ქართულ-ამერიკული უნივერსიტეტი

ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა და ლიბერალური განათლების სკოლა

მედია ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამა

სასწავლო გეგმა

#	საგნის კოდი	პროგრამის კომპონენტები	დაშვების წინაპირობა	სავარაუდო სემესტრი	ECTS კრედიტი	საათი		
						საკონტაქტო	დამოუკიდებელი	სულ
	სასწავლო კურსები და კომპონენტები - კრედიტების რაოდენობა 240 კრედიტი							
	ძირითადი სწავლის სფეროს შესაბამისი შინაარსის სავალდებულო სასწავლო კურსები - 153კრედიტი							
1	**BA&LIB 420**	შესავალი სპეციალობაში - მედიაპროდუქციის წარმოება და ვიზუალური მეთოდები დიზაინში	არ გააჩნია	**I**	**3**	**34**	**41**	**75**
2	**BA&LIB 403**	კომპიუტერული რასტრული გრაფიკა (Adobe Photo Shop)	არ გააჩნია	**I**	**3**	**34**	**41**	**75**
3	**BA&LIB 404**	კომპიუტერული ვექტორული გრაფიკა (Adobe Iluistrato)	არ გააჩნია	**I**	**3**	**34**	**41**	**75**
4	**BA&LIB 416**	ფერთა თეორიის საფუძვლები	არ გააჩნია	**I**	**6**	**51**	**99**	**150**
5	**BA&LIB 912**	მხატვრული გრაფიკის საფუძვლები (ხატვა)	არ გააჩნია	**I**	**6**	**51**	**99**	**150**
6	LIB 036	კომპიუტერული უნარები 1		**I**	**3**	**34**	**41**	**75**
		საგნები არჩევითი ან/და თავისუფალი კომპონენტის სასწავლო კურსებიდან			**6**			
7	**BA&LIB 012**	მხატვრული გრაფიკა (ხატვა)	NS&EC 912	**II**	**6**	**51**	**99**	**150**
8	**BA&LIB 310**	სცენარი და კადრირება (script & storyboarding)	NS&EC 912	**II**	**3**	**34**	**41**	**75**
9	**BA&LIB 421**	კომპოზიციის საფუძვლები	BA&LIB 416, BA&LIB 912	**II**	**6**	**51**	**99**	**150**
10	**BA&LIB 417**	ანიმაციის საფუძვლები(რასტრული)	BA&LIB 403	**II**	**3**	**34**	**41**	**75**
11	**BA&LIB 402**	ვებ დიზაინის გრაფიკული საფუძვლები	BA&LIB 403	**II**	**3**	**34**	**41**	**75**
		საგნები არჩევითი ან/და თავისუფალი კომპონენტის სასწავლო კურსებიდან			**9**			
12	BA&LIB 015	შრიფტის დიზაინი და ტიპოგრაფია	NS&EC 403,	**III**	**6**	**51**	**99**	**150**

			BA&LIB 404					
13	LIB 008	მსოფლიო ხელოვნების შედევრები 1	არ გააჩნია	III	3	35	40	75
14	BA&LIB 405	ვიზუალური მეთოდები მრავალგვერდიანი პროდუქციის დიზაინში (Adobe InDesign)	BA&LIB 404	III	6	51	99	150
15	BA&LIB 419	ვიზუალური კომუნიკაცია გრაფიკულ დიზაინში	არ გააჩნია	III	3	34	41	75
16	BA&LIB 913	შესავალი ფოტოგრაფიაში	NS&EC 403	III	3	34	41	75
		საგნები არჩევითი ან/და თავისუფალი კომპონენტის სასწავლო კურსებიდან			9			
17	BA&LIB 931	სარეკლამო ტექნოლოგოები და სტრატეგიული კომუნიკაცია	არ გააჩნია	IV	3	34	41	75
18	BA&LIB 020	მომხმარებლის ინტერფეისის დიზაინი(UX/UI Experiaence Design (XD))	BA&LIB 403, BA&LIB 404	IV	6	51	99	150
19	BA&LIB 914	მხატვრული ფოტოგრაფია	403, 913	IV	6	51	99	150
20	BA&LIB 016	ილუსტრაციის საფუძვლები	403, 404, 012, 416, 421	IV	6	51	99	150
		საგნები არჩევითი ან/და თავისუფალი კომპონენტის სასწავლო კურსებიდან			9			
21	BA&LIB 907	სარეკლამო მულტიმედია დიზაინი (after affect, level1)	BA&LIB 403, 404	V	6	51	99	150
22	BA&LIB 303	მულტიმედიური სისტემები	არ გააჩნია	V	3	34	41	75
23	LIB 130	ქოფირაითინგი	არ გააჩნია	V	3	35	40	75
24	BA&LIB 501	სარეკლამო დიზაინის საფუძვლები (ბრენდბუქი)	403,404, 416, 421, 015	V	6	51	99	150
25	BA&LIB 909	დრამატურგიის საფუძვლები -სცენარი და პუბლიკაცია --თხრობის ხელოვნება	არ გააჩნია	V	3	34	41	75
		საგნები არჩევითი ან/და თავისუფალი კომპონენტის სასწავლო კურსებიდან		V	9			
26	BA&LIB 908	სარეკლამო მულტიმედია დიზაინი after affect, level2	BA&LIB 907, 404	VI	3	34	41	75
27	BA&LIB 018	ფოტოს დამუშავება და რეტუში	NS&EC 403	VI	3	34	41	75

28	BA&LIB 014	ხმის დიზაინი და სარეკლამო პროდუქციის აუდიოშეფუთვა (Adobe Audition)	არ გააჩნია	VI	6	51	99	150
29	BA&LIB 030	პროდუქციის შეფუთვის დიზაინის საფუძვლები (Packaging)	404, 416, 421	VI	6	51	99	150
30	BA&LIB 024	პლაკატის დიზაინი	403, 404, 421, 501	VI	3	34	41	75
		საგნები არჩევითი ან/და თავისუფალი კომპონენტის სასწავლო კურსებიდან			9			
31	BBAE507	ბრენდის სტრატეგიული მართვის საფუძვლები	არ გააჩნია	VII	3	34	41	75
32	BA&LIB 022	სარეკლამო გრაფიკა (3D-Cinema 4D)	არ გააჩნია	VII	6	51	99	150
33	BA&LIB 021	პერსონაჟის ანიმაცია after affect, level3	BA&LIB 907, 908, 417	VII	6	51	99	150
34	BA&LIB 509	მულტიმედია პროექტის მენეჯმენტი	403, 417, 303, 908, 419	VII	6	51	99	150
35	BBAE 618	ინოვაციური და კრეატიული მენეჯმენტის პრინციპები	არ გააჩნია	VII	3	34	41	75
		საგნები არჩევითი ან/და თავისუფალი კომპონენტის სასწავლო კურსებიდან			6			
	სავალდებულო საკვალიფიკაციო ნაშრომი-შემოქმედებითი პროექტი 18 კრედიტი							
36	BA&LIB 901	**საკვალიფიკაციო ნაშრომი-შემოქმედებითი პროექტი** განმარტებითი ბარათით-პრეზენტაცია	სავალდ. სასწავლო კურსები -153კრ	VIII	18	51	399	450
	სავალდებულო პრაქტიკული კომპონენტი 9 კრედიტი							
37	BA&LIB 023	**პრაქტიკული კომპონენტი - მედიაპროდუქციის დაპროექტება (პორთფოლიო)**	სავალდ. სასწავლო კურსები -153კრ	VIII	9	93	132	225
		საგნები არჩევითი ან/და თავისუფალი კომპონენტის სასწავლო კურსებიდან		VIII	3			

	ძირითადი სწავლის სფეროს შესაბამისი შინაარსის არჩევითი სასწავლო კურსები - სავალდებულოა 30 კრედიტის დაგროვება							
38	LIB 037	საინფორმაციო საზოგადოება და კომუნიკაციის თეორიის საფუძვლები	არ გააჩნია	**I_VII**	**3**	**35**	**40**	**75**
39	LIB 095	მსოფლიო ხელოვნების შედევრები II	არ გააჩნია	**I_VII**	**3**	**35**	**40**	**75**
40	LIB 126	მსოფლიო ცივილიზაციების ისტორია I	არ გააჩნია	**I_VII**	**3**	**35**	**40**	**75**
41	LIB 007	მსოფლიო ცივილიზაციების ისტორია I I	არ გააჩნია	**I_VII**	**3**	**35**	**40**	**75**
42	LIB 019	ესთეტიკა	არ გააჩნია	**I_VII**	**3**	**35**	**40**	**75**
43	LIB 133	კრიტიკული აზროვნება	არ გააჩნია	**III_VII**	**3**	**35**	**40**	**75**
45	BA&LIB 012	რეკლამის და აღქმის თეორია	არ გააჩნია	**III_VII**	**3**	**34**	**41**	**75**
44	BA&LIB 406	კომპიუტერული მოდელირება(3D-MAX)	BA&LIB 403	**V**	**3**	**34**	**41**	**75**
46	BA&LIB 605	კომპიუტერული მოდელირება და რენდერი (გაღრმავებული კურსი)(3D-MAX, Vray)	BA&LIB 406	**VI**	**3**	**34**	**41**	**75**
47	BA&LIB 418	შემოქმედებითი ტექნოლოგიები დიზაინში	არ გააჩნია	**II_VII**	**3**	**34**	**41**	**75**
48	LIB 061	კომპიუტერული უნარები 2	LIB 036	**II_VII**	**3**	**35**	**40**	**75**
49	BA&LIB 415	საპროექტო გრაფიკა (ArchiCad)	არ გააჩნია	**V**	**3**	**34**	**41**	**75**
50	BA&LIB 011	სივრცითი კომუნიკაციების კონსტრუირება (ვიტრინა სარეკლამო სტენდები და საგამოფენო ექსპოზიციის დიზაინი)	BA&LIB 415	**VI**	**3**	**34**	**41**	**75**
	თავისუფალი კომპონენტი სავალდებულოა 30 კრედიტის დაგროვება (12+8+10)							
	თავისუფალი კომპონენტის სავალდებულო სასწავლო კურსები - უცხო ენა 12 კრედიტი სხვა 8 კრედიტი							
51	**BA&LIB 101**	უცხო ენა 1	არ გააჩნია	**I**	**3**	**34**	**41**	**75**
52	**BA&LIB** 102	უცხო ენა 2	BA&LIB 101	**II**	**3**	**34**	**41**	**75**
53	**BA&LIB** 103	უცხო ენა 3	BA&LIB 102	**II**	**3**	**34**	**41**	**75**
54	**BA&LIB** 104	უცხო ენა 4	BA&LIB 103	**IV**	**3**	**34**	**41**	**75**
55	BA&LIB 047	აკადემიური წერა და სტილისტიკა	არ გააჩნია	**VII_VIII**	**3**	**34**	**41**	**75**

56	LIB 050	ეთნოფსიქოლოგია სახვით ხელოვნებაში	არ გააჩნია	III_VII	3	35	40	75
57	LIB 005	შედარებითი მითოლოგია	არ გააჩნია	II_VII	2	35	40	75
	თავისუფალი კომპონენტის არჩევითი სასწავლო კურსები - სავალდებულოა 10 კრედიტის დაგროვება							
58	LIB 015	ზოგადი ფსიქოლოგია	არ გააჩნია	I_VIII	3	35	40	75
59	LIB 097	ფსიქოლოგიური ადაპტაციის უნარ-ჩვევები	არ გააჩნია	II_VIII	3	35	40	75
60	BA&LIB 025	პროექტის დაწერის საფუძვლები	არ გააჩნია	VII_VIII	4	35	65	100
61	LIB 016	ეთიკა	არ გააჩნია	I_VII	3	35	40	75
62	LIB 010	ლოგიკა	არ გააჩნია	II_VII	3	35	40	75
		პირველი საფეხურის ნებისმიერი საგანმანათლებლო პროგრამის ფარგლებში	არ გააჩნია	III_VIII	10			

მიზნებისა და შედეგების რუკა

ანოტაცია

მედია ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამის ძირითადი დანიშნულებაა მომზადდეს მაღალკვალიფიცირებული სპეციალისტი გრაფიკული და ციფრული მედია ნაწარმის, მობაილ პროდუქციის წარმოების და შემოქმედებითი პროექტების შექმნის, მედია ხელოვნების და რეკლამის დარგის მრავალფეროვან ვიზუალურ საკომუნიკაციო სფეროში, რომელსაც შეეძლება გრაფიკული, ვიდეო, ანიმაციური სიუჟეტების, აუდიო, სატელევიზიო, სარეკლამო, თვალსაჩინო-საგანმანათლებლო პროდუქციის, სხვადასხვა ბეჭდვითი და მედია ნაწარმის მხატვრულ ვიზუალური დიზაინისა და ილუსტრაციების შექმნა. ასევე, შეძლებს სამომხმარებლო ბაზრის მოთხოვნის შესაბამისად ფერის რეპროდუქციის, ფოტოგრაფიის, კომპიუტერული გრაფიკის და სხვა ვიზუალური მეთოდების ოსტატურად, შემოქმედებითად გამოყენებას დიზაინში, სურათების, სიტყვებისა და დეკორაციების კომბინირებას, საფირმო სტილის, ბანერის, პლაკატის, წიგნების, ჟურნალების, პოსტერების, რეკლამის დაპროექტებას, წარმოებას, მართვასა და გამოყენებას ნებისმიერ საკომუნიკაციო სფეროში, სხვადასხვა კომერციულ, საგამომცემლო, სარეკლამო, სამეცნიერო-საგანმანათლებლო და ინოვაციურ შემოქმედებით საქმიანობაში;

#	პროგრამის მიზნები	შედეგები
1	**შეასწავლოს** მედია ხელოვნების ფართო სფერო, რომელიც მოიცავს გრაფიკული დიზაინის (სარეკლამო დიზაინის საფუძვლები/ბრენდბუქი, შეფუთვის დიზაინი, შრიფტის დიზაინი და ტიპოგრაფია, პოსტერის დიზაინი, ვიზუალური კომუნიკაცია გრაფიკულ დიზაინში, ილუსტრაცია და ა.შ.), ციფრული დიზაინის (ფოტოგრაფია და რეტუში, ვებ და აპლიკაციის დიზაინი, მოძრავი გრაფიკა, პერსონაჟის ანიმაცია,	**ფლობს და განმარტავს** მედიაპროდუქციის დაპროექტების ძირითად თეორიებსა და პრინციპებს, გრაფიკული და ციფრული დიზაინისათვის მნიშვნელოვან ასპექტებს; **აქვს** ვიზუალური სტილის აღქმის და ჩამოყალიბების უნარი, და

	მულტიმედია დიზაინი და ა.შ.) თეორიებისა და პრინციპების კრიტიკულ გააზრებას, ციფრული მედია პროდუქტების, როგორც დამოუკიდებელი შემოქმედებითი პროექტების განხორციელებას, ასევე სარეკლამო პროდუქციის წარმოებას ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით.	ფუნდამენტური საკითხების ცოდნის ბაზაზე ახლის შექმნის უნარი. გაცნობიერებული აქვს მულტიმედია, ვებ და მობაილ პროდუქციის წარმოებაში, ვიზუალური კომუნიკაციის, რეკლამის, ვიდეო არტის ვიზუალური მეთოდების დანიშნულება, აღწერს გრაფიკული და ციფრული შემოქმედებითი პროდუქტების მხატვრულ-შემოქმედებითი ვიზუალური დიზაინის ძირითად მეთოდებს;
2	**შეასწავლოს** მედია ხელოვნების და რეკლამის დარგში ძირითადი ვიზუალური მეთოდების გამოყენება, ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით მაღალხარისხიანი კრეატიული გამოსახულების შექმნა, თანამედროვე მედიისთვის სარეკლამო პროდუქციის დაპროექტება როგორიცაა მოძრავი და სტატიური ინფოგრაფიკა, ბანერები, ლაით ბოქსები, ქალაქის/ქუჩის კონსიუმერული არტი, აპლიკაციები, ანიმაციური სიუჟეტების განვითარება, პროდუქტის შეფუთვა, გრაფიკული დიზაინი და სხვა;	**ფლობს** კომპიუტერული გრაფიკის, ანიმაციის, დაპროექტების ორ და სამგანზომილებიან და აუდიო-ვიდეო სისტემებს, და ამავდროულად, სარეკლამო დიზაინში, ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით მაღალხარისხიანი კრეატიული გამოსახულების- პროდუქციის შექმნასა და მართვის პროცესში ეფექტურად იყენებს ვიზუალურ მეთოდებს; **იყენებს** არსებული ციფრული ტექნოლოგიების რესურსს გრაფიკულ, ტექსტურ, მულტიმედიურ მასალაზე მუშაობის მთელი პროცესის მანძილზე, მოიპოვებს და ამუშავებს ინფორმაციას, ახდენს მის სისტემატიზებას, სასურველი ფორმით მოდელირებას, მხატვრულ ვიზუალიზებას და დემონსტრირებას;
3.	**გამოუმუშავოს** მედია ხელოვნების პროექტზე ან მის ნაწილზე შემოქმედებითი მუშაობის უნარები - დაგეგმვა, შედგენა, განახლება, განმარტება, პრეზენტაცია, აქტუალური მასალის მოძიება თანამედროვე პრობლემატიკასთან მიმართებაში და სხვა;	**აყალიბებს** მედიაპროდუქციის დაპროექტების მიზნებს და ახდენს მისი ამოცანების ფორმულირებას, სათანადო კონცეპტუალური მონაცემების შეგროვებას, ანალიზს; ქმნის გრაფიკულ, ანიმაციურ და ციფრული შემოქმედებით პროდუქტებს, ახდენს მათ დამუშავებასა და პრეზენტაციას; **შეუძლია** შემოქმედებითი პროექტების დაგეგმვა, შედგენა, განახლება, განმარტება, პრეზენტაცია, საკომუნიკაციო და ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენების ზოგადი მენეჯმენტი და მარკეტინგი;
4.	**გამოუმუშაოს** მედია ხელოვნების და რეკლამის დარგში ზოგადი, დარგობრივ-პროფესიული, ტრანსფერული უნარები, კონცეპტუალური და სტრატეგიული ხედვა შემოქმედებითი ხედვის პარალელურად, საკვალიფიკაციო შემოქმედებით ნაშრომზე მუშაობის უნარი წინასწარ	**ქმნის** მედია ხელოვნების და რეკლამის დარგში საკვალიფიკაციო ნაშრომს-შემოქმედებით პროექტს ან/და მონაწილეობს მულტიმედია, ვებ, მობაილ პროდუქციის შექმნის გუნდურ პროექტში წინასწარ განსაზღვრული მითითებების შესაბამისად; აყალიბებს კრეატიულ იდეებს ბიზნეს

	განსაზღვრული მითითებების შესაბამისად;	ამოცანების შესაბამისად, ავლენს ზოგად, დარგობრივ-პროფესიულ, ტრანსფერულ უნარ-ჩვევებს და მათ ფარგლებში მოქმედების უნარს;
5.	**გამოუმუშავოს** კონცეპტუალური აზროვნების და არგუმენტირებული მსჯელობის უნარი სპეციალისტებთან და არასპეციალისტებთან საკუთარი იდეების, ინოვაციის ბაზარზე მიწოდების, არსებული პრობლემებისა და მათი გადაჭრის გზების შესახებ;	**არგუმენტულად** მსჯელობს სპეციალისტებთან და არასპეციალისტებთან საკუთარი იდეების, ინოვაციის ბაზარზე მიწოდების, გრაფიკული და ციფრული მედია პროდუქტების შექმნის, დიზაინში ვიზუალური მეთოდები განვითარების დინამიკის, მიმდინარეობებისა და სტილების იდენტიფიცირების, არსებული პრობლემებისა და მათი გადაჭრის გზების შესახებ, ადვილად იზიარებს განსხვავებულ აზრს და გამოაქვს შესაბამისი დასკვნები;
6.	**გამოუმუშავოს** ეთიკური და კროსკულტურული პასუხისგებლობა მრავალფეროვან ვიზუალურ საკომუნიკაციო სფეროში, საკუთარი შემდგომი სწავლის საჭიროების განსაზღვრისა და ცოდნის მუდმივად განახლების უნარი.	**წარმართავს** კომპლექსურ, არაპროგნოზირებად სასწავლო ან/და სამუშაო გარემოში განვითარებაზე ორიენტირებულ საქმიანობას და იღებს ამასზე პასუხისმგებლობას. **ახორციელებს** საკუთარ საქმიანობას ეთიკის პრინციპების დაცვით; **გეგმავს** საკუთარ უწყვეტ პროფესიულ განვითარებას, **თავად განსაზღვრავს** საკუთარი შემდგომი სწავლის საჭიროებებს და **ახორციელებს** დამოუკიდებლობის მაღალი ხარისხით.