავალტომიანი “Школа изобразительного искусства» В. Виппер. Введение в историческое изучение искусства.

დასაქმების სფეროები: სასწავლო პროგრამის წარმატებით დამთავრების შემდეგ სტუდენტს ექნება საკმარისი ცოდნა, კვალიფიკაცია და პრაქტიკული ჩვევები

- 1) დაზგური მხატვრობის (ფერწერა, გრაფიკა) დარგებში ინდივიდუალური შემოქმედებითი მუშაობისთვის
- 2) ტანსაცმლის დიზაინის და დეკორატიული ქსოვილების (ბატიკა, გობელენი, თექა) გაფორმების დარგებში, როგორც ინდივიდუალურად, ასევე სამოდელო სახლებთან და მსუბუქი მრეწველობის საწარმოებთან თანამშრომლობით.
- 3) კინოს, თეატრის და ტელევიზიის მხატვრად.
- 4) საგამომცემლო სფეროში.
- 5) ნებისმიერ სფეროში, სადაც პროდუქციის, ობიექტის და პერფორმანსის მხატვრული და დიზაინერული გაფორმება არის საჭირო.

დაშვების წინაპირობა: ეგვ გამარტივებული წესით.

სწავლის გაგრძელების შესაძლებლობა: სახვითი ხელოვნების და დიზაინის პროფესიული პროგრამა თავსებადია თსუ ჰუმანიტარული ფაკულტეტის ამავე სახელწოდების საბაკალავრო პროგრამისა და ეგვ-ს შესაბამისი კომპონენტების

