

საგანმანათლებლო პროგრამის სახელწოდება	ანიმაციური კინოს რეჟისურა და თანამედროვე ტექნოლოგიები
საფეხური	ბაკალავრიატი
სწავლების ენა	ქართული
მოცულობა კრედიტებში	240 კრედიტი
სწავლის ხანგრძლივობა	4 წელი
მისანიჭებელი კვალიფიკაცია	აუდიოვიზუალური რეჟისურის ბაკალავრი
პროგრამაზე დაშვების წინაპირობა	კინო-ტელე ფაკულტეტებზე ჩასარიცხად აბიტურიენტმა წარმატებით უნდა გაიაროს შემოქმედებითი კონკურსი და შემდეგ წარმატებით ჩააბაროს ერთიანი ეროვნული გამოცდების სავალდებულო საგნები: ქართული ენა და ლიტერატურა, ერთ-ერთი უცხო ენა საგრანტო კონკურსში მონაწილეობისთვის აუცილებელია ერთ-ერთი შემდეგი (მესამე) საგნის: ისტორია / მათემატიკა /სახვითი და გამოყენებითი ხელოვნება / ლიტერატურა ჩაბარება.
პროგრამის მიზანი	პროგრამის მიზანი სრულად შეესაბამება საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის დანიშნულებას და მისიას - ხელოვნების დარგების განვითარებას და კვლევას. პროგრამის მიზანია მოამზადოს ანიმაციური კინოს რეჟისორის კვალიფიციური სპეციალისტი, რომელსაც ექნება როგორც დარგობრივი/პროფესიული, ისე ზოგადი კომპეტენციები. აღზარდოს ანიმაციური კინოს ხელოვნების დარგის სპეციალისტი, კინორეჟისორი, რომელსაც შემოქმედებითი უნარების შესაბამისად იმუშავებს კინო და მედია წარმოების სხვადასხვა სეგმენტში. მოამზადოს სტუდენტები ანიმაციური კინოს რეჟისურის საფუძვლების პრაქტიკული და თეორიული ფართო ცოდნით. დაეხმაროს სფეროს კომპლექსური საკითხების გაცნობიერებაში; მისცეს თეორიული ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენების საბაზისო უნარი. მხატვრულ-შემოქმედებითი პროდუქციის, ანიმაციური ფილმის შექმნისთვის სარეჟისორო/საავტორო კონცეფციის ჩამოყალიბების უნარი. პროგრამა მიზნად ისახავს, როგორც ადგილობრივ, ასევე საზღვარგარეთის კინოწარმოების სივრცეზე ორიენტირებული, დამდგმელი რეჟისორის აღზრდას, რომელიც აღჭურვილი იქნება როგორც პროფესიული უნარებით ასევე აუდიოვიზუალური და მისი მონათესავე დარგების, მეცნიერებების საბაზისო თეორიული-პრაქტიკული ცოდნით და მზად იქნება საქმიანობისთვის

	კინო/მედია წარმოებაში, შემოქმედებითი პროდუქტის შექმნისთვის.
<b>შეფასების სისტემა</b>	<p>I. დასწრება – ჩართულობა მაქსიმუმ -15 ქულა</p> <p>II შემოქმედებითი აქტივობა/დავალებები - მაქსიმუმ 25 ქულა</p> <p>III შუალედური შემოწმება - მაქსიმუმ 20 ქულა</p> <p>IV ფინალური გამოცდა -მაქსიმუმ 40 ქულა</p> <p>V საბოლოო შეფასება - მაქსიმუმ 100 ქულა</p>
<b>სწავლის შედეგები</b>	<p>განსაზღვრავს აუდიო-ვიზუალური ხელოვნების, ანიმაციური კინოს რეჟისურის არსს, იცნობს დარგის მთავარ პრინციპებს: რომელიც მოიცავს თეორიებისა და მეთოდოლოგიების კრიტიკულ გააზრებას, სფეროს კომპლექსური საკითხების გაცნობიერებას; დარგობრივი ტერმინოლოგიის გამოყენებით განიხილავს ანიმაციური კინოს და მასთან მონათესავე ხელოვნების დარგების სპეციფიკურ ნიშნებს და მახასიათებლებს, პროფესიის საფუძვლებს</p> <p>აანალიზებს აუდიოვიზუალური ხელოვნების და მასთან მონათესავე დარგების ისტორიის განვითარების გზებსა და ძირითად ტენდენციებს, თეორიულ მოსაზრებებს. ქმნის ლიტერატურულ პირველწყაროზე, ან/და ორიგინალური სცენარზე დაყრდნობით სარეჟისორო ხედვას, კრებს სამუშაო-შემოქმედებით ჯგუფს (დრამატურგი, ოპერატორი, მხატვარ ანიმატორი, ვიდეო გრაფიკოსი და სხვა); და საავტორო კონცეფციიდან გამომდინარე ახდენს მათი მუშაობის კოორდინირებას, რედაქტირებას. ახალი ტექნოლოგიებისა და ტრადიციული ანიმაციური ტექნოლოგიების გამოყენებით აგებს ანიმაციური ფილმის აუდიოვიზუალურ სტრუქტურას.</p> <p>აუდიოვიზუალური ხელოვნების თეორიულ და პრაქტიკულ ცოდნით, ქმნის კვლევითი ან პრაქტიკული ხასიათის პროექტს/ნაშრომს, წინასწარ განსაზღვრული მითითებების შესაბამისად.</p> <p>დამოუკიდებლად წარმართავს და აფასებს საკუთარი სწავლის პროცესს, განსაზღვრავს შემდგომი სწავლის საჭიროებებს; პროფესიული ეთიკის პრინციპების დაცვით, არაპროგნოზირებად გარემოში გეგმავს და ახორციელებს შემოქმედებით პროცესს.</p>
<b>დასაქმების სფერო</b>	<p>კინოხელოვნება, კინოწარმოება- ანიმაციური პროფილის ნებისმიერი ჟანრის ფილმი, შემოქმედებითი პროექტი და სხვ.; სახელოვნებო პროფილის დაწესებულებები; შემოქმედებითი სტუდიები და სახელოსნოები; აუდიო-ვიზუალური სტუდიები, კინო-ტელე ლაბორატორიები;ტელევიზიები, სარეკლამო სამსახურები და სხვ.</p>
<b>პროგრამის ხელმძღვანელი</b>	ვლადიმერ სულაქველიძე ასოცირებული პროფესორი

საკონტაქტო პირი	kinotvxisxi@tafu.edu.ge
სასწავლო კურსები	სასწავლო პროგრამის ფარგლებში სტუდენტს შეისწავლის ანიმაციური კინოს რეჟისურას, მხატვარ ანიმატორის ოსტატობას, ანიმაციურ ტექნოლოგიებს, დრამატურგიას, მსახიობის ოსტატობას, ოპერატორის ხელოვნებას, ხმის რეჟისურას, კომპიუტერული(ციფრული) მონტაჟს, ასევე მსოფლიო და ქართული კინოს ისტორია, სახვითი ხელოვნების ,მსოფლიო ლიტერატურის ისტორიას აკადემიური და გამოყენებითი მუსიკას და სხვა საგნებს.