

დიზაინის, სამრეწველო დიზაინის, მოდის დიზაინის, ტექსტილის დიზაინის
უმაღლესი განათლების დარგობრივი მახასიათებელი
უმაღლესი განათლების I და II საფეხურები
ეროვნული კვალიფიკაციების ჩარჩოს VI და VII დონეები



I. შესავალი

დიზაინის, სამრეწველო დიზაინის, მოდის დიზაინის და ტექსტილის დიზაინის უმაღლესი განათლების დარგობრივი მახასიათებელი წარმოადგენს აკადემიური განათლების სტანდარტს, რომელიც ეფუძნება საქართველოს ეროვნული კვალიფიკაციების ჩარჩოს, უმაღლესი განათლების ევროპული კვალიფიკაციების ჩარჩოს, მთელი ცხოვრების განმავლობაში სწავლის ევროპული კვალიფიკაციების ჩარჩოს, შრომის ბაზრის მოთხოვნებს, ეროვნულ და საერთაშორისო დონეზე მოქმედ სტანდარტებს, საუკეთესო ადგილობრივ და საერთაშორისო პრაქტიკასა და საკანონმდებლო მოთხოვნებს და ასახავს ეროვნული კვალიფიკაციების ჩარჩოს მე-6 და მე-7 დონის შესაბამისი სწავლის შედეგების მინიმალურ მოთხოვნებს და მათ მისაღწევად საჭირო სწავლება-სწავლა შეფასების მეთოდებსა და სხვა არსებით მახასიათებლებს.

წინამდებარე დარგობრივი მახასიათებელი აღწერს იმ ცოდნას, უნარებს, პასუხისმგებლობასა და ავტონომიურობას, რომლებსაც სტუდენტი დიზაინის, სამრეწველო დიზაინის, მოდის დიზაინის და ტექსტილის დიზაინის სწავლის სფეროების შესაბამისი საბაკალავრო/სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის დასრულების შემდეგ შეიძენს. დარგობრივი მახასიათებელი აწესებს მინიმალურ სტანდარტს კურსდამთავრებულთა სწავლის შედეგებთან მიმართებით, თუმცა უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულებები უფლებამოსილნი არიან პროგრამის შინაარსიდან და მიზნებიდან გამომდინარე საუკეთესო ადგილობრივი და საერთაშორისო პრაქტიკის გათვალისწინებით, პროგრამის ხელმძღვანელებთან და პროგრამის შემუშავება/განხორციელებაში ჩართულ პერსონალთან შეთანხმებით უფრო მაღალი დონის სწავლის შედეგები განსაზღვრონ.

დარგობრივი მახასიათებლით განსაზღვრული სწავლის შედეგები, გარდა სარეკომენდაციო ხასიათის დებულებებისა (სწავლება-სწავლასთან და შეფასებასთან მიმართებით), სავალდებულოა შესასრულებლად ყველა უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულებისთვის.

დარგობრივი მახასიათებლის მოქმედების ვადა 5 წელია.

ინგლისურ ენაზე დარგობრივი მახასიათებლის დასახელება: Subject benchmark Statement of Design, Industrial Design, Fashion Design, Textile Design.

დარგობრივი მახასიათებელი მიზნად ისახავს ხელი შეუწყოს დიზაინის, სამრეწველო დიზაინის, მოდის დიზაინის და ტექსტილის დიზაინის სწავლის სფეროების შესაბამისი საბაკალავრო და სამაგისტრო საფეხურის საგანმანათლებლო პროგრამების შემუშავებასა და განვითარებას, მათ მრავალფეროვნებასა და მოქნილობას. ზემოაღნიშნული სწავლის სფეროების შესაბამისი საგანმანათლებლო პროგრამების ფარგლებში მინიჭებული კვალიფიკაციების საერთაშორისო დონეზე აღიარებას, სტუდენტთა მობილობასა და კურსდამთავრებულთა დასაქმებას როგორც ადგილობრივ ისე საერთაშორისო დასაქმების ბაზარზე.



წინამდებარე დარგობრივი მახასიათებლის გაცნობა რეკომენდებულია

- უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულების აკადემიური, ადმინისტრაციული და მოწვეული პერსონალისთვის, რომლებიც ჩართული არიან დიზაინის მიმართულებით საგანმანათლებლო პროგრამების შემუშავება/განვითარებასა და განხილვაში, ასევე საგანმანათლებლო კურსების შემუშავებისა და განხორციელების პროცესში;
- აბიტურიენტებისთვის, რომლებიც გეგმავენ სწავლას დარგობრივი მახასიათებლით დაფარული სწავლის სფეროების შესაბამის საგანმანათლებლო პროგრამებზე;
- სტუდენტთათვის, რომლებიც უმაღლესი განათლების I ან II საფეხურზე სწავლობენ დიზაინის, სამრეწველო დიზაინის, მოდის დიზაინის და ტექსტილის დიზაინის საგანმანათლებლო პროგრამებზე;
- კურსდამთავრებულთათვის, რომლებმაც წინამდებარე დარგობრივი მახასიათებლის დამტკიცებამდე და მის შემდგომ დაასრულეს სწავლა ამ დოკუმენტით დაფარული სწავლის სფეროების შესაბამისი VI, VII დონის საგანმანათლებლო პროგრამებზე;
- დამსაქმებელთათვის, რომლებიც დაინტერესებული არიან წინამდებარე დარგობრივი მახასიათებლით დაფარული სწავლის სფეროების შესაბამისი საგანმანათლებლო პროგრამების კურსდამთავრებულთა კომპეტენციებითა და მათი დასაქმებით;
- აკრედიტაციის ექსპერტთათვის, რომლებსაც ევალებათ ამ საგანმანათლებლო პროგრამების აკრედიტაციის სტანდარტებთან შესაბამისობის დადგენა

დარგობრივი მახასიათებლის შემუშავება განპირობებულია შესაბამისი უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამების ეროვნული კვალიფიკაციების ჩარჩოს, სწავლის სფეროების კლასიფიკატორსა და შრომის ბაზრის მოთხოვნებთან შესაბამისობაში მოყვანის აუცილებლობით.

II. სწავლის სფეროს აღწერა

დიზაინი - აზოგადებს სხვადასხვა ტიპის საპროექტო საქმიანობას, მიზნად ისახავს საგნობრივი გარემოს უტილიტარულ-ესთეტიკური თვისებების ჩამოყალიბებას. დიზაინი წინააღმდეგობრივი, მოზაიკური, დინამიკურად განვითარებადი და სოციალურად მოთხოვნადია. მისი ინტეგრალური ხასიათი უზრუნველყოფს სხვადასხვა სფეროს ურთიერთკავშირს (ფილოსოფია, სოციოლოგია, ესთეტიკა, ეკოლოგია, ტრადიციული და ინოვაციური ტექნოლოგიები და სხვ.)

დიზაინი განიხილება როგორც უნივერსალური საპროექტო მეთოდი, რომელიც შემოქმედებითი საპროექტო საქმიანობის ერთ-ერთი ყველაზე გავლენიანი და პროგრესული სახეობაა, ასოცირდება თანამედროვე სამეცნიერო და ტექნიკურ მიღწევებთან, პროდუქციის ყველა სახეობის კომპლექსური პროექტირების განხორციელების საშუალებას იძლევა. საბაზრო ეკონომიკის პირობებში, დიზაინი იქცა პროფესიული საქმიანობის განსაკუთრებულ სახეობად, მოთხოვნადია ინდუსტრიაში და კულტურის ახალი ტიპის, ახალი მსოფლმხედველობის ჩამოყალიბების ცენტრი ხდება.

საგანმანათლებლო პროგრამები დიზაინს განიხილავდნენ როგორც საგნის მხოლოდ ესთეტიკურ და უტილიტარულ მხარეზე ორიენტირებულ მიმართულებას, დღეს კი მეტი მნიშვნელობა შეიძინა



მომხმარებელზე ორიენტირებამ და სოციალურად პასუხისმგებლიანმა მიდგომებმა. ამ გარემოებებმა განაპირობეს დიზაინის განათლებისა და მისი აკადემიური საფუძვლების გადახედვა.

დიზაინის სფეროში განათლება გულისხმობს სწავლა-სწავლების პროცესში კვლევითი თეორიული, პრაქტიკული და შემოქმედებითი ასპექტების სინერგიას ოპტიმალური შედეგების მისაღწევად.

დიზაინის მიმართულებით უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამები ფოკუსირებულია თანამედროვე საერთაშორისო სტანდარტების შესაბამისი დიზაინერის მომზადებაზე, უმაღლესი განათლების საფეხურზე ეროვნული კვალიფიკაციების ჩარჩოს შესაბამისი დონეებით განსაზღვრული კომპეტენციების ფარგლებში.

დიზაინერთა პროფესიული საქმიანობა თანამედროვე სამყაროში აღიქმება ინტელექტუალურ პროცესად, რომელსაც საფუძვლად უდევს მჭიდროდ გადაჯაჭვული თეორიული ცოდნა, კვლევითი საქმიანობა და პრაქტიკული უნარ-ჩვევები.

დიზაინის მიმართულებით უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამის კურსდამთავრებულის კომპეტენციები შესაბამისობაში უნდა იყოს შრომის ბაზრის მოთხოვნებთან. ამ კომპეტენციების ათვისების შემდეგ კურსდამთავრებულებმა უნდა იცოდნენ - ბიზნეს განათლების დაკავშირება დიზაინ-პრაქტიკასთან: კონცეპტუალური ან/და სამომხმარებლო პროდუქტის შექმნის უნარ-ჩვევების გამოყენება; ტრადიციული ტექნიკებისა და თანამედროვე ტექნოლოგიების სინერგია; წარმოების, მარკეტინგის, ასევე, თანამედროვე ეკონომიკური, სამრეწველო, ტექნიკურ-ტექნოლოგიური საფუძვლები და ბრენდის ჩარჩოში მათი გაერთიანება, ბიზნესის მართვის ეფექტური გადაწყვეტილებების გამოყენება და სხვ.

შესაბამისად, საგანმანათლებლო პროგრამა უნდა ითვალისწინებდეს შემდეგი დისციპლინების: მარკეტინგის, პროდუქტის შემუშავების, პროდუქციის წარმოების, მეწარმეობის საფუძვლების, პიარის და ა. შ. სწავლებას. ასევე, საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებთან ერთად მიზანშეწონილია ისწავლებოდეს ეკონომიკის, სოციოლოგიის, ფსიქოლოგიის, ერგონომიკის საფუძვლები. სასწავლო დისციპლინების თეორიული ცოდნის დონის ამაღლებასთან ერთად მნიშვნელოვანია დიზაინერული ხედვის განვითარება, გადასვლა პრობლემურ სწავლებაზე და ა. შ., საგანმანათლებლო პრაქტიკის ეს პრინციპი საფუძვლად უდევს საერთაშორისო საპროექტო-საგანმანათლებლო სისტემას და ეყრდნობა უმაღლესი განათლების დიზაინ - ინდუსტრიასთან ურთიერთქმედებას.

დიზაინის საგანმანათლებლო პროგრამების განხორციელების პროცესში აუცილებელია ბიზნეს სექტორისა და შემოქმედებითი ლიდერების აქტიური ჩართვა.

აღნიშნული მიდგომები გასათვალისწინებელია ამ დარგობრივი მახასიათებლით დაფარული სწავლის სფეროების შესაბამისი საბაკალავრო და სამაგისტრო საფეხურის საგანმანათლებლო პროგრამების ფარგლებში.



2.1. დიზაინი

დიზაინის სწავლის სფეროს შესაბამისი უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამები შინაარსობრივად მრავალფეროვანია და მოიცავს დიზაინის, ხელოვნების, შესაბამისი ტექნოლოგიებისა და მასთან დაკავშირებული სფეროების სხვადასხვა კომბინაციით სწავლებას.

დიზაინი კონცენტრირებულია სუბიექტურ შემოქმედობითობაზე, უმაღლესი განათლება, კი, რაციონალურ ობიექტურობას ეფუძნება. დიზაინის სწავლებამ აკადემიურ ჩარჩოებში შესაძლებელია, როგორც რაციონალური, ასევე, ახალი კომპლექსური მიდგომა შექმნას, რომელიც შემოქმედებით გამოცდილებას დაეფუძნება.

ასეთი მიდგომა საგანმანათლებლო პროგრამების ფარგლებში დიზაინის სწავლის სფეროს ანიჭებს აკადემიური საფეხურისთვის შესაბამის სიღრმესა და მრავალმხრივობას, სადაც დიზაინის სხვადასხვა სფეროს სტუდიური პროექტები განიხილება არა როგორც საკითხი/პრობლემა, არამედ როგორც სისტემა, რომლის შინაარსს და ფასეულობას სჭირდება კვლევა და საბოლოო შედეგს – შემოქმედებით აზროვნებას, რაციონალურ მიდგომასთან ერთად აღწევს.

2.2. მოდის დიზაინი

მოდის დიზაინი, როგორც საგნობრივი გარემოს ნაწილი, მოიცავს შემოქმედებით და რაციონალურ დიზაინს - ექსკლუზიური და მასიური წარმოების ტანსაცმელი, ფეხსაცმელი, აქსესუარი, ტექსტილი, შემოქმედებითი კოსტიუმი/ფორმა-ობიექტი, სპეც. ტანსაცმელი და სხვ.

მოდის დიზაინი დიზაინ-საქმიანობაში ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი მიმართულებაა, რომელიც ეფუძნება ხელოვნებისა და ბიზნესის მჭიდრო ურთიერთკავშირს. მისი მიზანია იმგვარი პროექტირება, რომ დააკმაყოფილოს ადამიანის შესაბამისი მატერიალური და სულიერი მოთხოვნილებები.

საერთაშორისო მოდის ინდუსტრიის სპეციალობების რეესტრები რამდენიმე ათეულ სახელწოდებას შეიცავს. ასეთ რგოლში მუშაობისათვის, დარგობრივი დისციპლინების გარდა, სპეციალისტისათვის აუცილებელია მკაფიო წარმოდგენა დიზაინ-სტრატეგიებისა და მათი მართვის შესახებ, ცოდნა სამრეწველო ციკლის მთელი ალგორითმისა და ა. შ.

მოდის ინდუსტრია, მცირე და საშუალო ბიზნესის ჩამოყალიბება, გასაღების ბაზრის საჭიროებები და სპეციალიზებული პროდუქციის მიწოდება, ექსკლუზიური მაღალი ხარისხის დიზაინერულ პროდუქციაზე მზარდი მოთხოვნა, ინოვაციური ტექნოლოგიები, ახალი სპეც. აღჭურვილობები და ა. შ. - ახალი ტიპის სპეციალისტის მომზადებას მოითხოვს .

მოდის დიზაინის საგანმანათლებლო პროგრამების მნიშვნელოვანი სეგმენტია პროექტებზე დაფუძნებული სწავლება - პიროვნული, სუბიექტური გამოცდილება და შემოქმედებითი ინტუიცია, კვლევა, მიზნობრიობის განსაზღვრა, ტექნიკური და მხატვრული ილუსტრაცია, მასალების შერჩევა/დამუშავება, კონსტრუირება/მოდელირება, ტექნოლოგია, ნიმუში/მაკეტირება, ტექნიკური დოკუმენტაცია, დასრულებული პროდუქტი საპროექტო საქმიანობის გათვალისწინებით.



2.3. სამრეწველო დიზაინი

სამრეწველო დიზაინის სფეროა ხელოვნური გარემოს ფიზიკური კომპონენტების ან მათი ერთიანობის გადაწყვეტაზე ზრუნვა, უტილიტარულ-ფუნქციონალური, ესთეტიკურ-სტილისტური და ეკონომიკურ-ეკოლოგიური საკითხების ოპტიმალური სინთეზირებით. სამრეწველო დიზაინი მოიცავს ხელოვნური ფიზიკური გარემოს მთელ სპექტრს: საყოფაცხოვრებო, სამრეწველო, სატრანსპორტო, მომსახურების, სპეციალური დანიშნულების და სხვა ნაკეთობებს, ობიექტებს და მათ კომპლექსებს, სამეურნეო და გარემოს კეთილმოწყობის ატრიბუტებს, და სხვა დიზაინერულ გადაწყვეტებს. ასევე აქვს ნაწილობრივი თემატური თანხვედრა ერთი მხრივ არქიტექტურასთან, ხოლო მეორე მხრივ - გრაფიკულ დიზაინთან.

სამრეწველო დიზაინი ორიენტირებულია სერიული წარმოების პროდუქციაზე, მაგრამ სპეციფიკის შესაბამისად მოიცავს ექსკლუზიურ და მცირე პარტიით დამზადებად პროდუქტებს, გაუმჯობესება/გადაკეთება (Tuning) მორგება (Customization), სხვა დანიშნულებით გამოყენება (Upcycling) და რეციკლირება (Recycling). ამდენად, სამრეწველო დიზაინი წარმოდგენს სამრეწველო-ტექნოლოგიური მიღწევების ერთგვარ მარკერს, დაგროვილი ცოდნის და შესაძლებლობების შემოქმედებითი მატერიალიზების სფეროს.

სამრეწველო დიზაინის სტრატეგია ეფუძნება სამი სახის მიზანშეწონილობას, ე.წ. მდგრადობას: სოციალურ, ეკონომიკურსა და ეკოლოგიურს. ამდენად, მისი პროდუქტი ყოველთვის უნდა პასუხობდეს სოციალური საჭიროების, ეკონომიკური რენტაბელობის და ეკოლოგიური მიზანშეწონილობის მოთხოვნებს.

სოციალური მდგრადობის კონტექსტში, ფუნქციონალურ საკითხებთან ერთად, განსაკუთრებული მნიშვნელობის მატარებელია ესთეტიკურ-სტილისტური ასპექტიც, მუდმივად სრულყოფადი პროცესის მიმართ ადეკვატურობა და გემოვნების უმაღლეს მოთხოვნებთან შესაბამისობის უზრუნველყოფა.

აღნიშნული მიზნების მისაღწევად სამრეწველო დიზაინის სწავლება არის კომპლექსური, ალგორითმული პროცესი, რომელშიც სამეცნიერო-თეორიული ცოდნა და შემოქმედებით-საშემსრულებლო უნარები სინერგიულად ქმნიან მუდმივად განვითარებად პროფესიონალური კომპეტენციის ბაზას, რეგენერირებად კრეატიულ პლატფორმას საგანმანათლებლო-კვლევითი და შემოქმედებით-პრაქტიკული მოღვაწეობისთვის.

2.4. ტექსტილის დიზაინი

ტექსტილი - ტექსტილური ბოჭკოვანი მასალები და ნაწარმი, ადამიანის საარსებო გარემოს მნიშვნელოვანი შემადგენელი ნაწილია. იგი გამოიყენება: საყოფაცხოვრებო ინდივიდუალური მოხმარების საგნებისა და ნივთების სახით, ინტერიერსა და ექსტერიერში, სატრანსპორტო



საშუალებებში, მედიცინის, სპორტის, სამხედრო და ტექნიკის სხვადასხვა სფეროში, საწარმო-შრომითი საქმიანობისას, დასვენების დროს, მიწაზე, წყალსა და ჰაერში. ტექსტილური ნაწარმის გარეგნული სახე და თვისებები გარკვეულ ზეგავლენას ახდენს ადამიანის ცხოვრების ხარისხსა და ემოციურ მდგომარეობაზე. ამავდროულად, ტექსტილი ნებისმიერი ქვეყნის კულტურული მრავალფეროვნების მნიშვნელოვანი ნაწილია და მისი დაცვა და განვითარება ერთ-ერთ პრიორიტეტულ თემას წარმოადგენს.

ტექსტილის (ნატურალური და ქიმიური საფეიქრო ბოჭკოებისგან წარმოებული: სხვადასხვა სახის სადა და ფასონური ნართი და ძაფი, ქსოვილი, ტრიკოტაჟი და უქსოვადი ტილო, მრავალფუნქციური და მრავალშრიანი ტექსტილური კომპოზიციური მასალები) დიზაინი კავშირშია ნედლეულის და თანამედროვე ტექსტილური მასალების წარმოებისა და მათი სამომხმარებლო თვისებებისა და ხარისხის გაუმჯობესების მიზნით განხორციელებულ კვლევებთან.

ტექსტილის დიზაინი გულისხმობს ტრადიციული, ციფრული, ექსპერიმენტული წესით ნაწარმის შექმნის პროცესს. მისი მთავარი ამოცანაა, შემოქმედებითად, გონივრულად შერჩევისა და განაწილების გზით, შექმნას როგორც ხელოვნების ნიმუში, ასევე განსაზღვრული სამომხმარებლო ნიშანთვისებებისა და ფიზიკურ-მექანიკური თვისებების უტილიტარული ნაწარმი (პროდუქტი), რომლის წარმოება შესაძლებელია როგორც ერთეულ ნიმუშად, ასევე სერიულად.

ტექსტილის დიზაინის დისციპლინები მრავალფეროვანია. მისი სწავლება შეიძლება დაიყოს ცალკეულ მიმართულებებად: ქსოვადი, უქსოვადი, ქიმიურად დამუშავებული (დაჩითული, შეღებილი, მოხატული, სპეციალური თვისებების მქონე) და სხვა ნაწარმის დიზაინი.

ტექსტილის დიზაინის სფერო კომპლექსურ მუშაობას მოითხოვს. შემოქმედებით პროცესს, თეორიულ და პრაქტიკულ ცოდნასა და უნარებს თან ერთვის ინოვაციური პრაქტიკები, რაც ახალი პროდუქტის მარტივად და სწრაფად შექმნის წინაპირობას წარმოადგენს. პროცესის ყოველი ეტაპის დროს გასათვალისწინებელია გარემოსდაცვითი ფაქტორები, ნარჩენების შემცირება და ხელახალი გამოყენების შესაძლებლობა.

ამრიგად, ტექსტილის დიზაინის სწავლების პროცესი მრავალმხრივ, შემოქმედებით, კვლევით, თეორიულ და პრაქტიკულ საქმიანობას მოიცავს, რომელშიც ჩართულები არიან როგორც ტექსტილის მხატვრები, ასევე მკვლევარი-ტექნოლოგები.

III. სწავლის შედეგები

დარგობრივი მახასიათებლით გათვალისწინებული სწავლის შედეგები განსაზღვრავს ცოდნის და უნარებისა და მათი პასუხისმგებლობითა და ავტონომიურობის შესაბამისი ხარისხით შესრულების კომპეტენციებს, რომლებიც სტუდენტს მოეთხოვება შესაბამისი საფეხურის (ბაკალავრიატი ან მაგისტრატურა) დასრულებისას.



დაწესებულება უფლებამოსილია პროგრამის შინაარსიდან და მიზნებიდან გამომდინარე უფრო მაღალი დონის სწავლის შედეგებიც განსაზღვროს.

უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულება უფლებამოსილია, სწავლის შედეგები, სამ კატეგორიად (ცოდნა-გაცნობიერება, უნარი, პასუხისმგებლობა და ავტონომიურობა) დაყოფის გარეშე ჩამოაყალიბოს.

გასათავლისწინებელია, რომ დიზაინის უმაღლეს საგანმანათლებლო პროგრამაში დეკლარირებული მიზნები და სწავლის შედეგები საგანმანათლებლო პროგრამაში დიზაინთან დაკავშირებული აკადემიური დისციპლინებიდან დაფარულ საკითხებსა და მათ ხვედრით წილს განაპირობებს.

3.1. ბაკალავრიატი

ცოდნა და გაცნობიერება

დიზაინის საბაკალავრო საგანმანათლებლო პროგრამის დასრულების შემდეგ კურსდამთავრებული:

- ახდენს ფართო ზოგადი ცოდნის დემონსტრირებას დიზაინის თეორიისა და დიზაინთან დაკავშირებული აკადემიური სფეროების: ხელოვნების, საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების, ასევე სოციალური და ჰუმანიტარული მეცნიერებების, ბიზნესურთიერთობებისა და სფეროს უახლესი მიღწევების შესახებ;
- ახდენს დიზაინთან დაკავშირებული თანამედროვე პრაქტიკული და თეორიული მეთოდების ცოდნის დემონსტრირებას და განსაზღვრავს კონსტრუქციებს, ტექნოლოგიებს, მასალებს და რაციონალურად იყენებს სასურველი შედეგის მისაღებად;
- განსაზღვრავს და აღწერს პროექტების შესრულების აუცილებელ პროცედურებს და პროცესებს, დიზაინისათვის აუცილებელ ტექნიკურ საშუალებებს;
- დიზაინერულ პროექტებში ითვალისწინებს დამკვეთისა და მომხმარებლის ინტერესებს;

უნარი

- დიზაინერულ პროექტზე მუშაობის პროცესში იყენებს საგანმანათლებლო პროგრამის ფარგლებში მიღებულ თეორიულ ცოდნას და სასწავლო/საწარმოო პრაქტიკულ გამოცდილებას;
- დავალებების შესასრულებლად გეგმავს და არჩევს მასალების, ტექნიკურ-ტექნოლოგიურ/ესთეტიკურ/საექსპლუატაციო თვისებებს;
- შემოქმედებითი მიდგომით, წინასწარ განსაზღვრული მითითებების შესაბამისად ან/და საკუთარი კომპეტენციების ფარგლებში დამოუკიდებლად ახორციელებს დიზაინერულ პროექტებს.
- ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენებით ქმნის სხვადასხვა ტიპის პროდუქტს და წარუდგენს მას დაინტერესებულ მხარეებს;



- საპროექტო დავალებისთვის შეგროვებული ინფორმაციის ანალიზზე დაყრდნობით და კვლევის მეთოდების გამოყენებით, აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპების დაცვით ამუშავებს და დოკუმენტურად აყალიბებს დიზაინერულ პროექტს;

პასუხისმგებლობა და ავტონომიურობა

- დიზაინერული პროექტის შემუშავებისა და მასალაში შესრულებისას, იცავს პროფესიულ ეთიკას, ითვალისწინებს ეკოლოგიურ ფაქტორებს და მუშაობს როგორც ინდივიდუალურად, ისე გუნდურობის პრინციპების დაცვით;
- განსაზღვრავს საკუთარი სწავლის საჭიროებებს და გეგმავს კარიერულ განვითარებას საბაზრო ეკონომიკის პირობებში.

3.2. მაგისტრატურა

ცოდნა და გაცნობიერება

დიზაინის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის დასრულების შემდეგ კურსდამთავრებული:

- აღწერს დიზაინერული პროექტის ძირითად კონცეფციებს, თეორიებს, უახლეს ტენდენციებსა და ტექნოლოგიურ მეთოდებს/გადაწყვეტილებებს;
- სიღრმისეულად განიხილავს დიზაინის დარგში არსებული კონცეფციების, ტექნოლოგიების განვითარების ძირითად ეტაპებს;
- განსაზღვრავს დიზაინერული პროდუქტის შექმნისა და რეალიზების პროცესებს.

უნარი

- დიზაინერული პროექტების შემუშავების პროცესში დამოუკიდებლად იკვლევს ახალ მიდგომებს და იღებს ოპტიმალურ გადაწყვეტილებებს;
- მოძიებული ინფორმაციის ანალიზის საფუძველზე, თანამედროვე საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენებით წარმოადგენს კვლევის შედეგებს (პროექტი/ნაშრომი/პროდუქტი), როგორც პროფესიული, ისე ფართო საზოგადოების წინაშე;
- დიზაინერულ პროექტებში უზრუნველყოფს უტილიტარულისა და ესთეტიკურის, ტექნიკურისა და ადამიანურის, კოლექტიურისა და ინდივიდუალურის ოპტიმალურ თანაფარდობას;
- მართავს დიზაინერულ პროექტს/ნაშრომს და ქმნის პროდუქტს უახლესი მეთოდებისა და ტექნოლოგიების საშუალებით.

პასუხისმგებლობა და ავტონომიურობა

- დიზაინის სფეროში საქმიანობისას, სასწავლო თუ სამუშაო გარემოში იცავს პროფესიულ ეთიკასა და აკადემიურ სტანდარტებს, ავითარებს საკუთარ შესაძლებლობებს.
- დიზაინის სფეროში საქმიანობისას იღებს დამოუკიდებელ გადაწყვეტილებებს მომხმარებლის ინტერესების გათვალისწინებით



IV. სწავლება, სწავლა და შეფასება

4.1. სწავლა-სწავლების მეთოდები

სწავლება-სწავლისა და შეფასების მეთოდები უნდა ეფუძნებოდეს სტუდენტზე ორიენტირებულ სწავლების პრინციპებს და პასუხობდეს ზოგად მიზნებსა და სწავლის შედეგებს, ასევე, გარდა დარგის შესაბამისი სპეციფიკური უნარებისა, ხელს უნდა უწყობდეს სტუდენტის ტრანსფერული უნარების განვითარებას. დიზაინის მიმართულებით საგანმანათლებლო პროგრამების ფარგლებში გამოყენებული სწავლება-სწავლის მეთოდები და მათი შესაბამისი შეფასების კრიტერიუმები სტუდენტს საშუალებას უნდა აძლევდეს დაადგინოს მის მიერ პროგრამის ფარგლებში მიღწეული სწავლის შედეგების ზოგადი შესაბამისობა წინამდებარე დარგობრივ მახასიათებელთან. შეფასების მეთოდები ასევე უნდა მოიცავდეს პროგრამის განმახორციელებელი პერსონალის უკუკავშირის სტუდენტებთან სამომავლოდ მათი ცოდნის, უნარებისა და ღირებულებების სრულყოფის მიზნით.

სწავლების გავრცელებული აპრობირებული მეთოდები მოიცავს ლექციებს, თეორიულ და პრაქტიკულ მეცადინეობებს, მათ შორის, ინტერაქტიულ სწავლებას, პროექტებსა და პრობლემაზე დაფუძნებულ სწავლებას, ინდივიდუალურ და ჯგუფურ მუშაობას, სწავლების სხვა ფორმებს.

პროგრამის შინაარსიდან და მიზნებიდან გამომდინარე უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულება უფლებამოსილია ქვემოთჩამოთვლილთაგან შერჩეული ან სხვა მეთოდები გამოიყენოს.

პროექტირების ყველა ეტაპზე თეორიული და პრაქტიკული სამუშაო რეკომენდებულია წარიმართოს ერთიანი საპროექტო სტრუქტურის გამოყენებით,

- პრობლემური სიტუაციის გააზრება
- წინასაპროექტო ანალიზი
- ამოცანის პრინციპებისა და გადაჭრის საშუალებების განსაზღვრა
- გადაწყვეტილებების ესკიზური ძიება
- პროდუქტის სახის ფორმირება
- საპროექტო სიტუაციის ანალიზი
- საპროექტო სამუშაოები

პროექტირების მეთოდური პროცესი პირობითად ოთხ ძირითად ეტაპად იყოფა :

- ინფორმაციული;
- ანალიტიკური - კვლევით ნაწილი;



- სინთეზური;
- კომუნიკაციური - პრაქტიკული ნაწილი;

დიზაინ-მეთოდები არის იდეების გენერირების სტიმულირება და მათ საფუძველზე ახალი პროდუქტების, ტექნოლოგიებისა და გადაწყვეტილებების შექმნა. სწავლა-სწავლების პროცესში დიზაინის პროექტირების მეთოდები შეირჩევა პროდუქტის ხასიათისა და დანიშნულების მიხედვით.

შემოქმედებითი პრობლემის გადაჭრისას, დიზაინის ტრადიციული მეთოდები ვეღარ პასუხობს სფეროს ახალ გამოწვევებს, აქედან გამომდინარე, მნიშვნელოვანია დიზაინში შემოქმედებითი ძიების გააქტიურება, რომელიც მიზნად ისახავს დიზაინერის პროექტული აზროვნების განვითარებას და თავად დიზაინის პროცესის გააქტიურებას.

სწავლა-სწავლების პროცესში თანამედროვე მეთოდოლოგიური პრინციპები კომპლექსური მიდგომების საშუალებას იძლევა. ასევე, შესაძლებელია გამოყენებული იყოს მეთოდები, რომელიც არ არის მითითებული „სწავლა-სწავლების მეთოდების“ პუნქტში, მაგრამ აღნიშნულია კურიკულუმის სილაბუსში.

პროექტირების თანამედროვე ევრისტიკული მეთოდები პრობლემური ამოცანების (შემოქმედებითი, არასტანდარტული) გადაჭრის ხერხებია, რომლებიც, როგორც წესი, ეწინააღმდეგებიან ფორმალურ მეთოდებს და ავითარებენ არასტანდარტულ შემოქმედებით აზროვნებას,

- **დეკონსტრუქციის მეთოდი** (ინგ. Method of deconstruction) - ფორმის პროექტირებისას გულისხმობს სტერეოტიპის დაშლას, სილამაზისა და ჰარმონიის კლასიკური კანონების გადაფასებას. ახასიათებს: ფორმის თავისუფალი მანიპულირება, ვიზუალური „განადგურება“, სრული უწყესრიგობის განცდის შექმნა, ფორმაში ძირითადი ნაწილების არარსებობა, ასიმეტრია;
- **გონებრივი იერიში** (ინგ. Brainstorming) - მრავალი იდეის გუნდური გენერირება, მოცემულ თემაზე იდეის განვითარება, კრიტიკული ანალიზი, უარყოფითი მხარისა და უპირატესობის წარმოჩენა. ამ მეთოდს შეუძლია წარმოქმნას იდეები ყველაზე ფართო დიაპაზონში: იდეიდან პროდუქტის დამზადების მეთოდამდე;
- **დაკვირვების მეთოდი** (ინგ. Observation method)- დაკვირვების მასალა აღებულია რეალური ცხოვრებიდან (ადამიანის საქმიანობაზე, მიზნობრივ ობიექტზე თუ გარემოზე დაკვირვებისას);
- **ემპათიის მეთოდი** (ინგ. Empathy method)- საკუთარი „მე“-ს ობიექტთან ასოცირება, მომხმარებლის (მიზნობრივი აუდიტორია) პოზიციებიდან დანახვა, თუ რა შეიძლება გაკეთდეს პრობლემის გადასაჭრელად (ეს მნიშვნელოვანია დიზაინერისათვის, მან უნდა განსაზღვროს არა მხოლოდ მხატვრული გემოვნებით და ინტუიციით, ასევე უნდა შეძლოს კონკრეტული მომხმარებლის სურვილის გათვალისწინება ან მიზნობრივი აუდიტორიის დაინტერესება);



- **ბიონიკური მეთოდი** (ინგ. Bionic method)- ცოცხალი ორგანიზმებისა და ტექნიკური მოწყობილობების თვისებების გაერთიანება, არაორდინალური გადაწყვეტილებების მიღება ფორმის ცალკეული კომპონენტისთვის ან მთელი პროდუქტისთვის. ბიონიკური მიდგომა გულისხმობს ბუნებრივი სისტემების, სტრუქტურირებისა და ფორმის ანალიზს, რათა დადგინდეს ფორმირებისა და ფუნქციონირების პრინციპები და შემდეგ მოხდეს დიზაინში გამოყენება.
- **ნეოლოგიის მეთოდი** (ინგ. Method of Neology)- სხვისი იდეების პირდაპირი გამოყენება ან სხვისი იდეების საფუძველზე საკუთარი ინტერპრეტაციით ახალი ფორმის შექმნა, პროტოტიპების სავალდებულო მითითებით;
- **კომბინატორული მეთოდები** (ინგ. Combinatorial method)- პროექტირების ძირითადი მეთოდები კომბინირების გამოყენებით, მათ შორისაა - კომბინატორიკა, ტრანსფორმაცია, კინეტიკა, განზომილებიანი პროდუქტის შექმნა, მათ შორის.
 - o **კომბინატორიკა** (ინგ. Combinatorics) - დიზაინში ფორმალური მეთოდი, დაფუძნებულია სივრცითი, კონსტრუქციული, ფუნქციონალური და გრაფიკული სტრუქტურირების ვარიანტული ცვლილების ძიებაზე, შესწავლასა და გამოყენებაზე, ასევე, დიზაინის ობიექტების პროექტირების საშუალებებზე, რომლებიც ტიპური ელემენტებისაგან არის შერჩეული;
 - o **ტრანსფორმაციის მეთოდები** (ინგ. Method of transformation)- რედიზაინი, განისაზღვრება დინამიკით, ფორმათა ცვლილებებით (ერთ ფორმის სხვადასხვა ფორმით შეცვლა, დეტალების ტრანსფორმაცია, ფუნქციის შეცვლა);
 - o **კინეტიკური მეთოდი** (ინგ. Kinetikos)- პროექტირების კომბინატორული მეთოდი, ეფუძნება მოძრაობის იდეას - კონსტრუქციის, დეკორის, ფორმის დინამიკის შექმნას, გააჩნია ორი მიდგომა :
 - i. ტრანსფორმირებადი ნაწილების დინამიკის შექმნა - რთული კონსტრუქციის მიღებით იცვლება ფორმა (ინოვაციური ტექნოლოგიებისა და ტექნიკური მოწყობილობების გამოყენებით ობიექტის დეტალები მოჰყავთ მოძრაობაში / იყენებენ მბრუნავ ან მოძრავ ელემენტებს, სხვადასხვა ტექნიკურ და ელექტრონულ საშუალებებს);
 - ii. სტატიკური ფორმის ილუზია (ოპ. არტი / Op Art) - ობიექტზე არსებული ნახატი, რომელიც წარმოადგენს გრაფიკულ ელემენტებს და ქმნის სივრცის ან მოძრაობის სიმულაციას;
- **მოწინავე ტექნოლოგიის მეთოდი** (ახალი იდეების გენერაციის მეთოდი) (ინგ. Advanced technology method) - გამოიყენება ობიექტებისათვის, რომელთაც აქვთ ვიზუალური გარეგნობის შეცვლის უნარი (ფერით, ხაზით, განათებით, ძირითადად, სინთეზური ან ორგანული მასალის გამოყენებით);
- **ინვერსიის მეთოდი** (ინგ. Inversion method) - პროდუქტის შემადგენელი ელემენტების განზრახ (მიზნობრივად) ცვლილება, უჩვეულო რაკურსში წარდგენა, არატრადიციული მიდგომების გათვალისწინებით არღვევს დიზაინის ტრადიციულ ტექნიკას და ფუნქციურ მიზნობრიობას;
- **ანალოგიის მეთოდი** (ინგ. Analogy method) - ორიგინალური დიზაინის იდეების გაჩენა,



რომელიც ეფუძნება სხვადასხვა ობიექტების გარკვეული თვისებების გამოყენებას: ბუნებრივი მოვლენები, ფლორა / ფაუნა, სოციალური მოვლენები, სახვითი ხელოვნება, არქიტექტურა, მუსიკა, ლიტერატურა თეატრი, ცირკი, კინო და ა.შ.

- **ფოკუსური ობიექტების მეთოდი** (ინგ. Method of focal objects) - ახალი იდეებისა და მახასიათებლების ძიების მეთოდი, რომელიც ეფუძნება ფოკუსურ ობიექტზე შემთხვევით შერჩეული სხვა ობიექტების თვისებების გადატანას. შესაცვლელი ობიექტი მდგომარეობს მახასიათებლების გადაცემის ფოკუსში. მიღებული შედეგი ქმნის ასოციაციების ჯაჭვს, ახალ დიზაინერულ გადაწყვეტილებას.
- **მორფოლოგიური ანალიზი** (ინგ. Morphological method) - შლის ობიექტს მცირე კომპონენტებად, რომელთა გაანალიზებაც ხდება ერთმანეთისაგან დამოუკიდებლად, მუშავდება, შედეგად ირჩევა ყველაზე მნიშვნელოვანი მახასიათებლები. შემდეგ ხდება ამ იდეების სტრუქტურირება და იდენტიფიცირება სხვადასხვა გადაწყვეტილებების შემუშავებისათვის. დიზაინის მიზანი უნდა განისაზღვროს მკაფიოდ.

4.2. შეფასების მეთოდები

საგანმანათლებლო პროგრამების გათვალისწინებით შეფასების მეთოდები განსაზღვრავს სტუდენტის სწავლის შედეგების ხარისხს. შეფასების მეთოდებად შესაძლებელია გამოყენებული იქნას, როგორც განვითარების დინამიკის მაჩვენებელი - პრეზენტაციები, პორტფოლიო, ექსპოზიცია, გამოფენა/შოუ, გასაუბრება, რეფერატი და სხვ.

V. დამატებითი ინფორმაცია

საგანმანათლებლო პროგრამებში შეფასების სისტემა უნდა ეფუძნებოდეს ობიექტურობის, სანდოობის, გაზომვადობისა და გამჭვირვალობის პრინციპებს.

მოდის დიზაინერის მომზადებისთვის აუცილებელია შემოქმედებითის გარდა დიზაინ-განათლების უტილიტარული კომპეტენციის გაძლიერება, რაც მხოლოდ საპროექტო დიზაინის პრაქტიკული საქმიანობის გამოცდილების გაზრდით არის შესაძლებელი. სწავლების ასეთი ფორმის ორგანიზებისთვის მიზანშეწონილია, სასწავლო დაწესებულების კონკრეტული მიმართულების ბაზაზე მცირე ზომის ექსპერიმენტული საწარმოს შექმნა, სადაც სტუდენტური აქტივობა მომართული იქნება საპროექტო საქმიანობაზე, მათ შორის კერძო და სახელმწიფო ორგანიზაციების დაკვეთებზე. საერთაშორისო დიზაინ-განათლების სივრცეში გამოცდილი პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ ეს მეთოდი არის ნაყოფიერი და სიცოცხლისუნარიანი.



5.1. მატერიალური რესურსები და ინფრასტრუქტურა

უსდ-მ უნდა უზრუნველყოს სათანადო ინვენტარით აღჭურვილი სასწავლო ფართი, სადაც შესაძლებელი იქნება სწავლისა და კვლევისათვის აუცილებელი გარემოსა და პირობების შექმნა. ასევე უსდ-ს ფარგლებში არსებული მატერიალურ-ტექნიკური ბაზა დიზაინის უმაღლეს საგანმანათლებლო პროგრამებში დეკლარირებული მიზნებისა და დარგის სპეციფიკის გათვალისწინებით, წინამდებარე დარგობრივი მახასიათებლით განსაზღვრული სწავლის შედეგების მიღწევის შესაძლებლობას უნდა იძლეოდეს. უმაღლესმა საგანმანათლებლო დაწესებულებამ უნდა უზრუნველყოს შემოქმედებითი ინდუსტრიების განვითარებაზე ორიენტირებული ლაბორატორიული სივრცეებისა და ინკუბატორების ორგანიზება;

- უსდ-მ უნდა უზრუნველყოს ელექტრონულ სამეცნიერო ბაზებსა და პროგრამის განსახორციელებლად საჭირო და მუდმივად განახლებად წიგნად ფონდზე წვდომა;
- უსდ-მუდმივად უნდა ზრუნავდეს დიზაინის მიმართულებით პროგრამის განხორციელებაში ჩართული აკადემიური და მოწვეული პერსონალის კვალიფიკაციის ამაღლებაზე;
- უსდ-მ უნდა უზრუნველყოს საჭიროების შემთხვევაში (ფორსმაჟორი) საბაკალავრო და სამაგისტრო პროგრამების ონლაინ რეჟიმში სწავლების ხელშეწყობის მიზნით გამართული კომპიუტერული რესურსი და ონლაინ პლატფორმა.

5.2. დიზაინის საგანმანათლებლო პროგრამების ინტერნაციონალიზაცია

დიზაინის უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამების ინტერნაციონალიზაციის ხელშეწყობის მიზნით, აუცილებელია: ქართული უმაღლესი განათლების სივრცის ინტეგრაცია საერთაშორისო საგანმანათლებლო სივრცესთან; ამ მიზნით, მნიშვნელოვანია სასწავლო პროცესში ადგილობრივი, თუ საერთაშორისო შემოქმედებითი აქტიური პროფესიული პოზიციის ლიდერების ჩართვა - მოწვეული კონსულტანტები ან/და პედაგოგების სტატუსით ადგილობრივი და საერთაშორისო ბაზარზე მოთამაშე ცნობილი პრაქტიკოსები, რომლებიც საგანმანათლებლო-შემოქმედებითი პროექტებისა და სემინარების სახით, სტუდენტებს გაუზიარებენ ახალ ტექნოლოგიებსა და საკუთარ გამოცდილებას;

სფეროს წარმომადგენლები ურთიერთგამოცდილების გაზიარების მიზნით აქტიურად უნდა თანამშრომლობდნენ დარგის წარმატებულ უცხოურ სპეციალისტებთან, ინდუსტრიულ კომპანიებთან, ხდებოდეს საუკეთესო საერთაშორისო გამოცდილების გაზიარება.

მნიშვნელოვანია საერთაშორისო სასწავლო-საგანმანათლებლო პროექტებსა და პროგრამებში ჩართულობით ადილობრივ და უცხოელ სტუდენტთა მობილობის წახალისება; აუცილებელია



სასწავლო პროცესში სტუდენტთა აქტიურობის სტიმულირება, თვითსწავლის, დამოუკიდებლად ძიების უნარის განვითარება.

5.3. დიზაინის საგანმანათლებლო პროგრამების ინტეგრაცია

ქართული დიზაინ-განათლების საერთაშორისო სივრცეში ინტეგრირების, პარტნიორობისა და ურთიერთთანამშრომლობის საფუძველზე სასურველია უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებებთან და სახელმწიფო და/ან კერძო სტრუქტურებთან თანამშრომლობით შეიქმნას საგანმანათლებლო, შემოქმედებითი და ბიზნეს პროექტების საგანმანათლებლო - შემოქმედებითი ჰაბი.

- საგანმანათლებლო სივრცესთან;
- სახელმწიფო და კერძო ბიზნესთან;
- შემოქმედებით სახელოსნოებთან (მოდის სახლი, ტექსტილის ლაბორატორია, დიზაინის ბიურო, მუზეუმი და სხვ.);
- სფეროს პრაქტიკოსებთან;
- თეატრისა და კინოს მხატვრებთან;
- საწარმოებთან;
- და სხვ.

ამ პროცესში მიზანშეწონილია აქტიური ურთიერთმოქმედება ვიზუალური კულტურის მომიჯნავე დარგებთან და ინტეგრაცია ზოგადპუმანტარული საგანმანათლებლო პროექტებთან და პროგრამებთან.

5.4. აკადემიური პერსონალი

დიზაინის მიმართულებით საბაკალავრო/სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის განხორციელებას უზრუნველყოფს შესაბამისი რაოდენობისა და კვალიფიკაციის მქონე აკადემიური/მოწვეული პერსონალი. დიზაინის უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამის განმახორციელებელი პერსონალი უნდა უზრუნველყოფდეს პროგრამის მდგრად, სტაბილურ, ეფექტიან ფუნქციონირებასა და სტუდენტების მიერ სწავლის შედეგების მიღწევას. აკადემიური/მოწვეული პერსონალი უნდა იყოს ექსპერიმენტატორი, ამუშავებდეს და ნერგავდეს საპროექტო მეთოდებს, ემუშავებდეს სწავლების ახალ ფორმებს და ახდენდეს მსოფლიო პროცესების თანამედროვე გაგების დემონსტრირებას.

მიზანშეწონილია დიზაინის საგანმანათლებლო პროგრამების პრაქტიკული დისციპლინების განხორციელებაში ჩართულნი იყვნენ პრაქტიკოსი დიზაინერები/მკვლევარები.

პროგრამის განხორციელებაში ჩართული პერსონალის საქმიანობა :



რეკომენდებულია, დიზაინის მიმართულებით უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამების განხორციელებაში პერსონალი მონაწილეობდეს სწავლების მეთოდის გაუმჯობესების პროცესში, საგანმანათლებლო პროგრამების საგანთა/მოდულთა, სილაბუსების შემუშავებისა და მოდიფიცირების პროცესში; და ხელს უწყობდეს სტუდენტთა დამოუკიდებელ ძიებებსა და თვითგანვითარების პროცესს.

უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულება შიდა რეგულაციის გათვალისწინებით განსაზღვრავს აკადემიური და მოწვეული პერსონალის ფუნქცია-მოვალეობებს საქართველოს კანონმდებლობით დადგენილი ნორმების შესაბამისად.

სასურველია ადგილობრივ და საერთაშორისო პლატფორმებზე პრაქტიკული და/ან კვლევითი საქმიანობის შესახებ საკუთარი გამოცდილების გაზიარება; დაწესებულების საგანმანათლებლო რეფორმირების კონცეფციის შემუშავებაში და მის დანერგვა/განხორციელებაში მონაწილეობა; დარგის მიმართულებით მეთოდოლოგიური სახელმძღვანელოებისა და მონოგრაფიების და/ან პუბლიკაციების გამოქვეყნება; კვლევითი და საგამოფენო პროექტების ორგანიზება/მონაწილეობა; საავტორო პროგრამების შემუშავება; ადგილობრივი და საერთაშორისო საგანმანათლებლო პროგრამებისა და პროექტების (ტრენინგი, ვორკშოპები, მასტერკლასები, სემინარები და ა. შ.) ინიცირება/მონაწილეობა.

VI. დარგობრივი მახასიათებლის შემმუშავებელი ჯგუფის წევრები

N	სახელი, გვარი	ორგანიზაცია, დაწესებულება	თანამდებობა
1	ნინო მგალობლიშვილი	სსიპ თბილისის აპოლონ ქუთათელაძის სახელობის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია	კულტურის კვლევების დოქტორი, სსიპ თბილისის აპოლონ ქუთათელაძის სახელობის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემიის პროფესორი, მოდის დიზაინის მიმართულების ხელმძღვანელი, დიზაინის ფაკულტეტის ხარისხის უზრუნველყოფის სამსახურის უფროსი
2	მარინე მაისურაძე	სსიპ - საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტი	არქიტექტურის დოქტორი, სსიპ - საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტის არქიტექტურის, ურბანისტიკისა



			და დიზაინის ფაკულტეტის არქიტექტურის საფუძვლების, თეორიისა და სახვითი ხელოვნების დეპარტამენტის უფროსი
3	სვეტლანა მხჩიანი	სსიპ - თბილისის აპოლონ ქუთათელაძის სახელობის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია	სსიპ - თბილისის აპოლონ ქუთათელაძის სახელობის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემიის დიზაინის ფაკულტეტის ასოცირებული პროფესორი
4	ქეთევან ვაჩიშვილი	სსიპ - ბათუმის ხელოვნების სასწავლო უნივერსიტეტი	სსიპ - ბათუმის ხელოვნების სასწავლო უნივერსიტეტის დიზაინის საბაკალავრო და სამოსის დიზაინის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამების ხელმძღვანელი, ხარისხის უზრუნველყოფის სამსახურის უფროსი, პროფესორი
5	დიანა თალაკვაძე	სსიპ - ბათუმის ხელოვნების სასწავლო უნივერსიტეტი	სსიპ - ბათუმის ხელოვნების სასწავლო უნივერსიტეტის დიზაინის მიმართულების ასოცირებული პროფესორი
6	ირინა პოპიაშვილი	შპს თბილისის თავისუფალი უნივერსიტეტი	შპს - თბილისის თავისუფალი უნივერსიტეტის ვიზუალური ხელოვნების არქიტექტურისა და დიზაინის სკოლის დეკანი
7	ნინო ქვრივიშვილი	შპს თბილისის თავისუფალი უნივერსიტეტი	შპს თბილისის თავისუფალი უნივერსიტეტის ვიზუალური ხელოვნების არქიტექტურის და დიზაინის სკოლის ლექტორი
8	თინათინ ჩიგოგიძე	სსიპ - საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტი	არქიტექტურის დოქტორი, სსიპ - საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტის არქიტექტურის, ურბანისტიკისა და დიზაინის ფაკულტეტის პროფესორი, არქიტექტურის, ურბანისტიკისა და გარემოს



			დიზაინის დეპარტამენტის უფროსი
9	ირინე საგანელიძე	საქართველოს კულტურის, სპორტისა და ახალგაზრდობის სამინისტრო	საქართველოს კულტურის, სპორტისა და ახალგაზრდობის სამინისტროს შემოქმედებითი პროცესის ხელშეწყობის დეპარტამენტის პირველი კატეგორიის უფროსი სპეციალისტი
10	სოფიო ანდლულაძე	საქართველოს ტანსაცმლისა და მოდის ასოციაცია "GAFA"	საქართველოს ტანსაცმლისა და მოდის ასოციაცია "GAFA"-ს თავმჯდომარე, კომპანია „ელიას მოსილის“ აღმასრულებელი დირექტორი