



GEORGIAN INSTITUTE  
OF PUBLIC AFFAIRS

**საგანმანათლებლო პროგრამის სახელწოდება:** აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამა

**მისანიჭებელი კვალიფიკაცია:** ხელოვნების ბაკალავრი შესაბამისი სპეციალობის მითითებით/BA in Arts with identification of specialization

სპეციალობა - მედია ხელოვნება/ in Media Art

სპეციალობა - აუდიო-ვიზუალური ხელოვნება/ in Audio-Visual Art

**პროგრამის მოცულობა კრედიტებით:** 240 კრედიტი

**სწავლების ენა:** ქართული

**უმაღლესი აკადემიური განათლების საფეხური:** ბაკალავრიატი

**საგანმანათლებლო პროგრამის ტიპი:** აკადემიური

**პროგრამის მიზანი:**

**აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საგანმანათლებლო პროგრამის მიზანია სტუდენტს შესძინოს:**

- ) ფართო განათლება ვიზუალურ ხელოვნებაში, როგორც ძირითადი სპეციალობის საფუძველი.
- ) შემოქმედებითი, ტექნიკური და პროფესიონალური უნარ-ჩვევები ძირითადი სპეციალობის ფარგლებში.
- )

ძირითადი სპეციალობის კურსის ფარგლებში შემავალი დისციპლინების საშუალებით:

**მედია ხელოვნების სპეციალობის მიზანია სტუდენტს გამოუშუშავოს:**

- ) შემოქმედებითი კონცეპტუალური ხედვა - შემოქმედებითი კონცეფციის ჩამოყალიბების, იდეების გენერირების და განვითარების, კრეატიული და ანალიტიკური აზროვნების უნარი.
- ) ვიზუალური კომუნიკაციის უნარი - გრაფიკული და ციფრული დიზაინის, ვიდეო კონტენტის შექმნისა და ვიზუალური თხრობის მეთოდების გამოყენება შემოქმედებით პროექტებში.
- ) სტრატეგიული გადაწყვეტილებების მიღების უნარი - სტრუქტურული აზროვნება კრეატიული კონცეფციის შესამუშავებლად, მედია მატარებლების

გამოყენებას კონკრეტულ პროექტთან ან ბრენდებთან მიმართებაში, ინტეგრირებული კამპანიისთვის მედიებისა და ციფრული ტექნოლოგიების შერჩევის, დაგეგმვისა და მართვის, შედეგების კრიტიკულად შეფასებისა და პროფესიული ეთიკის დაცვის უნარი.

- ) ტექნიკური უნარები - თანამედროვე ციფრული, ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების მეთოდებისა და ხერხების შერჩევის უნარი კონკრეტულ პროექტთან მიმართებაში და მისი შემოქმედებითად გამოყენება.
- ) ტრანსფერული უნარი - ცოდნისა და უნარების დემონსტრირება, იდეების რეალიზება, კამპანიის დაგეგმვა, პროექტის განვითარების თანმიმდევრული გააზრება და პროექტის განხორციელება, სამუშაოს კრიტიკულად შეფასება. კოლეგებთან და დამკვეთებთან პროფესიონალური ურთიერთობა, ეფექტიანად, ნაყოფიერად და ანგარიშვალდებულად მუშაობა გუნდში. სარეკლამო კონცეფციების, გეგმების, წინადადებებისა და საკითხების ეფექტიანად და პროფესიონალურად წარმოდგენა ფორმატისა და ვადების დაცვით.

***მედია ხელოვნების სპეციალობის მიზანია სტუდენტმა შეძლოს:***

- ) თავის დამკვიდრება კრეატიულ ინდუსტრიაში, მრავალმხრივი/მრავალფეროვანი შემოქმედებითი და ტექნიკური უნარების დაუფლებით მრავალმილიონიან ინდუსტრიაში სხვადასხვა პოზიციაზე დასაქმება.
- ) ქართული სარეკლამო ინდუსტრიის განვითარებაში წვლილის შეტანა. საერთაშორისო პროექტებსა და კონკურსებში მონაწილეობით გაზარდოს ინდუსტრიის ცნობადობა საერთაშორისო დონეზე.

***მედია ხელოვნების სპეციალობის*** მიზნების მიღწევაში მნიშვნელოვანი როლი აქვთ პროგრამის განხორციელებაში ჩართულ კრეატიულ სააგენტოებს და საერთაშორისო გამოცდილების მქონე ლექტორებს, რომლებიც მუდმივად ხელს უწყობენ სტუდენტების განვითარებას, მათ დიდი როლი აქვთ სტუდენტების სააგენტოში ან დამოუკიდებელ დასაქმებაში (Freelance), ეხმარებიან პორტფოლიოს ხარისხის გაუმჯობესებაში, რაც ამ დარგის პროფესიონალისთვის ძალიან მნიშვნელოვანია და კურსდამთავრებულის საერთაშორისო აღიარების საწინდარია. ამასთანავე ადმინისტრაცია, ლექტორები და კომპანიები სტუდენტებს სწავლის პროცესშივე რთავენ რეალურ პროექტებში ან კონკურსებში (Young Lions Competition, Portfolio Review, რეალურ დამკვეთთან ურთიერთობა, დამოუკიდებელი „კლასგარეშე“ შემოქმედებითი პროექტები). ადმინისტრაციის, კომპანიების და ლექტორების ჩართულობით სტუდენტები სწავლის პერიოდში ახორციელებენ შემოქმედებით პროექტებსა და ქმნიან სტუდენტურ პორტფოლიოს. პროგრამის დასკვნითი VIII სემესტრში (პრაქტიკული კომპონენტი) სტუდენტი ახდენს მიღებული ცოდნის, გამოცდილების და ტექნიკური უნარების დემონსტრირებას, მის პრაქტიკულ გამოყენებას, რაც გულისხმობს სასწავლო პრაქტიკის პერიოდში კრეატიული კამპანიის იდეის მოფიქრებას, დაგეგმვას, შემოქმედებით ჯგუფში მუშაობას, იდეების განვითარებას და პროექტის განხორციელებას. ამასთან ერთად ქმნის/ასრულებს პროფესიონალურ პორტფოლიოს.

***აუდიო-ვიზუალური სპეციალობის მიზანია სტუდენტს გამოუმუშავოს:***

- ) შემოქმედებითი უნარები - ვიზუალური თხრობის ტრადიციული და თანამედროვე ფორმების ცოდნა. კვლევითი, ანალიტიკური, ექსპერიმენტული, პრაქტიკული და გამომხატველობითი უნარები, ესთეტიკის აღქმა და კრიტიკული განსჯის უნარი.
- ) პრაქტიკული განხორციელება - ვიზუალური პროექტის განხორციელებისთვის საჭირო უნარების ფლობა, საერთაშორისო და ადგილობრივი ფონდების მუშაობის სპეციფიკის ცოდნა. როგორც შემოქმედებითი, ისე პრაქტიკული პროცესების დამოუკიდებლად წარმართვის უნარი.
- ) აუდიო-ვიზუალური კომუნიკაციის უნარი - პროექტის პოტენციალის შეფასების უნარი და ბაზართან მისი რელევანტურობის, დროულობის განსაზღვრა.
- ) ტექნიკური უნარები - აუდიო-ვიზუალური ნაწარმოების წარმოების ყველა საჭირო ტექნიკურ უნარის (სცენარი, კამერა, განათება, ხმა, მონტაჟი, ფერის კორექცია და ა.შ.) ფლობა.
- ) ტრანსფერული უნარი - ცოდნისა და უნარების დემონსტრირება, პრაქტიკულად გამოყენება, პროფესიონალური ეფექტური კომუნიკაცია, ნაყოფიერად და ანგარიშვალდებულად მუშაობა გუნდში, შემოქმედებითი პროექტის კონცეფციების, წინადადებების, განხორციელების გეგმების ეფექტიანად, პროფესიონალურად წარმოდგენა ფორმატისა და ვადების დაცვით.

**აუდიო-ვიზუალური სპეციალობის მიზანია სტუდენტმა შეძლოს:**

- o საკუთარი თვითგამოხატვის ფორმის პოვნა, ჟანრული მრავალფეროვნების გაცნობა და გათავისება, შეძენილი უნარების საჭიროების შესაბამისად გამოყენება.
- o მზარდ კინონდუსტრიაში საკუთარი თავის დამკვიდრება და ახალი ფორმატების ინტეგრირება საკუთარ შემოქმედებაში.

**აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების სპეციალობის** მიზნის მიღწევაში დიდი როლი აქვს პრაქტიკოს პროფესიონალებს, რომლებიც აქტიურად არიან ჩართული სფეროში მიმდინარე პროცესებში და შესაბამისად, სტუდენტებს საშუალება აქვთ მათი მეშვეობით გაეცნონ თანამედროვე ტენდენციებს, პერიოდულად ჩაერთონ მიმდინარე პროექტებში და პრაქტიკულ საქმიანობაში. სწავლების პროცესში განსაკუთრებული ყურადღება ექცევა შემოქმედებითი აზროვნების, პროფესიონალური და ტექნიკური უნარების თანაბარ განვითარებას, ინდივიდუალური და ჯგუფური პროექტების განხორციელებას, კრიტიკული და ანალიტიკური აზროვნების ხელშეწყობას, აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების მიმართულებით არსებული პრობლემების შეფასებას, ანალიზს, თანამედროვე ტენდენციებსა და ტექნოლოგიებზე დაყრდნობით ამ პრობლემების გადაჭრას. შემოქმედებითი აზროვნების განვითარება ხელს უწყობს სტუდენტებს შემოქმედებითი პროექტების სწორად განხორციელებაში. პროგრამის დასკვნითი VIII სემესტრში (პრაქტიკული კომპონენტი) სტუდენტი ახდენს მიღებული ცოდნის, გამოცდილების და ტექნიკური უნარების დემონსტრირებას, მის პრაქტიკულ გამოყენებას, რაც გულისხმობს შემოქმედებითი პროექტის შექმნას დამოუკიდებლად, იდეის მოფიქრებას, დაგეგმვას, შემოქმედებით ჯგუფში მუშაობას, იდეების განვითარებას და პროექტის განხორციელებას. ამასთან ერთად ქმნის/ასრულებს პროფესიონალურ პორტფოლიოს.

**პროგრამაზე დაშვების წინაპირობა:**

აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამაზე ჩარიცხვის უფლება აქვს სრული ზოგადი განათლების დამადასტურებელი სახელმწიფო სერტიფიკატის/ატესტატის ან მასთან გათანაბრებული დოკუმენტის მქონე საქართველოს მოქალაქეს, ერთიანი ეროვნული გამოცდების შედეგების საფუძველზე.

პროგრამაზე ჩარიცხვით დაინტერესებულმა პირმა, ერთიანი ეროვნული გამოცდების ფარგლებში უნდა ჩააბაროს: ქართული ენა და ლიტერატურა; მათემატიკა ან ისტორია; უცხო ენა - ერთიანი ეროვნული გამოცდების ფარგლებში გათვალისწინებული ნებისმიერი უცხო ენა, რუსული ენის გარდა). გარდა აღნიშნული სავალდებულო საგნების ჩაბარებისა პროგრამაზე ჩარიცხვით დაინტერესებულმა პირმა მეოთხე საგნად უნდა ჩააბაროს სახვითი ხელოვნება ან ლიტერატურა.

ერთიანი ეროვნული გამოცდების გარეშე, აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამაზე სტუდენტთა მიღება/ჩარიცხვა ხორციელდება მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად. სამინისტროს მიერ დადგენილი წესით და დადგენილ ვადებში დასაშვებია:

- ა) უცხო ქვეყნის მოქალაქეებისათვის და მოქალაქეობის არმქონე პირებისათვის, რომლებმაც უცხო ქვეყანაში მიიღეს სრული ზოგადი განათლება ან მისი ეკვივალენტური განათლება;
- ბ) საქართველოს მოქალაქეებისათვის, რომლებმაც უცხო ქვეყანაში მიიღეს სრული ზოგადი განათლება ან მისი ეკვივალენტური განათლება და რომლებიც სრული ზოგადი განათლების ბოლო 2 წელს სწავლობდნენ უცხო ქვეყანაში;
- გ) უცხო ქვეყნის მოქალაქეებისათვის (გარდა ერთობლივი უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამის მონაწილე სტუდენტებისა და გაცვლითი საგანმანათლებლო პროგრამის მონაწილე სტუდენტებისა), რომლებიც სწავლობენ/სწავლობდნენ და მიღებული აქვთ კრედიტები/კვალიფიკაცია უცხო ქვეყანაში ამ ქვეყნის კანონმდებლობის შესაბამისად აღიარებულ უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებაში;
- დ) საქართველოს მოქალაქეებისათვის (გარდა ერთობლივი უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამის მონაწილე სტუდენტებისა და გაცვლითი საგანმანათლებლო პროგრამის მონაწილე სტუდენტებისა), რომლებიც სამინისტროს მიერ განსაზღვრული ვადით ცხოვრობენ/ცხოვრობდნენ, სწავლობენ/სწავლობდნენ და მიღებული აქვთ კრედიტები/კვალიფიკაცია უცხო ქვეყანაში ამ ქვეყნის კანონმდებლობის შესაბამისად აღიარებულ უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებაში.

საგანმანათლებლო პროგრამაზე ჩარიცხვა, ასევე შესაძლებელია მოხილობის წესით, საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების მინისტრის 2010 წლის 4 თებერვლის N10/ნ ბრძანებით დამტკიცებული უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულებიდან სხვა უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებაში გადასვლის წესის

შესაბამისად.

***სწავლის შედეგები/ზოგადი და დარგობრივი კომპეტენციები:***

***ცოდნა და გაცნობიერება:*** სწავლის ან/და საქმიანობის სფეროს ფართო (სრული ზოგადი განათლების შემდგომი) ცოდნა, რომელიც მოიცავს თეორიებისა და პრინციპების კრიტიკულ გააზრებასა და ცოდნის ზოგიერთ უახლეს-ასპექტს.

ბაკალავრს აქვს ხელოვნების მიმართულების შესახებ, ასევე აუდიო-ვიზუალური ან მედია ხელოვნების მიმართულების საფუძვლიანი ცოდნა. ბაკალავრი ფლობს სრულყოფილ ინფორმაციას კონკრეტულ სფეროში არსებული თეორიებისა და მიმდინარე პროცესების შესახებ და აცნობიერებს ამ სფეროს კომპლექსურ საკითხებს. აქვს არტეფაქტების იდენტიფიცირების უნარი, შეუძლია ხელოვნების მიმდინარეობებსა და სტილზე მსჯელობა, მათი გარჩევა და შედარება, ხელოვნების პროდუქტების მიმოხილვა და მთავარი იდეის/აზრის გამოტანა. კარგად ერკვევა თანამედროვე ტრენდებში. კარგად ფლობს საჭირო კომპიუტერულ პროგრამებს. ერკვევა ხელოვნების მიმდინარეობებსა და სტილებში, თანამედროვე ტრენდებში. შეუძლია ინფორმაციის შეგროვება, ამოცანების განსაზღვრა, საკუთარი შემოქმედებითი პროექტის შექმნა და წარდგენა. შეუძლია მიღებული დავალების გაგება, შემოქმედებითი გადაწყვეტილების მიღება და მისი ფორმულირება, იდეების აღწერა/ახსნა და მისი გამოხატვა სხვადასხვა ხერხით.

***მედია ხელოვნების სპეციალობის*** სტუდენტი ფლობს ვიზუალური კომუნიკაციის ყველა საჭირო მეთოდებსა და შესრულების ხერხებს (თეორიული და ტექნიკური უნარები, პრაქტიკული გამოცდილება). ერკვევა გრაფიკული და ციფრული დიზაინის ტენდენციებში, მედია საშუალებებში, ვიდეო კონტენტის შექმნასა და კრეატიული პროექტის განხორციელების ყველა ეტაპში.

***აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების სპეციალობის*** სტუდენტი ერკვევა თანამედროვე ტექნოლოგიების, მათ შორის ციფრული ტექნოლოგიების საკითხებში, აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების მიმდინარეობებში, კინო-ტელე-დოკუმენტური ფილმისა და მულტიმედია პროექტების წარმოების საკითხებში.

***უნარი:*** სწავლის ან/და საქმიანობის სფეროსათვის დამახასიათებელი შემოქმედებითი და პრაქტიკული უნარების გამოყენება რთული და გაუთვალისწინებელი პრობლემების გადაჭრისათვის. იდეების, არსებული პრობლემებისა და გადაჭრის გზების შესახებ სპეციალისტებთან და არასპეციალისტებთან კომუნიკაცია კონტექსტისათვის შესაბამისი ფორმებით, ინფორმაციისა და კომუნიკაციის ტექნოლოგიების გამოყენებით.

ბაკალავრს შეუძლია მიღებული ცოდნისა და შეძენილი უნარების პრაქტიკაში გამოყენება. ბაკალავრს აქვს ინდივიდუალური და გუნდური, შემოქმედებითი შრომის უნარი. შეუძლია დამოუკიდებლად და გუნდში იდეების გენერირება/კონსტრუირება, განვითარება და დემონსტრირება. პროექტის დაგეგმვა, სამუშაო გუნდის ორგანიზება, შემოქმედებითი გადაწყვეტილებების მიღება, პრობლემის იდენტიფიცირება და მისი გადაჭრა საჭიროების შემთხვევაში, პროექტის წარმოება. შეუძლია უცხო გარემოში ადაპტირება და შესაბამისად რეაგირება, ტრანსფერული ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენება. აქვს ექსპერიმენტირებისა და ინტერპრეტირების უნარი. აქვს აუდიოვიზუალურ ან მედია ხელოვნებასთან დაკავშირებული საკითხების, პრობლემების იდენტიფიცირებისა და გადაწყვეტის უნარი. ეფექტურად იყენებს შემოქმედებითი აზროვნებისა და შრომის უნარს. შეუძლია საშუალო სირთულის შემოქმედებითი პროექტის დამოუკიდებლად დაგეგმვა და განხორციელება. ახდენს შემოქმედებითი მუშაობის პროცესში წამოჭრილი პრობლემების ადეკვატურ შეფასებას, შეუძლია მათი გადაჭრა და შედეგების პროგნოზირება. იყენებს შეფასებისა და ანალიზის უნარს საკუთარი მოსაზრებების ლოგიკურად ჩამოყალიბებისათვის. ახდენს ინდუსტრიის მოთხოვნების შესაბამისად, სწავლის პროცესში მიღებული თეორიული, ტექნიკური და პრაქტიკული გამოცდილების რეალობაში გამოყენებას (სტაჟირების ან დამოუკიდებლად პროექტის განხორციელების პერიოდი).

ბაკალავრი ფლობს პრობლემის ამოცნობისა და მისი ფორმულირების უნარს, შეუძლია პრობლემის გადაწყვეტის გზის შერჩევა და საკუთარი გადაწყვეტილების დასაბუთება. შეუძლია სხვადასხვა წყაროდან ინფორმაციის მოძიება, შედარება, გამოკვლევა, შემოწმება, დამუშავება და ლოგიკური დასკვნის გაკეთება. შეუძლია საკუთარი მოსაზრების ჩამოყალიბება, არგუმენტირებულად დასაბუთება და დაცვა/დარწმუნება, შეთავაზების ჩამოყალიბება და ეფექტურად პრეზენტირება. დამაჯერებლად ასაბუთებს საკუთარ შემოქმედებით ხედვას. განიხილავს აუდიო-ვიზუალური ან მედია ხელოვნების სფეროში არსებულ პრობლემებს, გამოწვევებს ან მიმდინარე პროცესებს, შეუძლია მათი დაკავშირება და განცალკევება. აქვს მრავალმხრივი ხედვის, ანალიზის და შეფასების უნარი, მეტ-ნაკლებად კომპლექსურად აანალიზებს სფეროში მიმდინარე პროცესებს. ახდენს პრობლემის იდენტიფიცირებას და გადაჭრის გზების ფორმულირებას. შეუძლია დადებითი და უარყოფითი მხარეების განსაზღვრა, შეფასება და სათანადო დასკვნის გაკეთება.

**მედია ხელოვნების სპეციალობის** სტუდენტს შეუძლია ინდივიდუალური და გუნდური მუშაობა, ვიზუალური კომუნიკაციის - გრაფიკული და ციფრული დიზაინის პროექტის დაგეგმვა და განხორციელება, ვიდეო კონტენტის შექმნა, საკომუნიკაციო სტრატეგიის შემუშავება, პრობლემის აღმოჩენა და რეაგირება, კრეატიული კამპანიის დაგეგმვა და განხორციელება შემოქმედებით ჯგუფთან ერთად.

სტუდენტს შეუძლია კონკრეტული ბრიფში დასმული ამოცანის გაგება და პრობლემის იდენტიფიცირება, მიზნის მისაღწევად ამოცანების განსაზღვრა, ინფორმაციის მოძიება, მისი დამუშავება და ანალიზი, შემოქმედებითი გადაწყვეტილების არგუმენტირებულად დასაბუთება, შემოქმედებითი ჯგუფისთვის საკუთარი მოსაზრების შეთავაზება და დამკვეთთან ეფექტური პრეზენტირება. შესრულებული სამუშაოს კრიტიკული შეფასება.

**აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების სპეციალობის** სტუდენტს შეუძლია ინდივიდუალური და ჯგუფური პროექტის დაგეგმვა და განხორციელება ყველა ეტაპზე, შეუძლია პროექტზე მუშაობა ინდივიდუალურად და გუნდთან ერთად.

სტუდენტს შეუძლია იდეის ირგვლივ კვლევის ჩატარება და სწავლის პროცესში მიღებული უნარების გამოყენების წარმოჩენა პროექტის ნებისმიერ ეტაპზე. იცნობს აუდიო-ვიზუალურ ინდუსტრიაში მიმდინარე ტენდენციებს და შეუძლია მთავარი აქცენტების გამოკვეთა.

**პასუხისმგებლობა და ავტონომიურობა:** კომპლექსურ, არაპროგნოზირებად სასწავლო ან/და სამუშაო გარემოში განვითარებაზე ორიენტირებული საქმიანობის წარმართვა და მასზე პასუხისმგებლობის აღება. საკუთარი შემდგომი სწავლის საჭიროებების დადგენა და დამოუკიდებლობის მაღალი ხარისხით განხორციელება.

ბაკალავრი ითვისებს მისთვის უცხო გარემოში სწორი კომუნიკაციისა და დროული ადაპტაციის ხერხებს. ფლობს კრიტიკული შენიშვნების მომზადებისა და თავისი განსხვავებული პოზიციის დასაბუთების უნარს. აქვს განსხვავებული აზრის მოსმენის, გააზრებისა და ადეკვატური რეაგირების უნარი.

იღებს და გასცემს ინფორმაციას, შეუძლია უცხოურ ენაზე მიღებული ინფორმაციის დამოუკიდებლად დამუშავება. სასწავლო ფორმატი ბაკალავრს უყალიბებს გუნდში ნაყოფიერი მუშაობის უნარ-ჩვევას. საკუთარი აზრის ან იდეის მკაფიოდ და ნათლად გადმოცემა. ფლობს ვიზუალურ შემოქმედებით ხერხებსა და აქვს მრავალმხრივი ხედვა. შეუძლია საკუთარი პოზიციის ან შემოქმედებითი ხედვის ფორმულირება, განმარტება, დასაბუთება და შესასრულებელ სამუშაოზე პასუხისმგებლობის აღება. ეფექტური ვერბალური და ვიზუალური პრეზენტაციის მომზადება და წარდგენა. შეუძლია მისთვის საინტერესო თემატიკასთან დაკავშირებულ დისკუსიებში მონაწილეობის, საკუთარი მოსაზრებების თანმიმდევრული და არგუმენტირებული გადმოცემა.

ბაკალავრს შეუძლია სწავლის მეტ-ნაკლებად დამოუკიდებლად წარმართვა და განვითარება, ინფორმაციის მოძიება, გააზრება და საჭიროების მიხედვით გამოყენება. ავლენს სწავლის პროცესში, სხვადასხვა საგანში მიღებული ცოდნის დაკავშირების უნარსა და პროფესიონალური ზრდის შესაძლებლობებს.

შეუძლია ცოდნის მუდმივად განახლება. აქვს დამოუკიდებლად სწავლისა და პროფესიული ზრდისკენ სწრაფვის სურვილი. შეუძლია პრაქტიკული გამოცდილების გაღრმავება, მიღებული დავალებების დამოუკიდებლად შესრულება. შეუძლია საჭირო ინფორმაციის მოძიება და მისი გამოყენება. იღებს პასუხისმგებლობას შემოქმედებით გადაწყვეტილებებზე დამოუკიდებლად ან/და გუნდში, გეგმავს და ასრულებს საშუალო სირთულის პროექტებს. ადეკვატურად აფასებს შედეგებს და იღებს პასუხისმგებლობას პროფესიულ განვითარებაზე.

ბაკალავრს გააზრებული აქვს და აცნობიერებს პროფესიულ და ეთიკურ სტანდარტებს. სათანადოდ აღიქვამს და აფასებს სხვათა ღირებულებებს. გააჩნია კულტურული მრავალფეროვნების დაფასებისა უნარი. გაცნობიერებული აქვს ეთიკური და სოციალური პასუხისმგებლობა.

**მედია ხელოვნების სპეციალობის** ბაკალავრს შეუძლია დამოუკიდებლად ან/და შემოქმედებით გუნდში პროფესიონალური განვითარება (შემოქმედებითი და პრაქტიკული/ტექნიკური), საკუთარი შესაძლებლობების გააზრება, ხარვეზების აღმოჩენა და მისი შევსება. აქვს შემდგომი სწავლის და განვითარების უნარი კრეატიულ ინდუსტრიაში ადგილის დასამკვიდრებლად. შეუძლია სხვადასხვა შემოქმედებითი ხერხით გადმოსცეს საკუთარი იდეა (ჩანახატი, ფოტო, გრაფიკული, ციფრული და მოძრავი გამოსახულება, ვიდეო, წერილობითი და ზეპირი ფორმა). შეუძლია კრეატიული იდეის ჩამოყალიბება და საინტერესო ხერხით შეთავაზება, შემოქმედებითი ხედვის დასაბუთება და საპროექტო წინადადების მომზადება. გააზრებული აქვს ვიზუალური საკომუნიკაციო დარგის უპირატესობა და შეუძლია ახალი საინფორმაციო-საკომუნიკაციო საშუალებების ათვისება, რაც დაეხმარება მიზნის მიღწევაში. შეუძლია შემოქმედებითი პორტფოლიოს შექმნა და აქვს მისი შემდგომში განვითარების უნარი.

**აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების სპეციალობის** ბაკალავრს შეუძლია ჰოლისტურად შეხედოს პროცესებს, დაინახოს კავშირები შესწავლილ საგნებს და მათ პრაქტიკულ გამოყენებას შორის, შეუძლია მოკლემეტრაჟიანი ფილმის დაგეგმვა და განხორციელება, ტრანსმედია პროექტის შექმნა. შეუძლია გამოცდილებიდან გამომდინარე საკუთარი აზრის გამოთქმა, შემოქმედებითი პოტენციალის გამოვლენა და თვითგამოხატვა ვიზუალური ფორმით (ფოტო, ვიდეო, ფილმი, ხმა, ციფრული ტექნოლოგია, წერილობითი და ზეპირი ფორმა). შეუძლია საკუთარი აზრის და იდეის დაცვა და დასაბუთება, შემოქმედებითი ხედვის დასაბუთება და საპროექტო წინადადების მომზადება. მას გააზრებული აქვს ვიზუალური ინფორმაციის უპირატესობა და შეუძლია ახალი საინფორმაციო-საკომუნიკაციო საშუალებების ათვისება, რაც

დაეხმარება დამოუკიდებლად გადაწყვეტილების მიღებაში, განვითარებაში და მიზნის მიღწევაში.

**მიზნების და შედეგების რუკა:**

პროგრამის მიზნებიდან გამომდინარე, რაც ორიენტირებულია საკვანძო კომპეტენციების გამომუშავებაზე, პროგრამა იყენებს 6 შედეგობრივ მაჩვენებელს: საკვანძო კომპეტენციები წარმოადგენს ცოდნის, უნარ-ჩვევების და დამოკიდებულებებისაგან შემდგარ აუცილებელ, დარგის შესაბამის მრავალფუნქციონალურ პაკეტს, სტუდენტის პიროვნული მიღწევებისა და განვითარებისათვის, ისევე როგორც სოციალური ჩართულობისა და დასაქმებისათვის. ეს კომპეტენციები უნდა განვითარდეს და იქცეს შემდგომი განათლების ფუნდამენტად -

***მედია ხელოვნების სპეციალობით:***

N	პროგრამის მიზნები	სწავლის შედეგები	სემესტრი
1	განათლება ვიზუალურ ხელოვნებაში	ითვისებს და იყენებს ხელოვნების მიმდინარეობებს, სტილებს და ტენდენციებს თანამედროვე ვიზუალურ კომუნიკაციაში, საკუთარი შემოქმედებითი პროექტის დაგეგმვასა და განხორციელებაში.	I-VIII
2	შემოქმედებითი კონცეპტუალური ხედვა	ფლობს შემოქმედებითი კონცეფციის ჩამოყალიბების, იდეების გენერირების და განვითარების, კრეატიული, კრიტიკული და ანალიტიკური აზროვნების უნარს.	I-VIII
3	ვიზუალური კომუნიკაცია	იყენებს გრაფიკული და ციფრული დიზაინის, ვიდეო კონტენტის შექმნისა და ვიზუალური თხრობის მეთოდებს შემოქმედებით ვიზუალურ საკომუნიკაციო პროექტებში.	II-VIII
4	სტრატეგიული გადაწყვეტილებები	შეუძლია სტრუქტურული და კრიტიკული აზროვნება კრეატიული კონცეფციის შესამუშავებლად, ინტეგრირებული კამპანიისთვის მედია მატარებლების და ციფრულ ტექნოლოგიების შერჩევა, დაგეგმვა და მართვა პროფესიული ეთიკის ნორმების დაცვით.	II-VIII
5	ტექნიკური უნარები	ფლობს თანამედროვე ციფრულ, ინფორმაციულ და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების, ირჩევს მეთოდებსა და ხერხებს კონკრეტულ პროექტთან მიმართებაში და იყენებს შემოქმედებითად.	II-VIII
6	ტრანსფერული უნარი	შეუძლია ცოდნისა და უნარების დემონსტრირება, პრაქტიკულად გამოყენება, პროფესიონალური ეფექტური კომუნიკაცია, ნაყოფიერად და ანგარიშვალდებულად მუშაობა გუნდში, კამპანიის კონცეფციების, წინადადებების, განხორციელების გეგმების ეფექტიანად, პროფესიონალურად წარმოდგენა ფორმატისა და ვადების დაცვით.	I-VIII

*აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების სპეციალობით:*

N	პროგრამის მიზნები	სწავლის შედეგები	სემესტრი
1	განათლება ვიზუალურ ხელოვნებაში	ითვისებს და იყენებს ხელოვნების მიმდინარეობებს, სტილებს და ტენდენციებს თანამედროვე ვიზუალურ კომუნიკაციაში, საკუთარი შემოქმედებითი პროექტის დაგეგმვასა და განხორციელებაში.	I-VIII
2	შემოქმედებითი უნარები	იცნობს ვიზუალური თხრობის ტრადიციულ და თანამედროვე ფორმებს.	I-VIII
3	პრაქტიკული განხორციელება	იცის ვიზუალური პროექტის განხორციელების ყველა ეტაპი, აქვს საერთაშორისო და ადგილობრივი ფონდების მუშაობის სპეციფიკის ცოდნა.	I-VIII
4	აუდიო-ვიზუალური კომუნიკაციის უნარი	შეუძლია პროექტის პოტენციალის შეფასება და ბაზართან მისი რელევანტურობის, დროულობის განსაზღვრა.	V-VII
5	ტექნიკური უნარები	ფლობს ვიზუალური ნაწარმოების წარმოების ყველა საჭირო ტექნიკურ უნარს (კამერა, ხმა, მონტაჟი, ფერის კორექცია და ა.შ.).	I-VIII
6	ტრანსფერული უნარი	შეუძლია ცოდნისა და უნარების დემონსტრირება, პრაქტიკულად გამოყენება, პროფესიონალური ეფექტური კომუნიკაცია, ნაყოფიერად და ანგარიშვალდებულად მუშაობა გუნდში, შემოქმედებითი პროექტის კონცეფციების, წინადადებების, განხორციელების გეგმების ეფექტიანად, პროფესიონალურად წარმოდგენა ფორმატისა და ვადების დაცვით.	I-VII

*სწავლება-სწავლის მეთოდები:*

- ლექცია
- ჯგუფში მუშაობა
- პრაქტიკული მუშაობა
- სემინარი
- ელექტრონული რესურსით სწავლება
- ელექტრონული სწავლება
- სხვა

## სტუდენტის ცოდნის შეფასების სისტემა

აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამით გათვალისწინებული სასწავლო კომპონენტის დაუფლება სწავლების პროცესში სტუდენტთა აქტიურ მონაწილეობას ითვალისწინებს და შემენილი ცოდნის უწყვეტი შეფასების პრინციპს ეფუძნება.

აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის განხორციელებისას სტუდენტის სწავლის შედეგის მიღწევის დონე ფასდება „უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამების კრედიტებით გაანგარიშების წესის შესახებ“ საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების მინისტრის 2007 წლის 5 იანვრის N3 ბრძანებით დამტკიცებული შეფასების სისტემის შესაბამისად.

აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის სასწავლო კომპონენტში სტუდენტის სწავლის შედეგის მიღწევის დონის შეფასება მოიცავს შეფასების ფორმებს - შუალედურ (ერთჯერად ან მრავალჯერად) და დასკვნით შეფასებას, რომელთა ჯამი წარმოადგენს საბოლოო შეფასებას (100 ქულა).

შუალედური და დასკვნითი შეფასება (შეფასების ფორმები) მოიცავს შეფასების კომპონენტს/კომპონენტებს, რომელიც განსაზღვრავს სტუდენტის ცოდნის ან/და უნარის ან/და კომპეტენციების შეფასების ხერხს/ხერხებს (ზეპირი/წერილით გამოცდა, ზეპირი/წერილით გამოკითხვა, საშინაო დავალება, პრაქტიკული/თეორიული სამუშაო და სხვ.). შეფასების კომპონენტი აერთიანებს შეფასების ერთგვაროვან მეთოდებს (ტესტი, ესე/ესეი, დემონსტრირება, პრეზენტაცია, დისკუსია, პრაქტიკული/თეორიული დავალების შესრულება, სამუშაო ჯგუფში მუშაობა, დისკუსიაში მონაწილეობა და სხვ.). შეფასების მეთოდი/მეთოდები იზომება შეფასების კრიტერიუმებით ანუ შეფასების მეთოდის საზომი ერთეულით, რითაც დგინდება სწავლის შედეგების მიღწევის დონე.

შეფასების თითოეულ ფორმასა და კომპონენტს შეფასების საერთო ქულიდან (100 ქულა) განსაზღვრული აქვს ხვედრითი წილი საბოლოო შეფასებაში, რაც აისახება კონკრეტულ სილაბუსში და ეცნობება სტუდენტს სასწავლო სემესტრის დასაწყისში.

დაუშვებელია კრედიტის მინიჭება შეფასების მხოლოდ ერთი ფორმის (შუალედური ან დასკვნითი შეფასება) გამოყენებით. სტუდენტს კრედიტი ენიჭება მხოლოდ დადებითი შეფასების მიღების შემთხვევაში.

აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის განხორციელებისას სტუდენტის შუალედური და დასკვნითი შეფასების მინიმალური კომპეტენციის ზღვარის ხვედრითი წილი აისახება კონკრეტულ სილაბუსში და ეცნობება სტუდენტს სასწავლო სემესტრის დასაწყისში.

შეფასების სისტემა უშვებს:

### ***ხუთი სახის დადებით***

#### ***შეფასებას:***

- (A) ფრიადი - შეფასების 91-100 ქულა;
- (B) ძალიან კარგი - მაქსიმალური შეფასების 81-90 ქულა;
- (C) კარგი - მაქსიმალური შეფასების 71-80 ქულა;
- (D) დამაკმაყოფილებელი - მაქსიმალური შეფასების 61-70 ქულა;
- (E) საკმარისი - მაქსიმალური შეფასების 51-60 ქულა.

#### ***ორი სახის უარყოფით შეფასებას:***

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



აუდიო ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის სასწავლო კომპონენტში, FX-ის მიღების შემთხვევაში დამატებითი გამოცდა დაინიშნება დასკვნითი გამოცდის შედეგების გამოცხადებიდან არანაკლებ 5 კალენდარულ დღეში. სტუდენტის მიერ დამატებით გამოცდაზე მიღებულ შეფასებას არ ემატება დასკვნით შეფასებაში მიღებული ქულათა რაოდენობა. დამატებით გამოცდაზე მიღებული შეფასება არის დასკვნითი შეფასება და აისახება საგანმანათლებლო პროგრამის სასწავლო კომპონენტის საბოლოო შეფასებაში. დამატებით გამოცდაზე მიღებული შეფასების გათვალისწინებით საგანმანათლებლო კომპონენტის საბოლოო შეფასებაში 0-50 ქულის მიღების შემთხვევაში, სტუდენტს უფორმდება შეფასება F-0 ქულა.

სტუდენტის ცოდნის შეფასების სისტემის შემადგენელი ნაწილია საშუალო მაჩვენებლის (GPA) გამოანგარიშება. სტუდენტთა შეფასების საშუალო მაჩვენებელი (GPA) გამოანგარიშდება სტუდენტის მიერ სასწავლო პროგრამით გათვალისწინებულ ყოველ საგანში მიღებული შეფასების ნამრავლით ამავე საგნის კრედიტზე. საგნებისა და კრედიტების ნამრავლი ჯამდება და იყოფა გავლილი საგნების კრედიტების ჯამურ რაოდენობაზე. საშუალო მაჩვენებლის დაანგარიშებისათვის ნიშნის ხვედრითი წილია:

$$A = 4$$

$$B = 3, 2$$

$$C = 2, 4$$

$$D = 1, 6$$

$$E = 0, 8$$

## დასაქმების სფერო:

ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამის, სპეციალობებით აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების და მედია ხელოვნების კურსდამთავრებულები დასაქმდებიან კრეატიულ ინდუსტრიაში.

**აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების მიმართულებით:** სამაუწყებლო კომპანიებში, პროდაქშენის და პოსტ-პროდაქშენ სტუდიებში და ასევე ბიზნეს სექტორში.

**მედია ხელოვნების მიმართულებით:** კრეატიულ სააგენტოებში, დიზაინ სტუდიებში - გრაფიკული ან ციფრული დიზაინის მიმართულებით, სარეკლამო და ციფრული ფროდაქშენის (ვიდეო, ანიმაცია და თამაშები), ბიზნეს სექტორში მარკეტინგის დეპარტამენტებში, იმ პოზიციებზე, სადაც არ არის სავალდებულო მაგისტრის ხარისხი.

ასევე, კურსდამთავრებულებს აქვთ თვითდასაქმების საშუალება, რისი შემოქმედებითი და ტექნიკური უნარები გამომუშავებული აქვს სწავლის პერიოდში. პროგრამის მთავარი პრიორიტეტი საერთაშორისო ხარისხზე ორიენტირებაა, შესაბამისად კურსდამთავრებულები ფლობენ ყველა საჭირო უნარს, იმისათვის, რომ მოიპოვონ საერთაშორისო სტაჟირების უფლება ან ჩაერთონ საერთაშორისო პროექტებში. ღია შემოქმედებითი პლატფორმები ხელს უწყობს მათ გააზიარონ საკუთარი ნამუშევრები და პორტფოლიო, მიიღონ მონაწილეობა საერთაშორისო კონკურსებში და გახდნენ წარმატებული პროფესიონალები. წარმატებული კურსდამთავრებულები გააგრძელებენ სწავლას განათლების მეორე საფეხურზე.

## სწავლის გაგრძელების შესაძლებლობა:

აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის კურსდამთავრებული უფლებამოსილია, სწავლა განაგრძოს საქართველოს ან სხვა ქვეყნების უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებებში ნებისმიერი მიმართულების სამაგისტრო პროგრამაზე, თუ ამ პროგრამაზე მიღების წინაპირობა არ არის შეზღუდული სხვა სპეციალობის ბაკალავრის აკადემიური ხარისხით.

## პროგრამის განხორციელებისათვის აუცილებელი ადამიანური რესურსი:

აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამის განხორციელება უზრუნველყოფილია შესაბამისი ადამიანური რესურსით. საგანმანათლებლო პროგრამით გათვალისწინებულ სასწავლო კომპონენტებს უძღვება უნივერსიტეტის აკადემიური პერსონალი, აგრეთვე სათანადო გამოცდილებისა და კომპეტენციების მქონე მოწვეული ლექტორები. ადამიანური რესურსის შესახებ დამატებითი ინფორმაცია იხილეთ №2 დანართში.

## პროგრამის განხორციელებისათვის აუცილებელი მატერიალური რესურსი:

აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამით გათვალისწინებული სწავლის შედეგების მისაღწევად გამოიყენება სტუდენტებისთვის შეზღუდვების გარეშე ხელმისაწვდომი უნივერსიტეტის ინფრასტრუქტურა და მატერიალურ-ტექნიკური რესურსი, კერძოდ:

- სათანადო ინვენტარით აღჭურვილი სასწავლო აუდიტორიები;
- კომპიუტერული ტექნიკითა და საინფორმაციო-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებით აღჭურვილი ბიბლიოთეკა;
- კომპიუტერული კლასები, ინტერნეტში და შიდა ქსელში ჩართული კომპიუტერული ტექნიკა და სწავლის/სწავლების პროცესის ადეკვატური კომპიუტერული პროგრამები;
- სხვადასხვა ტექნიკური მოწყობილობები და ა.შ.

ჟურნალისტიკისა და მედია მენეჯმენტის კავკასიური სკოლა ასევე ფლობს ყველა საჭირო ტექნიკას, ლაბორატორიებს სასწავლო პროგრამის განხორციელებისათვის. მათ შორის უახლეს აპარატურას ვიდეო გადაღებებისათვის, თანამედროვე ტექნიკით აღჭურვილ კომპიუტერული გრაფიკის განვითარების ლაბორატორიას CG MULTILAB და ფოტო ლაბორატორიას/სტუდიას.

საგანმანათლებლო პროგრამა უზრუნველყოფილია შესაბამისი სახელმძღვანელო და მეთოდური ლიტერატურით. უნივერსიტეტის ბიბლიოთეკა სტუდენტებს

უზრუნველყოფს სასწავლო კურსების სილაბუსებით გათვალისწინებული შესაბამისი ბეჭდური და ელექტრონული სახელმძღვანელოებით, სასწავლო-მეთოდური და სამეცნიერო ლიტერატურით, აგრეთვე ბიბლიოთეკის წიგნადი ფონდის მონაცემთა ბაზით და უნივერსიტეტის ვებ-გვერდზე განთავსებული ელექტრონული კატალოგით.

უნივერსიტეტის საკუთრებაში და მფლობელობაში არსებული მატერიალური რესურსი უზრუნველყოფს აუდიო-ვიზუალურ და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის მიზნების რეალიზაციასა და დაგეგმილი სწავლის შედეგების მიღწევას:

**შენობა-ნაგებობანი** - საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამა ხორციელდება უნივერსიტეტის მფლობელობაში არსებულ და იჯარით აღებულ შენობა-ნაგებობებში, სადაც დაცულია სანიტარულ-ჰიგიენური და უსაფრთხოების ნორმები (შენობებში დამონტაჟებულია სიგნალიზაცია, არის ცეცხლმაქრები, პერიმეტრზე მიმდინარეობს ვიდეო კონტროლი, წესრიგს იცავს უნივერსიტეტის დაცვის თანამშრომელი). შენობა სრულად პასუხობს უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულებისათვის დადგენილ ტექნიკურ მოთხოვნებს, არის სათანადო ტექნიკითა და ინვენტარით (პროექტორი, სკამები, მერხები, დაფები და სხვ.) აღჭურვილი სალექციო და პრაქტიკული მეცადინეობებისთვის განკუთვნილი აუდიტორიები.

**ბიბლიოთეკა** - უნივერსიტეტის ბიბლიოთეკაში დაცულია საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის შესაბამისი ბეჭდური და ელექტრონული ფონდი, რომელიც ხელმისაწვდომია სტუდენტებისთვის, მოწვეული ლექტორი და აკადემიური პერსონალისთვის. სამკითხველო დარბაზში სტუდენტებს შესაძლებლობა აქვთ ისარგებლონ ინტერნეტით და საერთაშორისო ელექტრონული რესურსით (EBSCO; JSTOR; Cambridge Journals Online; BioOne Complete; e-Duke Journals Scholarly Collection;

Edward Elgar Publishing Journals and Development Studies e-books; IMechE Journals; New England Journal of Medicine; Openedition Journlas; Royal Society Journals Collection; SAGE Premier). უნივერსიტეტის ბიბლიოთეკას აქვს ელექტრონული კატალოგი.

**აკადემიური პერსონალის სამუშაო სივრცე** - აკადემიური პერსონალისათვის შექმნილია სათანადო ინვენტარითა და ტექნიკით (სკამები მაგიდები, კარადები, ინტერნეტში ჩართული კომპიუტერი, ქსეროქსის მულტიფუნქციური აპარატი) აღჭურვილი სამუშაო გარემო.

**საინფორმაციო-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები** - აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის განხორციელებისა და ადმინისტრირების ხელშეწყობის მიზნით, უნივერსიტეტი იყენებს საინფორმაციო-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებს. არსებობს აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის შესაბამისი პროგრამული უზრუნველყოფა, არსებული კომპიუტერული ტექნიკა პასუხობს თანამედროვე მოთხოვნებს, ჩართულია ინტერნეტში და ხელმისაწვდომია სტუდენტებისთვის, აკადემიური, მოწვეული ლექტორი და ადმინისტრაციული პერსონალისთვის. სტუდენტებისთვის შეფასებების ხელმისაწვდომობის, ადმინისტრაციის მხრიდან სტუდენტთა აკადემიური მოსწრების კონტროლისა და სასწავლო პროცესის ხელშეწყობისთვის გამოიყენება სტუდენტთა ცოდნის შეფასებისა და სწავლების ორგანიზების ელექტრონული სისტემა - lmb.gipa.ge. უნივერსიტეტის ვებ-გვერდის მეშვეობით, რომელზეც განთავსებულია საგანმანათლებლო პროგრამების კატალოგი, საგანმანათლებლო პროგრამების განხორციელებასთან და სასწავლო პროცესის წარმართვასთან დაკავშირებული და სხვა ინფორმაცია, უნივერსიტეტი უზრუნველყოფს ინფორმაციის საჯაროობას და ხელმისაწვდომობას.

**პროგრამის ხელმძღვანელი:**

**ნინო ლიპარტელიანი**  
**ასოცირებული პროფესორი**

ბროსეს ქ. #2  
თბილისი, 0108, საქართველო  
ტელ: (995 32) 2 497545

მობ: (995 551) 975 475

e-Mail: [n.liparteliani@gipa.ge](mailto:n.liparteliani@gipa.ge)

*ნინო გედევანიშვილი*  
*პროფესორი*

ბროსეს ქ. #2

თბილისი, 0108, საქართველო

ტელ: (995 32) 2 497545

მობ: (995 577) 449 397

e-Mail: [n.gedevanishvili@gipa.ge](mailto:n.gedevanishvili@gipa.ge)

**საგანმანათლებლო პროგრამის სტრუქტურა და აღწერილობა:**

ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამა შედგება რვა სემესტრისაგან და 3 ეტაპისგან, რომლის განმავლობაში სტუდენტი აგროვებს 240 კრედიტს.

სწავლების პირველი ეტაპი (I-II სემესტრი) მოიცავს **60 კრედიტს** - სავალდებულო ზოგად საგნებს.

სწავლების მეორე ეტაპი (III-VII სემესტრი) მოიცავს **125 კრედიტს** - ძირითადი სპეციალობების - აუდიო-ვიზუალური ან მედია ხელოვნების სავალდებულო საგნებს.

სწავლების მესამე ეტაპი (VIII სემესტრი) მოიცავს **30 კრედიტს**- პრაქტიკულ კომპონენტს.

თავისუფალ **25 კრედიტს** სტუდენტი აგროვებს მისთვის საინტერესო საგნების არჩევით (სწავლების მეორე და მესამე ეტაპზე), როგორც პროგრამის ფარგლებში შეთავაზებული დამატებითი საგნებით, ასევე მომიჯნავე სპეციალობის საგნებით ან უნივერსიტეტის მასშტაბით.

პროგრამით გათვალისწინებულია ინგლისური ენის სწავლება, აქედან სავალდებულო (I – II სემესტრი) – 8 კრედიტი (200 საათი თითოეული დონის დასაძლევად), სავალდებულო არჩევითი B 1 (III – IV სემესტრი) და დანარჩენი სემესტრების განმავლობაში არჩევითი საგანი. სტუდენტს აქვს შესაძლებლობა 4 წლის განმავლობაში გაიღრმავოს ინგლისური ენის დონე, პრეტესტის საფუძველზე ჩაირიცხოს შესაბამისი დონის კურსზე და ჩააბაროს საერთაშორისო სასერტიფიკატო გამოცდა FCE ან CAE. სტუდენტის დაშვება შესაბამის დონეზე დასტურდება Placement ტესტით.

	Placement ტესტის შედეგად დადგენილი ენის დონე				
	0 დონე	A2	B1	B2	FCE
I სემესტრი	A1	B1	B2	FCE	CAE
II სემესტრი	A2	B1	B2	FCE	CAE
III სემესტრი	B1	B2	FCE	CAE	
IV სემესტრი	B1	B2	FCE	CAE	
V სემესტრი	B2	FCE	CAE		
VI სემესტრი	B2	FCE	CAE		
VII სემესტრი	FCE	CAE			
VIII სემესტრი	FCE	CAE			

**აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის საგნობრივი დატვირთვა**

№	საგნის კოდი	წინაპირობა	საგანის მოდული	ECTS კრედიტი/საათი <sup>1</sup>								სტუდენტის სასწავლო დატვირთვა <sup>2</sup>	
				I წელი		II წელი		III წელი		IV წელი		საკონტაქტო საათები <sup>3</sup>	დამსთ <sup>4</sup>
				სემესტრი									
				I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
			<b>სავალდებულო ზოგადი საგნები</b>	<b>30</b>	<b>30</b>								
1.	AFC 101	არ გააჩნია	მსოფლიო ხელოვნება	4/100								48	52
2.	AFC 102	არ გააჩნია	არტ-სტუდიო1 აზროვნება ხელოვნებაში	4/100								36	64
3.	AFC 103	არ გააჩნია	კომუნიკაციის მეთოდები / წერა, მეტყველება, პრეზენტაცია	4/100								36	64
4.	AFC 104	არ გააჩნია	ფოტოგრაფია 1 და Adobe Photoshop	4/100								48	52
5.	AFC 105	არ გააჩნია	ტიპოგრაფია 1 და Adobe Illustrator	4/100								48	52
6.	AFC 106	არ გააჩნია	ლაბორატორიული/პორტფოლიო პროექტი 1 (კიბერკულტურა -ვიზუალური კომუნიკაცია)	6/150								36	114

1. კრედიტი - ერთეული, რომელიც გამოხატავს სტუდენტისათვის საჭირო სასწავლო დატვირთვას და რომლის მიღებაც შესაძლებელია სწავლის შედეგების მიღწევის შემდეგ.
2. სტუდენტის სასწავლო დატვირთვა - დრო, რომელიც საჭიროა საგანმანათლებლო პროგრამით განსაზღვრული სწავლის შედეგების მისაღწევად. სტუდენტის სასწავლო დატვირთვა ეფუძნება დამოუკიდებელ და საკონტაქტო საათებს.
3. საკონტაქტო საათები - საგანმანათლებლო პროგრამის კომპონენტის განმახორციელებელი პერსონალის ჩართულობით სტუდენტის სასწავლო საქმიანობისთვის განსაზღვრული დრო.
4. დამოუკიდებელი საათები - საგანმანათლებლო პროგრამის კომპონენტის განმახორციელებელი პერსონალის ჩართულობის გარეშე სტუდენტის სასწავლო საქმიანობის დრო (საშინაო დავალებისა და გამოცდების მომზადება და ა.შ.).



---

<sup>5</sup> ინგლისური ენის კომპონენტი წარმოდგენილია დონეების მიხედვით - ორი სემესტრის განმავლობაში. სტუდენტები ნაწილდებიან პრეტესტის საშუალებით შესაბამის დონეზე. აღნიშნული კომპონენტი სავალდებულოა, შემდგომ სემესტრებში კი დონეების მიხედვით წარმოდგენილია არჩევითი საგნების ბლოკში.



№	საგნის კოდი	წინაპირობა	საგნის მოდული	ECTS კრედიტი/საათი <sup>1</sup>								სტუდენტის სასწავლო დატვირთვა <sup>2</sup>	
				I წელი		II წელი		III წელი		IV წელი		საკონტაქტო საათები <sup>3</sup>	დამოუკიდებელი საათები <sup>4</sup>
				სემესტრი									
				I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
			<b>მედია ხელოვნების სავალდებულო საგნები</b>			<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>		
23.	AFC 201	AFC 156	შესავალი მარკეტინგში			4/100						24	76
24.	AFC 202	AFC 156	შრიფტის ხელოვნება და Adobe Illustrator			4/100						48	52
25.	BA/ 203	AFC 156	გრაფიკული სტუდიო -ხატვა			4/100						48	52
26.	BA/ MDA204	AFC 156	შესავალი ბრენდიგში და დიზაინში			4/100						48	52
27.	BA/ MDA205	AFC 156	არტ დირექტორი - ნაწილი 1			4/100						24	76
28.	BA/ MDA206	AFC 156	„ეოფირაიტერი“- ნაწილი 1			4/100						24	76
29.	BA/MDA207	AFC 201 AFC 202 AFC 203 AFC 204 AFC 205 AFC 206	ლაბორატორიული/ პორტფოლიო პროექტი 1 Concepting 1 (პრინტ კამპაანია)			6/150						36	114
30.	BA/MDA251	BA/MDA207	არტ დირექტორი - ნაწილი 2				4/100					24	76
31.	BA/MDA252	BA/ MDA207	„ეოფირაიტერი “- ნაწილი 2				4/100					24	76

32	BA/MDA253	BA/ MDA207	ვიზუალური ბრენდინგი / ლოგო				4/100					36	64
33.	BA/MD254	BA/ MDA207	ვიზუალური ბრენდინგი/ შეფუთვა				4/100					36	64
34	BA/MDA255	BA/ MDA207	ბრენდინგი და კონტენტ მარკეტინგი				4/100					24	76
35.	BA/MDA256	BA/ MDA207	ციფრული სტუდო Adobe After Effect				4/100					36	64
36.	BA/MDA257	BA/ MDA251 BA/ MDA252 BA/ MDA253 BA/ MDA254 BA/ MDA255 BA/ MDA256	ლაბორატორიული/ პორტფოლიო პროექტი 2 concepting 2 (ATL კამპანია)				6/150					36	114

№	საგნის კოდი	წინაპირობა	საგნის მოდული	ECTS კრედიტი/საათი <sup>1</sup>								სტუდენტის სასწავლო დატვირთვა <sup>2</sup>	
				I წელი		II წელი		III წელი		IV წელი		საკონტაქტო საათები <sup>3</sup>	დამუშავებული საათები <sup>4</sup>
				სემესტრი									
				I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
37.	BA/MDA301	BA/ MDA257	ვიზუალური თხრობა / ვიდეო					4/100				36	64
38.	BA/MDA302	BA/ MDA257	აუდიობრენდინგი					4/100				36	64
39.	BA/MDA303	BA/ MDA257	საკომუნიკაციო სტრატეგია					4/100				36	64
40.	BA/MDA304	BA/ MDA257	ვიზუალური ბრენდინგი /ციფრული დიზაინი UI/UX					4/100				36	64
41.	BA/MDA305	BA/ MDA257	ციფრული გამოსახულების რედაქტირება/სარეკლამო ფოტო					4/100				36	64
42.	BA/ MDA306	BA/ MDA257	ციფრული მარკეტინგი/რეკლამა					4/100				36	64
43.	BA/ MDA307	BA/ MDA301 BA/ MDA302 BA/ MDA303 BA/ MDA304 BA/ MDA305 BA/ MDA306	ლაბორატორიული/ პორტფოლიო პროექტი 3 concepting 3 (ციფრული პროექტი)					6/150				36	114
44.	BA/MDA351	BA/ MDA307	კრეატიული აზროვნება/Advanced						6/150			45	105
45.	BA/MDA352	BA/ MDA307	ვიზუალური ბრენდინგი/Advanced						6/150			45	105
46.	BA/MDA353	BA/MDA307	ბრენდის სტრატეგია /Advanced						6/150			45	105

47.	BA/MDA354	BA/ MDA307	კამპანიის დაგეგმვა და მართვა მართვა/Advanced						6/150			45	105
48.	BA/MDA355	BA/ MDA307	კრეატიული ლაბორატორია Start- up/Advanced						6/150			45	105
49.	BA/MDA401	BA/MDA307 BA/MDA351 BA/MDA352 BA/MDA353 BA/MDA354 BA/MDA355 BA/MDA356	პორტფოლიოს განვითარება							5/125		36	89
50.	BA/MDA451	პროგრამით გათვალისწინებუ ლი სავალდებულო საგნები	პრაქტიკული კომპონენტი								<b>30</b>		
			<b>არჩევითი საგნები/მოდულები</b>							25			
	BA/ELT MDA 001	არ აქვს	BOOT CAMP							5/125	5/125	60	65
			<b>ციფრული ხელოვნება და ტექნოლოგიები</b>							<b>25</b>			
	BA/ELT DAA 402	არ აქვს	მოდრაივი გრაფიკა							5/125		45	80
	BA/ELT DAA 403	BA 203	ანატომიური ხატვა							5/125		36	89
	BA/ELT DAA 404	BA 203	ვიზუალური სთორითელინგი/ კონცეპტ არტი							5/125		45	80
	BA/ELT DAA 405	არ აქვს	კოდინგი კრეატივისთვის							5/125		36	89
	BA/ELT DAA 406	არ აქვს	ციფრული სტუდია Adobe Indesign							5/125		30	95
			<b>AD Production /ENGLISH</b>							<b>20</b>			
	BA/ELT ADP402	არ აქვს	BIDDING PRODUCING							5/125		30	95

BA/ELT ADP403	არ აქვს	PRODUCING ESSENTIALS								5/125		30	95
BA/ELT ADP404	არ აქვს	PRODUCTION VALUE								5/125		30	95
BA/ELT ADP405	არ აქვს	SHOOTING EXECUTION								5/125		30	95
BA/ELT ADP406	არ აქვს	INDUSTRY SPEAKER SERIES								5/125		30	95



29.	BA/ AVA 207	BA/ AVA 201 BA/ AVA 202 BA/ AVA 203 BA/ AVA 204 BA/ AVA 205 BA/ AVA 206	სახელოსნო - სცენარი 1			6/150						36	114
30.	BA/ AVA 251	BA/ AVA 207	კინო და არქივების შემოქმედებითი გამოყენება				4/100					36	64
31.	BA/ AVA 252	არ აქვს	დოკუმენტური კინოს ტრენდები				4/100					36	64
32.	BA/ AVA 253	BA/ AVA 207	დოკუმენტური კინოს პროდუსირება				4/100					36	64
33.	BA/ AVA 254	BA/ AVA 207	სცენარი და კადრირება (ხატვა)				4/100					36	64
34.	BA/ AVA 255	BA/ AVA 207	საოპერატორო ხელოვნება 2				4/100					36	64
35.	BA/ AVA 256	არ აქვს	მონტაჟის თეორია				4/100					36	64
36.	BA/ AVA 257	BA/ AVA 251 BA/ AVA 252 BA/ AVA 253 BA/ AVA 254 BA/ AVA 255 BA/ AVA 256	სახელოსნო - დოკუმენტური კინო				6/150					36	114
37.	BA/ AVA 301	BA/ AVA 202 BA/ AVA 257	პროდუსინგი 2					5/125				36	89
38.	BA/ AVA 302	BA/ AVA 257	ციფრული თხრობა					5/125				36	89
39.	BA/ AVA 303	არ აქვს	ვებ დიზაინის საფუძვლები					5/125				36	89
40.	BA/ AVA 304	BA/ AVA 257	კომპიუტერული არტი 1					5/125				36	89
41.	BA/ AVA 305	BA/ AVA 257	ხმის დიზაინი 2					5/125				36	89
42.	BA/ AVA 306	BA/ AVA 302 BA/ AVA 303 BA/ AVA 304	სახელოსნო - ტრანსმედია პროექტი					5/125				36	89





№	საგნის კოდი	წინაპირობა	საგანი\ მოდული	ECTS კრედიტი/საათი <sup>1</sup>								სტუდენტის სასწავლო დატვირთვა <sup>2</sup>		
				I წელი		II წელი		III წელი		IV წელი		საკონტაქტო საათები <sup>3</sup>	დამოუკიდებელი საათები <sup>4</sup>	
				I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII			
<b>არჩევითი საგნები</b>														
1.	ELT/ BA 002	არ აქვს	საქართველო - უახლესი ისტორიის პროცესები			4/100			4/100		4/100	4/100	32	68
2.	ELT/ BA 003	არ აქვს	მსოფლიო ეთნო კულტურა			4/100			4/100		4/100	4/100	32	68
3.	ELT/ BA004	არ აქვს	ხელოვნება და ფილოსოფია								4/100	4/100	32	68
4.	ELT/BA/ 005	პრეტესტი	ინგლისური 1 / B1			4/100			4/100		4/100		32	68
5.	ELT/ BA006	პრეტესტი	ინგლისური 1 B2			4/100			4/100		4/100		32	68
6.	ELT/ BA007	პრეტესტი	ინგლისური 1 FCE			4/100			4/100		4/100		32	68
7.	ELT/ BA008	პრეტესტი	ინგლისური 1 CAE			4/100			4/100		4/100		32	68
8.	ELT/ BA 009	არ აქვს	გერმანული 1			4/100			4/100		4/100		32	68



№	საგნის კოდი	სწავლების შედეგების რუკა - 1 მოდული/საგანი	კომპეტენციები					
			ცოდნა და გაცნობიერება	უნარი	პასუხისმგებლობა და ავტონომიურობა			
		<b>სავალდებულო ზოგადი საგნები</b>						
1.	AFC 101	მსოფლიო ხელოვნება	X	X				
2.	AFC 102	არტ-სტუდია 1 აზროვნება ხელოვნებაში	X	X				
3.	AFC 103	კომუნიკაციის მეთოდები / წერა, მეტყველება, პრეზენტაცია	X	X	X			
4.	AFC 104	ფოტოგრაფია 1 და Adobe Photoshop	X	X				
5.	AFC 105	ტიპოგრაფია 1 და Adobe Illustrator	X	X				
6.	AFC 106	ლაბორატორიული/პორტფოლიო პროექტი (ციბერკულტურა-ვიზუალური კომუნიკაცია)	X	X	X			
7.	AFC 151	ვიზუალური ხელოვნების ისტორია	X	X				
8.	AFC 152	არტ-სტუდია 2 ვიდეო არტ მონტაჟი Adobe Premier Pro	X	X				
9.	AFC 153	შესავალი კრეატიულ კომუნიკაციებში	X	X				
10.	AFC 154	ფოტოგრაფია 2 /Photoshop 2	X	X	X			
11.	AFC 155	თანამედროვე ხელოვნება	X	X	X			
12.	AFC 156	ლაბორატორიული/პორტფოლიო პროექტი 2 (ვიდეო ესსე)	X	X	X			
		<b>ინგლისური ენის კომპონენტი</b>						
1.	AFC 107	ინგლისური 1 / A1	X	X				
2.	AFC 108	ინგლისური 1 / B 1	X	X				
3.	AFC 109	ინგლისური 1 / B 2	X	X				
4.	AFC 110	ინგლისური 1 / FCE	X	X				
5.	AFC 111	ინგლისური 1 / CAE	X	X				

6.	AFC 157	ინგლისური 2 / A 2	X	X				
7.	AFC 158	ინგლისური 2 / B 1	X	X				
8.	AFC 159	ინგლისური 2 / B 2	X	X				
9.	AFC 160	ინგლისური 2 / FCE	X	X				
10.	AFC 161	ინგლისური 2 / CAE	X	X				
		<b>მედია ხელოვნების სავალდებულო საგნები</b>						
1.	BA/MDA201	შესავალი მარკეტინგში	X	X				
2.	BA/MDA202	შრიფტის ხელოვნება და Adobe Illustrator	X	X				
3.	BA/MDA203	შესავალი ბრენდიგში და დიზაინში	X	X				
4.	BA/MDA204	გრაფიკული სტუდიო - ხატვა	X	X				
5.	BA/MDA205	არტ დირექტორი - ნაწილი 1	X	X				
6.	BA/MDA206	კოპირაიტერი - ნაწილი 1	X	X				
7.	BA/MDA207	ლაბორატორიული/ პორტფოლიო პროექტი / concepting 1 (პრინტი)	X	X	X			
8.	BA/MDA251	არტ დირექტორი - ნაწილი 2	X	X				
9.	BA/MDA252	„ქოვირაიტერი“- ნაწილი 2	X	X				
10.	BA/MDA253	ვიზუალური ბრენდინგი / ლოგო	X	X	X			
11.	BA/MDA254	ვიზუალური ბრენდინგი/ შეფუთვა	X	X	X			
12.	BA/MDA255	ბრენდინგი და კონტენტ მარკეტინგი	X	X				
13.	BA/MDA256	ციფრული სტუდიო Adobe After Effect	X	X				

14.	BA/MDA257	შემოქმედებითი კონცეფცია/concepting 2 ლაბორატორიული/ პორტფოლიო პროექტი (ATL კამპანია)	X	X	X			
15.	BA/MDA 301	ვიზუალური თხრობა / ვიდეო	X	X	X			
16.	BA/MDA 302	აუდიობრენდინგი	X	X				
17.	BA/MDA 303	საკომუნიკაციო სტრატეგია 1	X	X				
18.	BA/MDA 304	ვიზუალური ბრენდინგი /ციფრული დიზაინი UI/UX	X	X				
19.	BA/MDA 305	ციფრული გამოსახულების რედაქტირება/სარეკლამო ფოტო	X	X	X			
20.	BA/MDA 306	ციფრული მარკეტინგი/რეკლამა	X	X				
21.	BA/MDA 307	შემოქმედებითი კონცეფცია/concepting 3 ლაბორატორიული/ პორტფოლიო პროექტი (ციფრული პროექტი)	X	X	X			
22.	BA/MDA 351	კრეატიული კამპანია	X	X	X			
23.	BA/MDA 352	ვიზუალური ბრენდინგი/Advanced	X	X	X			
24.	BA/MDA 353	სტრატეგია 2	X	X	X			
25.	BA/MDA 354	შემოქმედებითი პროცესის მართვა	X	X	X			
26.	BA/MDA 355	არტ დაირექშენი/Advanced	X	X	X			
27.	BA/MDA 356	კრეატიული ლაბორატორია start-up	X	X				
28.	BA/MDA 401	პორტფოლიოს განვითარება	X	X	X			
29.	BA/MDA 451	პრაქტიკული კომპონენტი	X	X	X			

		<i>აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების სავალდებულო საგნები</i>						
1.	BA/AVA 201	ამბის თხრობის სტრატეგიები	X	X				
2.	BA/AVA 202	პროდიუსინგის შესავალი 1	X	X				
3.	BA/AVA 203	ინტელექტუალური საკუთრების სამართალი	X	X				
4.	BA/AVA 204	ხმის დიზაინი 1	X	X	X			
5.	BA/AVA 205	საოპერატორო ხელოვნება 1	X	X				
6.	BA/AVA 206	მუსიკა კინოში	X	X				
7.	BA/AVA 207	სახელოსნო - სცენარი 1	X	X	X			
8.	BA/AVA 251	კინო და არქივების შემოქმედებითი გამოყენება	X	X				
9.	BA/AVA 252	დოკუმენტური კინოს ტრენდები	X	X				
10.	BA/AVA 253	დოკუმენტური კინოს პროდუსირება	X	X				
11.	BA/AVA 254	სცენარი და კადრირება	X	X				
12.	BA/AVA 255	საოპერატორო ხელოვნება 2	X	X	X			
13.	BA/AVA 256	მონტაჟის თეორია	X	X				
14.	BA/AVA 257	სახელოსნო - დოკუმენტური კინო	X	X	X			
15.	BA/AVA 301	პროდიუსინგი II	X	X				
16.	BA/AVA 302	ციფრული თხრობა	X	X				
17.	BA/AVA 303	ვებ დიზაინის საფუძვლები	X	X				
18.	BA/AVA 304	კომპიუტერული არტი I	X	X				
19.	BA/AVA 305	ხმის დიზაინი II	X	X	X			
20.	BA/AVA 306	სახელოსნო - ტრანსმედია პროექტი	X	X	X			
21.	BA/AVA 351	წარმოების მენეჯმენტი	X	X				
22.	BA/AVA 352	პერსონაჟი და მოძრაობა კადრში	X	X				
23.	BA/AVA 353	მოკლემეტრაჟის რეჟისურა	X	X	X			

24.	BA/ AVA 354	სეტის დიზაინი	X	X				
25.	BA/ AVA 355	პოსტპროდუქცია (ხმა და მონტაჟი)	X	X				
26.	BA/ AVA 355	სახელოსნო - მოკლეფილმი	X	X	X			
27.	BA/ AVA 401	პორტფოლიოს განვითარება	X	X	X			
28.	BA / AVA 451	პრაქტიკული კომპონენტი	X	X	X			

		არჩევითი საგნები						
1.	ELT/ BA MDA 001	BOOT CAMP	X	X				
2.	ELT/ BA 002	საქართველო - უახლესი ისტორიის პროცესები	X	X				
3.	ELT/BA 003	მსოფლიო ეთნო კულტურა	X	X				
4.	ELT/BA 004	ხელოვნება და ფილოსოფია	X	X				
5.	ELT/BA 005	ინგლისური 1 / B1	X	X				
6.	ELT/BA 006	ინგლისური 1 B2	X	X				
7.	ELT/BA 007	ინგლისური 1 FCE	X	X				
8.	ELT/BA 008	ინგლისური 1 CAE	X	X				
9.	ELT/BA 009	გერმანული 1	X	X				
10.	ELT/ BA010	კომუნიკაციის ფსიქოლოგია	X	X				
11.	ELT/ BA011	ინგლისური 2 B2	X	X				
12.	ELT/ BA012	ინგლისური 2 FCE	X	X				
13.	ELT/ BA013	ინგლისური 2 CAE	X	X				
14.	ELT/ BA 014	გერმანული 2	X	X				
15.	ELT/ BA 015	შემოქმედებითი განვითარების სტრატეგიები	X	X				
		არჩევითი მოდული AD Production/English						
16.	BA/ELT ADP 402	BIDDING PRODUCING	X	X				
17.	BA/ELT ADP403	PRODUCING ESSENTIALS	X	X				
18.	BA/ELT ADP404	PRODUCTION VALUE	X	X				
19.	BA/ELT ADP 405	SHOOTING EXECUTION	X	X				
20.	BA/ELT ADP 406	INDUSTRY SPEAKER SERIES	X	X				
		არჩევითი მოდული - ციფრული ხელოვნება და ტექნოლოგიები						



21.	BA/ELT DAA402	მოდრავი გრაფიკა	X	X				
22.	BA/ELT DAA403	ანატომიური ხატვა	X	X				
23.	BA/ELT DAA404	ვიზუალური სტორითელინგი/ კონცეპტ არტი	X	X				
24.	BA/ELT DAA405	კოდინგი კრეატივისთვის	X	X				
25.	BA/ELT DAA406	ციფრული სტუდო Adobe Indesign	X	X				

**სწავლის შედეგების რუკა - 2**

\*სწავლის შედეგების რუკაში წარმოდგენილია შედეგების საგნებთან მიმართებით სპეციალობების მიხედვით. საგნები ჩაშლილია ოთხ დონედ - ა) შესავალი კურსები (I - Introduction); ბ) განვითარებაზე/პრაქტიკაზე ორიენტირებული კურსები (D - Development/Practical); გ) შემოქმედებითი უნარების განვითარებაზე ორიენტირებული კურსები (C - Creative); დ) დაოსტატებაზე ორიენტირებული კურსები (A- Advanced). პროგრამის შედეგებზე გასასვლელად თითოეული საგანი წარმოდგენილია პროგრამის შედეგებთან მიმართებაში. თუ რომელიმე საგნის შესწავლა იწვევს რომელიმე შედეგზე გასვლას, საგნისა და შედეგის თანაკვეთის უჯრაში მითითებულია ერთ-ერთი ან რამდენიმე შედეგობრივი ინდიკატორი - I, D, C, A ან აღნიშნული შედეგობრივი ინდიკატორების კომბინაცია.

**ძირითადი სპეციალობა მედია ხელოვნება**

პროგრამის მიზნები	განათლება ვიზუალურ ხელოვნებაში	შემოქმედებითი კონცეპტუალური ხედვა	ვიზუალური კომუნიკაცია	სტრატეგიული გადაწყვეტილებები	ტექნიკური უნარები	ტრანსფერული უნარი
შედეგები	ითვისებს და იყენებს ხელოვნების მიმდინარეობებს, სტილებს და ტენდენციებს თანამედროვე ვიზუალურ კომუნიკაციაში, საკუთარი შემოქმედებითი პროექტის დაგეგმვასა და განხორციელებაში.	ფლობს შემოქმედებითი კონცეფციის ჩამოყალიბების, იდეების გენერირების და განვითარების, კრეატიული, კრიტიკული და ანალიტიკური აზროვნების უნარს.	იყენებს გრაფიკული და ციფრული დიზაინის, ვიდეო კონტენტის შექმნისა და ვიზუალური თხრობის მეთოდებს შემოქმედებით ვიზუალურ საკომუნიკაციო პროექტებში.	შეუძლია სტრუქტურული და კრიტიკული აზროვნება კრეატიული კონცეფციის შესამუშავებლად, ინტეგრირებული კამპანიისთვის მედია მატარებლების და ციფრულ ტექნოლოგიების შერჩევა, დაგეგმვა და მართვა პროფესიული ეთიკის ნორმების დაცვით.	ფლობს თანამედროვე ციფრულ, ინფორმაციულ და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების, ირჩევს მეთოდებსა და ხერხებს კონკრეტულ პროექტთან მიმართებაში და იყენებს შემოქმედებითად.	შეუძლია ცოდნისა და უნარების დემონსტრირება, პრაქტიკულად გამოყენება, პროფესიონალური ეფექტური კომუნიკაცია, ნაყოფიერად და ანგარიშვალდებულად მუშაობა გუნდში, კამპანიის კონცეფციების, წინადადებების, განხორციელების გეგმების ეფექტიანად, პროფესიონალურად წარმოდგენა ფორმატისა და ვადების დაცვით.

**I სემესტრი**

სავალდებულო საგნები თითოეული სწავლის შედეგისა და კურსის / გამოცდილების ინდიკატორი

მსოფლიო ხელოვნება	I					
შესავალი -ტიპოგრაფია და Adobe Illustrator	I	I	I		ID	I
კომუნიკაციის მეთოდები /წერა, მეტყველება, პრეზენტაცია					ID	I
ფოტოგრაფია 1 და Adobe Photoshop	I	I	I		ID	I
არტ-სტუდიო1 შემოქმედებითი აზროვნება ხელოვნებაში	I	I	I		I	I
ლაბორატორიული/პორტფოლიო პროექტი (ვიზუალური კომუნიკაცია)	ID	ID	ID		ID	ID
<b>II სემესტრი</b>						
ვიზუალური ხელოვნების ისტორია	ID	ID				D
თანამედროვე ხელოვნება	CD	DA				D
ფოტოგრაფია 2 /Photoshop 2		ID	DA	I	DA	D
შესავალიკრეატიულ კომუნიკაციებში	C	I		I		I
არტ-სტუდიო2 ვიდეო არტ და მონტაჟი Premier pro	DA	CD	CD		D	D
ლაბორატორიული/პორტფოლიო პროექტი (ვიზუალური თხრობა-ვიდეო ესსე)	ID	ID	ID		ID	ID

III სემესტრი						
ძირითადი სპეციალობა მედია ხელოვნება						
შესავალი მარკეტინგში				ID	ID	ID
შრიფტის ხელოვნება და Adobe Illustrator	ID I		ID		ID	ID
შესავალი ბრენდინგში და დიზაინში კომპოზიცია	ID	IC		ID		I
გრაფიკული სტუდიო - ხატვა			I		ID	
არტ დირექტორი-ნაწილი 1	IC	IC	IC		ID	I
კოპირაიტერი-ნაწილი 1		IC	IC		ID	I
ლაბორატორიული/პორტფოლიო პროექტი 1 (პრინტი)	ID	ID	ID		ID	ID
IV სემესტრი						
არტ დირექტორი 2	C	CD	CD	ID		
კოპირაიტერი 2	C	CD	CD	ID		
ვიზუალური ბრენდინგი/ლოგო	CA	C	CD		DA	D
ვიზუალური ბრენდინგი/ შეფუთვა	CA	C	CD		DA	D
ბრენდინგი და კონტენტ მარკეტინგი		CD	CD	CD		D
ციფრული სტუდიო Adobe After Effect					ID	
ლაბორატორიული/პორტფოლიო პროექტი 2 concepting 2 (ATL კამპანია)	CD	CD	CD	CD	CD	D
V სემესტრი						

ვიზუალური თხრობა / ვიდეო		DA	DA	C		CD
აუდიობრენდინგი			IC	ID		D
საკომუნიკაციო სტრატეგია 1				ID		I
ვიზუალური ბრენდინგი /ციფრული დიზაინი UI/UX	ID	I	IC	I	ID	ID
ციფრული გამოსახულების რედაქტირება/ სარეკლამო ფოტო			C		DA	D
ციფრული მარკეტინგი/რეკლამა			C		DA	CD
ლაბორატორიული/ პორტფოლიო პროექტი concepting 3(ციფრული პროექტი)			CA		DA	CD
<b>VI სემესტრი</b>						
კრეატიული აზროვნება/Advanced	DA	CA	A	A		CD
ვიზუალური ბრენდინგი/Advanced		CA	DA	DA	DA	DA
ბრენდის სტრატეგია /Advanced	CA	CA	CA	A	DA	D
კამპანიის დაგეგმვა და მართვა მართვა/Advanced	D	DA	CA	A	DA	CD
კრეატიული ლაბორატორია Start-up/Advanced		CA	CA	CA		CA
<b>VII სემესტრი</b>						
პორტფოლიოს განვითარება	CA	A	DA	DA	DA	CA
<b>VIII სემესტრი</b>						

<b>პრაქტიკული კომპონენტი</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>
<b>სავალდებულო არჩევითი მედია ხელოვნებისთვის</b>						
BOOT CAMP				<b>ID</b>		<b>D</b>
<b>სულ. თითოეული სწავლის შედეგისა და კურსის / გამოცდილების ინდიკატორი</b>						
<b>I – Introduction</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>12</b>
<b>D-Development/Practical</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>11</b>
<b>C – Creative</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>A-Advanced</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>ID</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>14</b>	<b>5</b>
<b>IC</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>CD</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>5</b>
<b>DA</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>1</b>
<b>CA</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>
	<b>25</b>	<b>28</b>	<b>32</b>	<b>24</b>	<b>28</b>	<b>39</b>

**სამიზნე ნიშნულები და ნიშნულების განსაზღვრა გამოცდილების ინდიკატორების მიხედვით**

პროგრამაზე შემუშავებულია არაპირდაპირი სამიზნე ნიშნულები, რაც გულისხმობს სასწავლო კურსების შეფასების ანალიზის მეშვეობით სწავლის შედეგის მიღწევადობას შეფასებას. აკადემიური მოსწრების მონაცემების დამუშავების და პროცენტული განაწილების ანალიზის მეშვეობით დგინდება, თუ რამდენად რთული ან მარტივია სასწავლო კურსები, რამდენად ადეკვატურია შეფასების სისტემა, სწავლის მეთოდები და აქტივობები.

სამიზნე ნიშნულები დადგენილია კომპეტენციების განმავითარებელი საგნების ერთობლიობის მიმართ, სადაც პროცენტი გამოხატავს სტუდენტების მიერ დადებითი შეფასების მიღების მაჩვენებელს. დაშვებული გადახრა თითოეული ნიშნულისთვის შეადგენს 30%-ს.

I – Introduction	70%
D-Development/Practical	70%
C - Creative	60%
A-Advanced	50%
ID	65%
IC	65%
CD	60%
DA	55%
CA	55%

სამიზნე ნიშნულების პირდაპირი შეფასების მიზნით დასკვნითი სემესტრის პრაქტიკულ კომპონენტში სრულად ხდება სტუდენტის მიერ სწავლის შედეგების მიღწევის შეფასება.

პრაქტიკული კომპონენტი	A	A	A	A	A	A
პროცენტული წილი	15%	15%	15%	15%	20%	20%
სამიზნე ნიშნულები (სტუდენტების საშუალო შეფასება) <sup>6</sup>	B	B	B	B	C	C
სამიზნე ნიშნულები (სტუდენტების რაოდენობა)	90%	90%	90%	90%	90%	90%
<b>კრეატივი 60%</b>						
აქტივობა შემოქმედებით პროცესში 20% - მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი 50%	✓	✓				✓
შემოქმედებითი გადაწყვეტილება 40% -	✓	✓	✓	✓		✓

<sup>6</sup> სტუდენტის საშუალო ქულა, რომელსაც ღებულობენ სტუდენტები შესაბამისი კომპონენტის (სასწავლო, პრაქტიკული, კვლევითი) შესაბამის კრიტერიუმში. დასაშვები ცდომილება თითოეულ სამიზნე ნიშნულთან მიმართებაში წარმოადგენს 10%-ს. შეფასების სისტემიდან გამომდინარე B აღნიშნავს შეფასებას 81-90 ქულის ფარგლებში; C აღნიშნავს შეფასებას 71-80 ქულის ფარგლებში.

მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი 50%						
<b>განხორციელება 40%</b>						
შესრულება 20% - მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი 50%		✓			✓	✓
პრეზენტაცია 20% - მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი 50%			✓	✓	✓	✓

**აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების სპეციალობით**

პროგრამის მიზნები	განათლება ვიზუალურ ხელოვნებაში	შემოქმედებითობა	პრაქტიკული განხორციელება	აუდიო-ვიზუალური კომუნიკაცია	ტექნიკური უნარები	ტრანსფერული უნარი
<b>შედეგები</b>	ითვისებს და იყენებს ხელოვნების მიმდინარეობებს, სტილებს და ტენდენციებს თანამედროვე ვიზუალურ კომუნიკაციაში, საკუთარი შემოქმედებითი პროექტის დაგეგმვასა და განხორციელებაში.	იცნობს ვიზუალური თხრობის ტრადიციულ და თანამედროვე ფორმებს.	იცის ვიზუალური პროექტის განხორციელების ყველა ეტაპი, აქვს საერთაშორისო და ადგილობრივი ფონდების მუშაობის სპეციფიკის ცოდნა.	შეუძლია პროექტის პოტენციალის შეფასება და ბაზართან მისი რელევანტურობის, დროულობის განსაზღვრა.	ფლობს ვიზუალური ნაწარმოების წარმოების ყველა საჭირო ტექნიკურ უნარს (კამერა, ხმა, მონტაჟი, ფერის კორექცია და ა.შ.	შეუძლია ცოდნისა და უნარების დემონსტრირება, პრაქტიკულად გამოყენება, პროფესიონალური ეფექტური კომუნიკაცია, ნაყოფიერად და ანგარიშვალდებულად მუშაობა გუნდში, შემოქმედებითი პროექტის კონცეფციების, წინადადებების, განხორციელების გეგმების ეფექტიანად, პროფესიონალურად წარმოდგენა ფორმატისა და ვადების დაცვით.



მსოფლიო ხელოვნება	I					
შესავალი -ტიპოგრაფია და Adobe Illustrator	I	I	I		ID	I
კომუნიკაციის მეთოდები,წერა, მეტყველება, პრეზენტაცია					ID	I
ფოტოგრაფია 1 და Adobe Photoshop	I	I	I		ID	I
არტ-სტუდიო1 აზროვნება ხელოვნებაში	I	I	I		I	I
ლაბორატორიული/პორტფოლიო პროექტი (ვიზუალური კომუნიკაცია)	ID	ID	ID		ID	ID
<b>II სემესტრი</b>						
ვიზუალური ხელოვნების ისტორია	ID					
თანამედროვე ხელოვნება	CD					
ფოტოგრაფია 2 /Photoshop 2			DA	I	DA	D
შესავალიკრეატიულ კომუნიკაციებში	C			I		I
არტ-სტუდიო2 ვიდეო არტ და მონტაჟი Premier pro	DA	CD	CD		D	D
ლაბორატორიული/პორტფოლიო პროექტი (ვიზუალური თხრობა-ვიდეო ესსე)	ID	ID	ID		ID	ID

III სემესტრი						
ძირითადი სპეციალობა აუდიო-ვიზუალური ხელოვნება						
ამბის თხრობის სტრატეგიები	I	IC		I		IC
პროდიუსინგის შესავალი 1				I		I
ინტელექტუალური საკუთრების სამართალი						I
ხმის დიზაინი 1					ID	I
საოპერატორო ხელოვნება 1			I		ID	I
მუსიკა კინოში	I	ID		I	ID	CD
სახელოსნო - სცენარი 1	CD	CD	CD	CD		CD
IV სემესტრი						
კინო და არქივების შემოქმედებითი გამოყენება	ID	CD	DA	D	CD	CD
დოკუმენტური კინოს ტრენდები	I					I
დოკუმენტური კინოს პროდუსირება			CD		ID	CD
სცენარი და კადრირება (ხატვა)	I	ID	CD		I	CD
საოპერატორო ხელოვნება 2			ID	ID	D	D
მონტაჟის თეორია		IC	I	ID	I	CD
სახელოსნო - დოკუმენტური კინო	CD	CD	CD	CD	ID	CD
V სემესტრი						

პროდუსინგი II			I	I		I
ციფრული თხრობა	D	CA	A	A	CD	DA
ვებ დიზაინის საფუძვლები			I		I	I
კომპიუტერული არტი			I			I
ხმის დიზაინი II		ID	ID	ID	D	D
სახელოსნო - ტრანსმედია პროექტი	CD	CD	CD	CD	ID	CD
<b>VI სემესტრი</b>						
წარმოების მენეჯმენტი			D	DA	ID	D
პერსონაჟი და მოძრაობა კადრში	CD	D	CD		ID	CD
მოკლევფილმის რეჟისურა	CD	ID	CD	ID	D	CD
სეტის დიზაინი	CD	ID	CD		ID	CD
პოსტპროდუქცია (ხმა და დიზაინი)			CD		ID	I
სახელოსნო - მოკლევფილმი	CD	CD	CD	CD	ID	CD
<b>VII სემესტრი</b>						
პორტფოლიოს განვითარება	CA	A	DA	DA	DA	CA

VIII სემესტრი						
პრაქტიკული კომპონენტი	A	A	A	A	A	A
სულ: თითოეული სწავლის შედეგისა და კურსის / გამოცდილების ინდიკატორი						
I – Introduction	8	1	8	6	4	12
D-Development/Practical	1	1	3	2	3	10
C – Creative	0	0	0	0	0	0
A-Advanced	1	1	3	2	1	2
ID	7	9	6	5	13	5
IC	0	3	0	0	0	1
CD	2	2	4	0	2	6
DA	2	1	2	1	3	1
CA	0	2	0	1	0	0
	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>26</b>	<b>18</b>	<b>26</b>	<b>39</b>

I – Introduction	70%
D-Development/Practical	70%
C - Creative	60%
A-Advanced	50%
ID	65%
IC	65%
CD	60%
DA	55%
CA	55%

**სამიზნე ნიშნულები და ნიშნულების განსაზღვრა გამოცდილების ინდიკატორების მიხედვით**

პროგრამაზე შემუშავებულია არაპირდაპირი სამიზნე ნიშნულები, რაც გულისხმობს სასწავლო კურსების შეფასების ანალიზის მეშვეობით სწავლის შედეგის მიღწევადობას შეფასებას. აკადემიური მოსწრების მონაცემების დამუშავების და პროცენტული განაწილების ანალიზის მეშვეობით დგინდება, თუ რამდენად რთული ან მარტივია სასწავლო კურსები, რამდენად ადეკვატურია შეფასების სისტემა, სწავლის მეთოდები და აქტივობები.

სამიზნე ნიშნულები დადგენილია კომპეტენციების განმავითარებელი საგნების ერთობლიობის მიმართ, სადაც პროცენტი გამოხატავს სტუდენტების მიერ დადებითი შეფასების მიღების მაჩვენებელს. დაშვებული გადახრა თითოეული ნიშნულისთვის შეადგენს 30%-ს.

სამიზნე ნიშნულების პირდაპირი შეფასების მიზნით დასკვნითი სემესტრის პრაქტიკულ კომპონენტში სრულად ხდება სტუდენტის მიერ სწავლის შედეგების მიღწევის შეფასება.

პრაქტიკული კომპონენტი	A	A	A	A	A	A
პროცენტული წილი	15%	15%	15%	15%	20%	20%

სამიზნე ნიშნულები (სტუდენტების ნიშნების საშუალო შეფასება) <sup>7</sup>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
სამიზნე ნიშნულები (სტუდენტების რაოდენობა)	<b>90%</b>	<b>90%</b>	<b>90%</b>	<b>90%</b>	<b>90%</b>	<b>90%</b>
<b>შემოქმედებითობა 70%</b>						
პორტფოლიოს შინაარსობრივი, ვიზუალური, პროგრამ ული გადაწყვეტა 30%- მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი 50%	✓	✓		✓	✓	✓
პროექტის შემოქმედებითი მხარე 40% -მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი 50%	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>განხორციელება 30%</b>						
აქტივობა და დედალაინები 10%- მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი 50%			✓	✓	✓	✓

7

სტუდენტის საშუალო ქულა, რომელსაც ღებულობენ სტუდენტები შესაბამისი კომპონენტის (სასწავლო, პრაქტიკული, კვლევითი) შესაბამის კრიტერიუმში. დასაშვები ცდომილება თითოეულ სამიზნე ნიშნულთან მიმართებაში წარმოადგენს 10%-ს. შეფასების სისტემიდან გამომდინარე B აღნიშნავს შეფასებას 81-90 ქულის ფარგლებში; C აღნიშნავს შეფასებას 71-80 ქულის ფარგლებში.

პრეზენტაცია 10%- მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი 50%			✓	✓	✓	✓
პროექტის წერილობითი მხარე 10%- მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი 50%			✓		✓	✓

პროგრამის ხელმძღვანელის რეზიუმე

სახელი, გვარი	ნინო ლიპარტელიანი			
თანამდებობა	<p>აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამის ხელმძღვანელი მედია ხელოვნების მიმართულების ხელმძღვანელი</p> <p>ასოცირებული პროფესორი</p>			
სამუშაო ადგილი	საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტი (GIPA)			
საკონტაქტო ინფორმაცია	ტელეფონი:	551 975 475	ელ- ფოსტა:	n.liparteliani@gipa.ge
განათლება და სამუშაო გამოცდილება	<p><b>განათლება</b></p> <p><b>1995-1996</b> საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტი გივი ზალდასტანიშვილის ბიზნესისა და ეკონომიკის სკოლა დიპლომი მენეჯმენტში</p> <p><b>1988-1994</b> თბილისის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია ფაკულტეტი - არქიტექტურა დიპლომი ლანდშაფტის არქიტექტურაში</p>			



**სამუშაო გამოცდილება**

2021 დღემდე - დიზაინ სტუდია DESIGNSCOLIO EESTI ესტონეთი, თანადამფუძნებელი  
2019 დღემდე - Design Georgia წევრი  
2011 დღემდე - საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტი (GIPA)  
2011-2014 - საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტი (GIPA)  
სოციალურ მეცნიერებათა სკოლა, ტრენინგები ხელოვნების მიმართულებით (რეკლამა, არქიტექტურა და დიზაინი) 2014 დღემდე - საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტი (GIPA)  
ჟურნალისტიკისა და მედია მენეჯმენტის სკოლა, ასოცირებული პროფესორი (2018)  
აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამის  
ხელმძღვანელი მედია ხელოვნების მიმართულების კოორდინატორი  
2014-2017 – CG MULTILAB @ GIPA კომპიუტერული გრაფიკის ლაბორატორია, მენეჯერი  
2008 დღემდე – ასოციაცია 4ART, პრეზიდენტი;  
2007-2010 ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი, ხელოვნების ფაკულტეტი, კურსი – ტექსტილის ტექნოლოგია და დიზაინი;  
2000-2010 შპს “NOMA studio”, დამფუძნებელი, არტ დირექტორი;  
1997-2000 კრეატიული სტუდია NN, დამფუძნებელი, დიზაინერი;  
1995-1997 შპს “ARTE ARCHITECTS”, არქიტექტორი, დიზაინერი;  
1994-1995 არქიტექტურისა და დიზაინის სტუდია B&P, დიზაინერი;

**განხორციელებული პროექტები**

- 2020
  - სამუზეუმო არტ ობიექტების გამოფენა Design Georgia, ტალინი, ესტონეთი
- 2019
  - Portfolio Review Tbilisi - საქართველოს შემოქმედებითი ახალგაზრდებისთვის
  - კურატორი - სტუდენტური ინოვაციური პროექტები GITA
  - სამუზეუმო არტ ობიექტების გამოფენა Design Georgia, თბილისი, საქართველო
- 2018
  - Portfolio Review Tbilisi - საქართველოს შემოქმედებითი ახალგაზრდებისთვის
  - კურატორი - სტუდენტური ინოვაციური პროექტები GITA

2017

- Portfolio Review Tbilisi - პრე საბაკალავრო რევიუ, მედია ხელოვნება.
- Portfolio Review Tbilisi - საქართველოს შემოქმედებითი ახალგაზრდებისთვის

2016

- Portfolio Review Tbilisi - საქართველოს შემოქმედებითი ახალგაზრდებისთვის
- კურატორი - სოციალური პროექტი GIPA's Art Factory ჯგუფი « აი კუბი », პარტნიორები თიბისი ბანკი, ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი;
- კურატორი და შემოქმედებითი ხელმძღვანელი - „ქართული ანბანის სამი სახეობის ცოცხალი კულტურა“, საქართველოს კულტურისა და ძეგლთა დაცვის ეროვნულ სააგენტოსთან თანამშრომლობით. პროექტი მომზადდა UNESCO-სთვის წარსადგენად.

2015

- ☑ კურატორი - სემინარები – GIPA და საქართველოს კინო ცენტრი
- ☑ კურატორი – სემინარები – კომპიუტერული გრაფიკის განვითარების ლაბორატორია – არტისტები არტისტებისთვის.
- ☑ კურატორი – სემინარები – კომპიუტერული გრაფიკის განვითარების ლაბორატორია – ტრენდები ანიმაციაში.
- ☑ კურატორი – კომპიუტერული გრაფიკის განვითარების ლაბორატორია – ტრენერების ტრენინგი
- ☑ კურატორი – სემინარები – კომპიუტერული გრაფიკის განვითარების ლაბორატორია – 2D/3D დიზაინი და 3D ბექდის ტექნოლოგია.

2014

- ☑ კურატორი - სემინარები– სარეკლამო სააგენტო “Voskhod”, თბილისი, საქართველო;
- ☑ ტრენერი - დიზაინი მცირე ბიზნესის/ბრენდებისთვის, თელავი, 4 სესია.

2013

- ☑ კურატორი - სემინარები– რეკლამის სტრატეგია -სპიკერი ნატალია ჩუიჩი, BBDO Moscow- თბილისი, საქართველო;
- ☑ კურატორი - სემინარები– სტრატეგია, „ნეიმინგი“, „კოფირაიტინგი“, დიზაინი, კრეატივი; Wordshop- კომუნიკაციის აკადემიისა და Miami AD School-ის მონაწილეობით, სიღნაღი, საქართველო;

2012

- ☑ კურატორი - სემინარები– რეკლამის სტრატეგია, შემოქმედებითი ხელმძღვანელობა და დიზაინი; BBDO Moscow . Design Depot Prague, Mccann Moscow მონაწილეობით, წინანდალი, საქართველო;
- ☑ კურატორი - სემინარები– გრაფიკული დიზაინის თეორია; თბილისი, საქართველო;
- ☑ კურატორი - სემინარები– ურბანული განვითარება; თბილისი, საქართველო

2011

- ☑ კურატორი - სემინარები– რეკლამის სტრატეგია, ბრენდინგი, შემოქმედებითი ხელმძღვანელობა; თბილისი, საქართველო;

2010

- ☑ არტ დირექტორი, დიზაინერი, F/W კოლექცია, თბილისის მოდის კვირეული თბილისი, საქართველო ;
- ☑ არტ დირექტორი, ბიო არტი, თბილისი საქართველო ;
- ☑ სცენოგრაფია, სატელევიზიო პროექტი - ბათუმი, საქართველო;

2009

- ☑ კურატორი, იდეის ავტორი, „ფარაჯანოვის ეზო“- ქართველ არტისტთა ჯგუფური გამოფენა -ფონდი ღია საზოგადოების მიერ დაფინანსებული პროექტი; თბილისი, საქართველო;
- ☑ კურატორი, იდეის ავტორი, „აკეთე მუსიკა“, თბილისი, საქართველო;
- ☑ კრეატიული დირექტორი დედამიწის საერთაშორისო დღე –ფონდი „მწვანე სივრცე“ თბილისი, საქართველო;
- ☑ სცენოგრაფია, „შერევილები 2“, თბილისი, საქართველო;
- ☑ კურატორი - ქართველ ხელოვანთა ჯგუფური გამოფენა – ცნობილი პორტრეტები; გალერეა 4ART, თბილისი, საქართველო

2008

- ☑ კრეატიული ქუდების ფესტივალი – საერთაშორისო გამოფენა ; ნოიბურგი, გერმანია;

2007

- ☑ კურატორი - ქართველ ხელოვანთა ჯგუფური გამოფენა – ყველაფერი ბებიჩემის შესახებ; გალერეა 4ART, თბილისი საქართველო;
- ☑ არტ დირექტორი, დიზაინერი, F/W კოლექცია, პერსონალური ჩვენება, თბილისი, საქართველო ;

2006

- ☑ არტ დირექტორი, დიზაინერი S/S კოლექცია, პერსონალური ჩვენება, თბილისი, საქართველო;

2005-2001

- ☑ კულტურული თანამშრომლობა, კოლაბორაციული არტ პროექტი კავკასიის რეგიონში; კულტურული პროგრამა ევროკავშირის მხარდაჭერით, ბაქო, აზერბაიჯანი;
- ☑ არტ დირექტორი, დიზაინერი, F/W კოლექცია, თბილისი, საქართველო;
- ☑ არტ დირექტორი, დიზაინერი, F/W კოლექცია, NOMA studio ყოველწლიური პერსონალური ჩვენება, თბილისი, საქართველო;
- ☑ არტ დირექტორი, დიზაინერი, S/S კოლექცია, NOMA studio ყოველწლიური პერსონალური ჩვენება, თბილისი, საქართველო;

1997-2000

კერამიკული სკულპტურები – ჯგუფური გამოფენა.

აშშ საელჩო; „თავის არტ“-გალერეა; TMS - გალერეა; თბილისი, საქართველო;

**პროგრამის ხელმძღვანელის რეზიუმე  
(CURRICULUM VITAE)**

<b>სახელი, გვარი</b>	ნინო გედევანიშვილი			
<b>თანამდებობა</b>	აუდიო-ვიზუალური და მედია ხელოვნების საბაკალავრო პროგრამის თანახელმძღვანელი მეცნიერებათა დოქტორი, პროფესორი.			
<b>სამუშაო ადგილი</b>	საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტი (GIPA)			
<b>საკონტაქტო ინფორმაცია</b>	ტელეფონი:	577 449 397	ელ-ფოსტა:	n.gedevanishvili@gipa.ge
<b>განათლება და სამუშაო გამოცდილება</b>	<p>1982-1987 თბილისის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია, ხელოვნების ისტორიისა და თეორიის კათედრა ხელოვნებათმცოდნე</p> <p>1985 მოსკოვი; კვალიფიკაციის ამაღლება/ პრაქტიკა პუშკინის მუზეუმი/ ტრეტიაკოვის გალერეა</p> <p>1986 პეტერბურგი; კვალიფიკაციის ამაღლება/ პრაქტიკული გამოცდილება ერმიტაჟი</p> <p>1993 მოსკოვი სემინარი და კვლევითი სამუშაო თემაზე: თანამედროვე ხელოვნების სოციოლოგიური კონცეფციები.</p> <p>ხელოვნების ისტორიის ინსტიტუტი მასობრივი კომუნიკაციების სექტორი. კონსულტანტი პროფ. ნ.ზორკაია</p> <p>2004 აშშ. Special Program on Arts School Management INTERNATIONAL VISITOR PROGRAM.</p> <p>2004 ENCATC - მენეჯმენტის კურსი, თბილისი, კავკასიის უნივერსიტეტი</p>			

	<p>2006 სამეცნიერო ხარისხი 17.00.01 თეატრალური ხელოვნება, კინო, ტელე და ეკრანის სხვა ხელოვნება სპეციალობით/საქართველოს შოთა რუსთაველის სახელობის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის სადისერტაციო საბჭოს არტ 17.01 #1</p> <p>2008 კვლევითი სამუშაო/ სმითსონის ინსტიტუტის პოლიტიკისა და ანალიზის ოფისი/ვაშინგტონი/ აშშ. სამუშაო გამოცდილება</p> <p>2016 - დღემდე ეროვნული მუზეუმი/საზოგადოებრივი და საგანმანათლებლო პროგრამების მენეჯერი</p> <p>2015 დღემდე - საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტი (GIPA)</p> <p>2016- 2012 ეროვნული მუზეუმის დ.შევარდნაძის გალერეის ხელმძღვანელი</p> <p>2012 – 2008 ეროვნული მუზეუმის საგანმანათლებლო დეპარტამენტის ხელმძღვანელი</p> <p>2008 -2005 ეროვნული მუზეუმი, საგანმანათლებლო პროგრამების მენეჯერი</p> <p>2005-2003 თბილისის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია. პრორექტორი</p> <p>2003-1996 საქ. სახ. ტელევიზიისა და რადიომაუწყებლობის კორპორაცია. 1 არხი საავტორო პროგრამები: ხელოვნების სამყაროში, ARTექსპრესი</p> <p>1999-1996 ხელოვნების საერთაშორისო ცენტრი/კონსულტანტი</p> <p>1996-1988 საქართველოს კულტურის ფონდი, ექსპერტი</p>
<p><b>კონფერენციები და პროექტები</b></p>	<p>2014-2016 Keep Your City Green - Community Mobilization &amp; Art Activism Project პროექტის დირექტორი,პარტნიორი Counterpart International/funded by USAID</p> <p>2013 ექსპერტი/პროექტი Regional Monitoring and Capacity Building Unit of the Eastern Partnership Culture Programme /გორი</p> <p>2011 პროექტ A-muse-All დასკვნითი საერთაშორისო კონფერენცია თბილისში</p> <p>2010 საერთაშორისო კონფერენცია “M u m A E”ზრდასრულთა განათლება და მუზეუმები, კოპენჰაგენი, დანია</p> <p>2010 პრეზენტაცია პროექტ A-muse-All სემინარი; ბერლინი,, გერმანია</p> <p>2010 მოხსენება “გრანტმეიქერების ფორუმი” თბილისი, საქართველო</p> <p>2009 სემინარი “Museums as Life Long Learning Spaces for Intercultural Dialogue” ბონი, გერმანია</p> <p>2009 “Museum learning and interpretation seminar” სტამბული, თურქეთი</p> <p>2009 საერთაშორისო კონფერენცია “მუზეუმების სოციალური როლი” თბილისი, საქართველო</p> <p>2008 საქართველოს ეროვნული მუზეუმი პრეზენტაცია თემაზე სმითსონის ინსტიტუტის საგანმანათლებლო სისტემა და პროექტი საქართველოს ეროვნული მუზეუმი ყველა სკოლაში.</p> <p>2006 თბილისი, ELIA Regional Conference in Tbilisi, Bologna process and Higher Arts Education. ბოლონის პროცესი და უმაღლესი სახელოვნებო განათლება</p> <p>2005 INTERNATIONAL ARTISTS ENCOUNTER, Tbilisi conference, May 14 Europe, “Artists Open Your Heart as a Carpet,” a joint cooperation of the ChairtheLithuanianAssociation of Artists, the Dutch Federation of Artists’Associations/Georgian Writers' Union</p> <p>2004 ELIA 8th BIENNIAL CONFERENCE, LUZERN, SWITZERLAND, “Challenging the Frame,” საერთაშორისო კონფერენცია; ლუცერნი, შვეიცარია</p>

	<p>2004 Intercultural Dialogue Seminar საერთაშორისო კომფერენცია-სემინარი დუშაბეში. კულტურის პოლიტიკა და უმაღლესი სახელოვნებო განათლება</p>
<p><i>კურატორული საქმიანობა</i></p>	<p>2012 გამოფენა ვერა ფადავა პარიზი – თბილისი // თანაკურატორი/ ეროვნული გალერეა  2012 გამოფენა პეტრე ოცხელი, რეტროსპექტივა /კურატორი/ ეროვნული გალერეა  2012 გამოფენა საზღვრებს მიღმა –ალექსანდრე ბაძელაძე /კურატორი/ ეროვნული გალერეა  2012 საერთაშორისო ფოტო გამოფენა /თანაკურატორი/ ეროვნული გალერეა  2008 გამოფენა ევოლუციური გენდერი-ვიზუალურ კულტურაში მე-20 საუკუნის დასაწყისის და გასაბჭოების შემდგომი პერიოდის საქართველოში  2007 Lighting Design Workshops, International Association of Lighting Designers პროექტი განხორციელდა აშშ საელჩოს მხარდაჭერით  2007 ჯაზის თვე საქართველოს ეროვნულ მუზეუმში  2007 გამოფენის დიზაინის ვორქშოპების პროგრამა საქართველოს ეროვნულ მუზეუმში. პროექტი განხორციელდა, Arts&amp;Culture Network - ის მხარდაჭერით  2007 საქართველოს ეროვნული მუზეუმის და აშშ- ს საელჩოს ერთობლივი პროგრამა `მუზეუმი თქვენთან სტუმრად` . პროგრამა განხორციელდა ბათუმში  2006 გამოფენა გენდერი და ხელოვნება. პროექტი განხორციელდა გაეროს, SIDA და საქართველოს პარლამენტის მხარდაჭერით.  2005 თანაკურატორი,გამოფენა “დაბრუნებული შედეგები,” საქართველოს ეროვნული მუზეუმი</p>
<p><i>კვლევა და აკადემიური საქმიანობა</i></p>	<p>2018-2015 საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტი ჟურნალისტიკისა და მედია მენეჯმენტის კავკასიური სკოლა, კურსი - თანამედროვე ხელოვნება  2018-2015 საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტი სოციალურ მეცნიერებათა სკოლა კურსი ხელოვნება და პოლიტიკა  2017-2016 საქართველოს ეროვნული გალერეა საჯარო ლექციების ციკლი - დუშამიდან -მატრიცამდე  2017 საქართველოს ეროვნული გალერეა საჯარო ლექციების ციკლი კარავაჯო პოსტმოდერნისტულ კონტექსტში  2016-2011 ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი სამაგისტრო პროგრამა - კულტურული მემკვიდრეობა და თანამედროვეობა /მოდული – სამუზეუმო საქმე  2016-2015 საჯარო ლექციების ციკლი ეროვნულ გალერეაში თემა – თანამედროვე ხელოვნება და გლობალიზაცია  2015-2014 საჯარო ლექციების ციკლი/ეროვნულ გალერეა/ ინსტიტუციონალური კრიტიკა  2014 ეროვნულ გალერეა/საჯარო ლექციების ციკლი– ნიუ იორკული სკოლიდან პოპარტამდე.  2013 გოეთეს ინსტიტუტი საჯარო ლექცია –ახალი მედია  2012 ტრენერების სახელმძღვანელო - ინტერაქტიული თამაშების ინტეგრირება სამუზეუმო პროგრამებში ( ტრენერის გზამკლევები)  2011-2010 საქართველოს უნივერსიტეტი, ეკონომიკისა და ბიზნესის სკოლა სადისერტაციო ნაშრომის “ხარისხის მართვის სისტემები მუზეუმში” ხელმძღვანელი  2010 საჯარო ლექციების ციკლი “21-ე საუკუნის მუზეუმები” (საქართველოს ეროვნული მუზეუმის აუდიტორია; გორის უნივერსიტეტი; ახალციხის მუზეუმი)  2009 საჯარო ლექცია “პიკასო და კუბიზმი” საქართველოს ეროვნულ მუზეუმის აუდიტორია</p>

	<p>2009 საგანმანათლებლო პროგრამების მომზადება და დაგეგმვა” ტრენინგი მუზეუმის თანამშრომლებისთვის</p> <p>2008 აშშ. სმიტსონის ინსტიტუტი; პოლიტიკისა და ანალიზის ოფისი. კვლევითი სამუშაო: მუზეუმის საგანმანათლებლო პოლიტიკა. ძირითადი თემები: მუზეუმი და განათლება 21-ე საუკუნეში; სამუზეუმო კოლექციები და ეროვნული სასწავლო გეგმა; საგანმანათლებლო გამოფენები.</p> <p>2008 სპეციალური საგანმანათლებლო პროგრამა პროექტისთვის “ ომის ბავშვები”</p> <p>2006 გამოფენა ევოლუციური გენდერის თანმხმლები საჯარო ლექციები</p> <p>2004 თბილისის სამხატვრო აკადემია სამაგისტრო პროგრამა/ სალექციო კურსი მოდერნიზმი და პოსტმოდერნიზმი</p>
<p><b>პუბლიკაციები</b></p>	<p>2014 “ხელოვნება და პოლიტიკა” კურსის თანმხლები სახელმძღვანელო</p> <p>2011 სახელმძღვანელო “მუზეუმი- სივრცე ზრდასრულთა განათლებისა და ინტერკულტურული დიალოგისთვის” ISBN 978-99928-829-8-6</p> <p>2011 სახელმძღვანელო “მუზეუმი 21- საუკუნის გამოწვევების პირისპირ”</p> <p>2010 სახელმძღვანელო “მუზეუმი 21- საუკუნის გამოწვევების პირისპირ”</p> <p>2010 სახელმძღვანელო “მუზეუმი და განათლება” ; ISBN 978-99940-980-1-9/</p> <p>2008 კატალოგის ტექსტი გამოფენისთვის `ევოლუციური გენდერი`</p> <p>2007 ირინა შტენბერგი /მონოგრაფია/ ISBN 978-9941-0-0056-0 / სეზანი/ თბილისი,საქართველო</p> <p>2007 მეთოდოლოგიური სახელმძღვანელო სახელოვნებო უმაღლესი განათლების სასწავლებლებისთვის[ ISBN 978-99940-898-0-2]</p> <p>2007 კატალოგის ტექსტი გამოფენისთვის”გენდერი და ხელოვნება” prepared within the framework of UNDP, “Gender&amp;Politics in the South Caucasus</p> <p>2006 ტრადიცია და ტრანსფორმაცია ირინა შტენბერგის სცენოგრაფიაში” საქართველოს შოთა რუსთაველის სახელობის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი თეატრმცოდნეობითი და კინომცოდნეობითი ძიებანი #7(26),. (ქართულ ენაზე)</p> <p>2006 აღორძინებული სახელები “საქართველოს შოთა რუსთაველის სახელობის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი. მონოგრაფია უაკ (VDC) 75.04:792, ISBN 99940-0-888-9 (ქართულ ენაზე)</p> <p>2003 სახელმწიფო უნივერსიტეტის ხელოვნების ისტორიისა და თეორიის კათედისკვრებული – “ი. შტენბერგის დაზგური გრაფიკა მე-20 საუკუნის 20-30 წლებში`</p>

ინფორმაცია ადამიანური რესურსების შესახებ

№	სახელი და გვარი	სტატუსი	სასწავლო კურსი
1.	დინარა მაღლაკელიძე	პროფესორი	ვიზუალური ხელოვნების ისტორია
2.	ვახტანგ ხომტარია	მოწვეული ლექტორი	მსოფლიო ხელოვნება
3.	თამარ ყურაშვილი	მოწვეული ლექტორი	კომუნიკაციის მეთოდები/წერა, მეტყველება, პრეზენტაცია
4.	დიმიტრი ჩიკვაძე	მოწვეული ლექტორი	ფოტოგრაფია და Adobe Photoshop 1 ფოტოგრაფია და Adobe Photoshop 2
5.	მირიან ყენია	მოწვეული ლექტორი	ფოტოგრაფია და Adobe Photoshop 1 ფოტოგრაფია და Photoshop 2 არტ სტუდიო 2-ვიდეო არტ და მონტაჟი Adobe Premier Pro ტიპოგრაფია და Adobe Illustrator ციფრული სტუდიო Adobe After Effect მოდრავი გრაფიკა ციფრული სტუდიო Adobe Indesign ტიპოგრაფია და Adobe Illustrator
6.	აკაკი რაზმაძე	მოწვეული ლექტორი	ტიპოგრაფია და Adobe Illustrator
7.	სოფიო ჩერქეზიშვილი	მოწვეული ლექტორი	არტ-სტუდიო 1 შემოქმედებითი აზროვნება ხელოვნებაში არტ-სტუდიო 2 ვიდეო არტ და მონტაჟი Adobe Premier Pro კონცეპტუალური სთორითელინგი /კონცეპტ არტ
8.	დავით მაკარიძე	მოწვეული ლექტორი	პორტფოლიო-ლაბორატორიული პროექტი (ვიზუალური კომუნიკაცია-კიბერკულტურა) კომპიუტერული არტი 1 კომპიუტერული არტი /Advanced



9.	ETI თინათინ დგებუაძე	მოწვეული ლექტორი	ინგლისური 1 / FCE ინგლისური 1 / CAE ინგლისური 2 / FCE ინგლისური 2 / CAE ინგლისური 1 / A1 ინგლისური 1 / B 1 ინგლისური 1 / B 2 ინგლისური 2 / A 2 ინგლისური 2 / B 1 ინგლისური 2 / B 2
----	----------------------	------------------	---

10.	ნინო გედევანიშვილი	პროფესორი	თანამედროვე ხელოვნება
11.	ნინო კუპრაშვილი	მოწვეული ლექტორი	შესავალი კრეატიულ კომუნიკაციებში
12.	თინათინ ნაჭყებია	ასისტენტ პროფესორი	პორტფოლიო-ლაბორატორიული პროექტი (ვიზუალური თხრობა ვიდეო ესსე) ვიზუალური თხრობა 1
13.	ნინო ლიპარტელიანი	ასოცირებულ ი პროფესორი	შესავალი ბრენდინგში და დიზაინში start-up კრეატიული ლაბორატორია
14.	შალვა რადიანი	მოწვეული ლექტორი	შესავალი ბრენდინგში და დიზაინში
15.	მერი გიორგობიანი	მოწვეული ლექტორი	არტ დირექტორი ნაწილი 1 არტ დირექტორი ნაწილი 2
16.	გიორგი ავალიანი	მოწვეული ლექტორი	კოპირაიტერი ნაწილი 1 კოპირაიტერი ნაწილი 2 ციფრული დიზაინი 1 – UI / UX პორტფოლიო-ლაბორატორიული პროექტი concepting 3 (ციფრული პროექტი) ვიზუალური ბრენდინგი/Advanced
17.	თამარ გედევანიშვილი	მოწვეული ლექტორი	გრაფიკული სტუდიო - ხატვა ანატომიური ხატვა
18.	გიორგი პოპიაშვილი	პროფესორი	პორტფოლიო-ლაბორატორიული პროექტი concepting 1 (პრინტი) პორტფოლიო-ლაბორატორიული პროექტი concepting 2 (ATL კამპანია) პორტფოლიოს განვითარება
19.	კახაბერ კახაძე	მოწვეული ლექტორი	ვიზუალური ბრენდინგი /ლოგო

20.	ლევან რატიშვილი	მოწვეული ლექტორი	ვიზუალური ბრენდინგი / შეფუთვა
21.	ეკატერინე ყიფიანი	მოწვეული ლექტორი	საკომუნიკაციო სტრატეგია კრეატიული აზროვნება
22.	რუსუდან ოსიაშვილი	მოწვეული ლექტორი	ციფრული გამოსახულების რედაქტირება
23.	ლევან სიხარულიძე	მოწვეული ლექტორი	ვიზუალური თხრობა / ვიდეო
24.	ნიკოლოზ აბუაშვილი	პროფესორი	შესავალი მარკეტინგში
25.	პავლე გაბრიჭიძე	მოწვეული ლექტორი	ციფრული მარკეტინგი
26.	თეიმურაზ კვინიკაძე	მოწვეული ლექტორი	ციფრული მარკეტინგი
27.	ქეთევან ბარაბაძე	მოწვეული ლექტორი	ბრენდინგი და კონტენტ მარკეტინგი
28.	ნათია გოგია	მოწვეული ლექტორი	ბრენდის სტრატეგია
29.	ტატიანა გვათუა	მოწვეული ლექტორი	კამპანის დაგეგმვა და მართვა

32.	თეკლა მაჭავარიანი	მოწვეული ლექტორი	შესავალი პროდუსირებაში 1
33.	ელენე მარგველაშვილი	მოწვეული ლექტორი	პროდუსირება 2
34.	ბესარიონ კაჭარავა	მოწვეული ლექტორი	ხმის დიზაინი 1 ხმის დიზაინი 2 აუდიო ბრენდინგი
35.	ელენე ასათიანი	ასისტენტ პროფესორი	საოპერატორო ხელოვნება 1
36.	დათა ფირცხალავა	მოწვეული ლექტორი	სახელოსნო - სცენარი 1
37.	ნიკა წიკლაური	მოწვეული ლექტორი	საოპერატორო ხელოვნება 2
38.	ლევან ნანობაშვილი	მოწვეული ლექტორი	ინტელექტუალური საკუთრების სამართალი
39.	იოსებ დუმბაძე	პროფესორი	არაკონვენციური კინოფორმები I - სცენარის განვითარება ამზის თხრობის სტარტეგები მონტაჟის თეორია
40.	ქეთევან მაჭავარიანი	მოწვეული ლექტორი	მოკლემფილმის რეჟისურა სახელოსნო - მოკლემფილმი
41.	ზვიად მღებრიშვილი	მოწვეული ლექტორი	მუსიკა კინოში აუდიობრენდინგი
42.	ანა ძიაპშიპა	მოწვეული ლექტორი	დოკუმენტური კინოს პროდუსირება
43.	ნინო ძანძავა	მოწვეული ლექტორი	კინო და არქივების შემოქმედებითი გამოყენება
44.	ნინო ორჯონიკიძე	პროფესორი	დოკუმენტური კინოს ტრენდები
45.	ლევან კუხაშვილი	მოწვეული ლექტორი	პოსტპროდუქცია
46.	დავით ფირცხალავა	მოწვეული ლექტორი	სახელოსნო - სცენარი 1
47.	ნანა იოსელიანი	მოწვეული ლექტორი	სცენარი და კადრირება
48.	ნინო მახვილაძე	ასისტენტ პროფესორი	შემოქმედებითი ენთრეპრენერშიპი
49.	ვანო არსენიშვილი	მოწვეული ლექტორი	სახელოსნო - დოკუმენტური ფილმი
50.	მარგალიტა ზუბაშვილი	მოწვეული ლექტორი	წარმოების მენეჯმენტი სახელოსნო - მოკლემფილმი
51.	ნინო ჯაფიაშვილი	პროფესორი	ციფრული თხრობა სახელოსნო - ტრანსმედია პროექტი
52.	ანა ასათიანი	მოწვეული ლექტორი	ვებ დიზაინის საფუძვლები

53.	სალომე სხირტლაძე	მოწვეული ლექტორი	სეტის დიზაინი ხატვა
54.	მანანა კვიციანი	მოწვეული ლექტორი	პერსონაჟი და მოძრაობა კადრში
		არჩევითი საგნები	
53.	ლუკა ნახუცრიშვილი	მოწვეული ლექტორი	ხელოვნება და ფილოსოფია
54.	ირაკლი ხვადაგიანი	მოწვეული ლექტორი	საქართველო - უახლესი ისტორიის პროცესები
55.	მაგდა ფანჩულიძე	მოწვეული ლექტორი	გერმანული 1 გერმანული 2
56.	კონსტანტინე ნაცვლიშვილი	მოწვეული ლექტორი	მსოფლიო ეთნო კულტურა
57.	დავით გურგენიძე	მოწვეული ლექტორი	თანამედროვე კინო
58.	დავით ჭილოლაშვილი	მოწვეული ლექტორი	ვიზუალური ანთროპოლოგია
59.	თინათინ სტამბოლიშვილი	ასოცირებული პროფესორი	BOOT CAMP
60.	ირინა ბრეგვაძე	მოწვეული ლექტორი	BOOT CAMP
61.	ზურაბ მხეიძე	მოწვეული ლექტორი	კომუნიკაციის ფსიქოლოგია
62.	თინა ცომაია	პროფესორი	შემოქმედებითი განვითარების სტრატეგიები
63.	მაია გურაბანიძე	მოწვეული ლექტორი	Production Value / AD Production lab. INDUSTRY SPEAKER SERIES
64.	მარიამ თევდორაშვილი	მოწვეული ლექტორი	Bidding Producing / AD Production lab.
65.	სოფიო ფარჯიანი	მოწვეული ლექტორი	SHOOTING EXECUTION
66.	თამარ თვარაძე	მოწვეული ლექტორი	Producing Essentials / AD Production lab