

**პროფესიული უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამის დასახელება:** ტანსაცმლის და დეკორატიული ქსოვილის დიზაინი  
**მისანიჭებელი აკადემიური ხარისხი:** ტანსაცმლის და დეკორატიული ქსოვილის დიზაინის დიპლომირებული სპეციალისტი  
**სწავლების ენა:** ქართული

**პროგრამის ხელმძღვანელი:** ასოცირებული პროფესორი ლევან სილაგამე

**პროგრამის საკვალიფიკაციო დახასიათება:**

**პროგრამის მიზანი:**

პროგრამა მიზნად ისახავს სტუდენტს შედარებით მოკლე დროში მისცეს ცოდნა, პრაქტიკული გამოცდილება და ტექნიკური უნარ-ჩვევები, რომელიც მას რეალურად გამოადგება დაზოგადებული 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 სოციალურ სჭირდება პროდუქციის, ობიექტის ან მოქმედების მხატვრული იერსახის დადგენა და განხორციელება; ხოლო საზოგადოებას – ჰყავდეს გაცნობიერებული მხატვრული ხედვის და გემოვნების მქონე შემსრულებელი.

### პროგრამის შედეგები:

- სახვითი ხელოვნებისა და დეკორატიულ-გამოყენებითი ხელოვნების დარგების განვითარების ისტორიის ზოგადი ცოდნა.
- სახვითი ხელოვნების ძირითადი, ტრადიციული დარგების (ფერწერა, გრაფიკა, ქანდაკება, არქიტექტურა) და გამოყენებითი ხელოვნების დარგების დამახასიათებელი ნიშან-თვისებების, ამოცანების და სტილისტიკის გარჩევა.
- სტუდენტი კარგად იცნობს დაზგური მხატვრობისთვის საჭირო მრავალფეროვან მასალას, მისი სწორად გამოყენების თეორიულ მეთოდებს. 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.
- მხატვრობის ტრადიციული მეთოდების ცოდნასთან ერთად სტუდენტი იცნობს თანამედროვე ტექნოლოგიებს სახვითი და დიზაინერული აზროვნების სფეროში – კერძოდ კომპიუტერულ პროგრამებს, რომელიც ამ სფეროს ემსახურება.
- 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.
- შეძენილი აქვს სახვითი ხელოვნებისთვის ფუნდამენტური ცოდნა ფერის, ფორმის, ჩრდლისა და განათების, სივრცისა და სასურათე სიბრტყის ურთიერთდამოკიდებულების, მხატვრული იდეის და თემატიკის შემოქმედების საბოლოო პროდუქტთან დაკავშირების შესახებ.
- 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.

### ცოდნის პრაქტიკული გამოყენება / პრაქტიკული უნარები:

- პრაქტიკული უნარების გამომუშავება პროგრამისთვის პრიორიტეტს წარმოადგენს და საგნების უმრავლესობა ამ საქმეს ემსახურება.

- დაზგურ ფერწერასა და გრაფიკაში, აგრეთვე გამოყენებითი ხელოვნების ნიმუშების ესკიზებზე სამუშაოდ საჭირო მასალების, ინსტრუმენტებისა და დამხმარე ინვენტარის პრაქტიკაში სწორად და ოპტიმალურად გამოყენების უნარ-ჩვევები.
- სტუდენტი სრულყოფილად ფლობს აკადემიური ხატვის ტექნიკას და ხერხებს – შეუძლია ნებისმიერი სირთულის მოდელის სწორი კონსტრუქციული გადმოტანა სასურათე სიბრტყეზე და მისი შემდგომი შუქ-ჩრდილული დამუშავება.
- 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.
- შეუძლია სხვა და სხვა სამხატვრო ტექნიკის სინთეზისა ან მათი სამუშაოს შესრულების ეტაპების მიხედვით მონაცვლეობის მეშვეობით შექმნას მხატვრული პროდუქცია და შეასრულოს გაფორმებითი ხასიათის მხატვრული სამუშაო.
- 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.

ზოგადი / ტრანსფერული უნარები:

- 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 მიზნულია იდეის ხორხშესხმისათვის საჭირო პრაქტიკული უნარების განვითარებასა და თეორიული ცოდნის მიღებაზე. როგორც დამოუკიდებელი, დაზგური მხატვრული ნაწარმოების, ასევე დიზინერული იდეაც დაკავშირებულია კომპოზიციურ აზროვნებასთან, რაც არა მხოლოდ საგნებისა და ფორმების სიბრტყობრივ და სივრცობრივ მანიპულირებას, არამედ ადამიანის აზროვნების, ქმედების და განწყობის შემოქმედებითდ სინთეზირებას წარმოადგენს.
- სწავლის და პრაქტიკული მუშაობის სტრატეგისა 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.

- 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 ინფორ-მაციას 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.
- მშობლიურ ენაზე ზეპირი და წერიტი კომუნიკაციის უნარს სტუდენტი სასტარტო პოზიციიდან ფლობს.
- მნიშვნელოვანია ინგლისური ენის ფლობა, რადგან თანამედროვე დიზაინის სამყაროში (დიზაინი ყოველთვის გულისხმობს დიდი დოზით ნოვაციას) მის გარეშე მიღებული ინფორმაცია მწირი იქნება.
- 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.
- ავტონომიურად მუშაობის უნარი მხატვრის მოღვაწეობის ქვაკუთხედაა ყველა დარგში (ინტერდისციპლინარულ ჯგუფში მუშაობის ჩათვლით)

**დასაქმების სფეროები:**

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

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

**სწავლის გაგრძელების საშუალება:** სახვითი ხელოვნების და დიზაინის პროფესიული პროგრამა თავსებადია თსუ ჰუმანიტარული ფაკულტეტის ამავე სახელწოდების საბაკალავრო პროგრამისა და ეეგ-ს შესაბამისი კომპონენტების ჩაბარების შემთხვევაში, სტუდენტს შეუძლია დაამთავროს ეს საბაკალავრო პროგრამა. გარდა ამისა არჩევითი საგნების ნაწილი თავსებადია კინო-ტელე რეჟისურის და ხელოვნებათმცოდნეობის საბაკალავრო პროგრამის და სწავლის კონკრეტულ მონაკვათზე აუცილებელი კრედიტების აღების შემთხვევაში, შესაძლებელია ამ პროგრამების დაუფლებაც.

**პროგრამის მოცულობა:** ექვსი სემესტრი – 180 კრედიტი.

**შეფასების ზოგადი წესი:** სტუდენტის ცოდნა ფასდება 100 ქულიანი სისტემით; მინიმალურ შეფასებას წარმოადგენს 51 ქულა; შეფასება ხორციელდება მინიმუმ ოთხი კომპონენტის მიხედვით. შეფასების კრიტერიუმები მოცემულია კონკრეტულ სილაბუსებში. გთავაზობთ ზოგად ჩარჩოს:

91 -100	ფრიადი, A
81-90	ძალიან კარგი, B
71-80	კარგი, C
61-70	დამაკმაყოფილებელი, D
51-60	საკმარისი, E
41-50	ვერ ჩააბარა, FX
0-40	ჩაიჭრა, F

**სამეცნიერო კვლევის 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 სელოვნების 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 მაგიდეები შესატყვისი ინვენტარით.
3. კომპიუტერული გრაფიკის ლაბორატორია აღჭურვილია 4 კომპიუტერით.