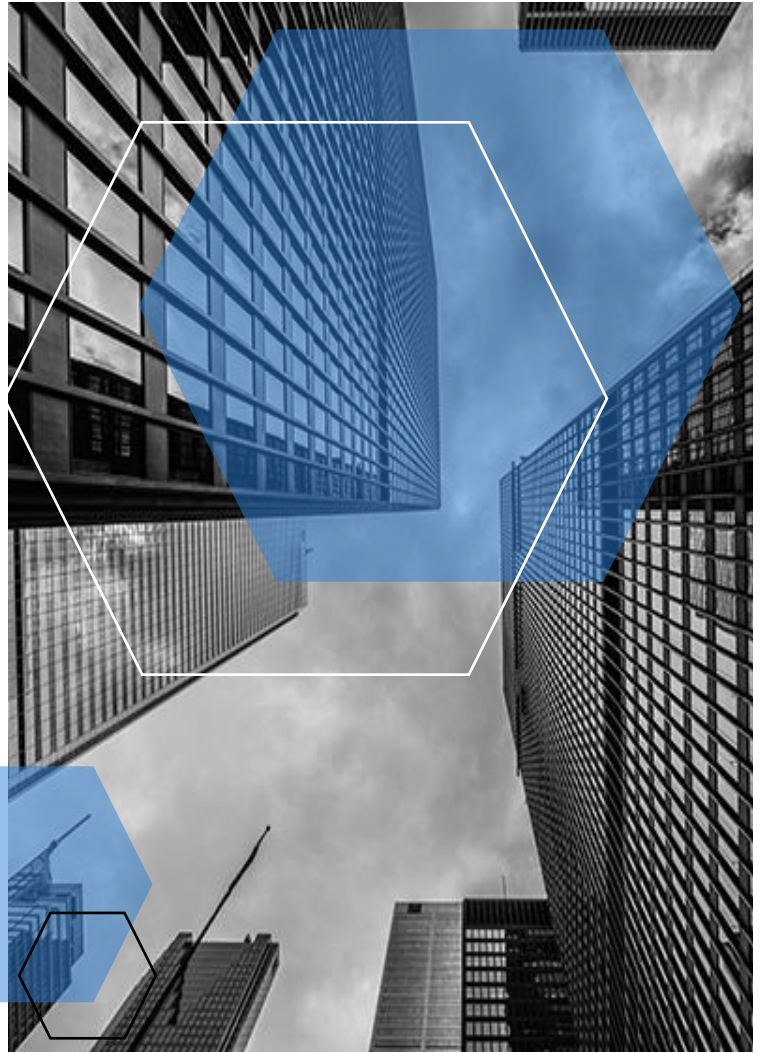




ინტერიერის დიზაინი

- სტანდარტები
- ერგონომიკა
- სტილის ისტორია
- მასალათმცოდნეობა

- CANVA
- PHOTOSHOP
- ARCHICAD
- 3DS MAX
- GANTT

ლექტორის შესახებ:

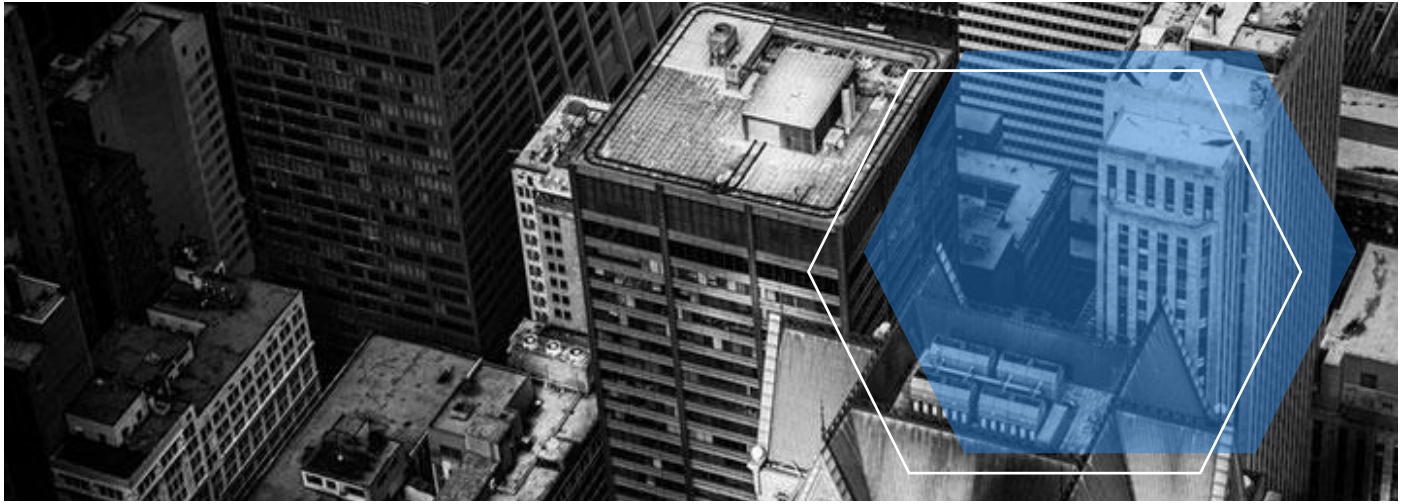
ლეი შევჩენკო 2013 წელს დააფუძნა საკუთარი საპროექტო და მას შემდეგ არის საკუთარი სტუდიის დირექტორი და მთავარი არქიტექტორი.

წლების განმავლობაში თანამშრომლობდა „ავერსი“-ს კლინიკების ქსელთან - არქიტექტორად, ინტერიერის დიზაინერად და სივრცის დაგეგმარების სპეციალისტად. მის პორტფოლიოში არის 30-მდე კლინიკის პროექტირება-დიზაინი, მათ შორის: „დ. ერისთავის სახელობის ქირურგიის ეროვნული ცენტრი“, ამავე ცენტრის სხივური თერაპიის, რადიოლოგიის და ონკოლოგიის დეპარტამენტები, „აკადემიკოს ვახტანგ ბოჭორიშვილის კლინიკა“, ამავე კლინიკის პედიატრიული განყოფილება და სხვ.

ლეი მუშაობდა ძველი თბილისის არქიტექტურულ ძეგლებზე (კონსერვაცია, არქიტექტურული პროექტები, კვლევების წარმოება) კომპანიაში „მეიდან ჯგუფი“ - ქარვასლის კონსერვაციის პროექტი, სასტუმრო ერეკლე II-ის მოედანზე, სასტუმრო მეიდანზე და ა.შ.; თანამშრომლობს "სეუსთან" (საქართველოს ეროვნული უნივერსიტეტი) და „კავკასიის საერთაშორისო უნივერსიტეტთან“. მან დააპროექტა მედიათეკა - ბიბლიოთეკის შენობა და ინტერიერი, უნივერსიტეტის აუდიტორიების, ბიზნეს ფაკულტეტის, იურიდიული და სამედიცინო დეპარტამენტის სივრცეები; შექმნა 300-ზე მეტი კერძო საცხოვრებელი სახლისა და ბინის არქიტექტურული პროექტი და დიზაინი;

ლეი შევჩენკო არის თეატრის მხატვრობის ბაკალავრი და არქიტექტურის მაგისტრი.

კურსი მოიცავს პრაქტიკულ დავალებებს, ობიექტზე გასვლას და ანაზომის აწყობას, შოურუმებში სარემონტო მასალების გაცნობას.



კურსის შეფასების კრიტერიუმები

„ინტერიერის დიზაინი“-ს კურსი შეფასდება 100 ქულიანი სისტემით.

ქულების გადანაწილება ლექტორის პრეროგატივაა და ხორციელდება შემდეგი კრიტერიუმების გათვალისწინებით:

• დასწრება

დასწრების ჯამური რაოდენობა	28
დასწრების მინიმალური და მაქსიმალური ქულა	0-1
დასწრების მაქსიმალური ჯამური ქულა	28

• შუალედური პროექტების შეფასება

შუალედური პროექტების ჯამური რაოდენობა	7
პროექტების მინიმალური და მაქსიმალური ქულა	0-4
პროექტების მაქსიმალური ჯამური ქულა	28

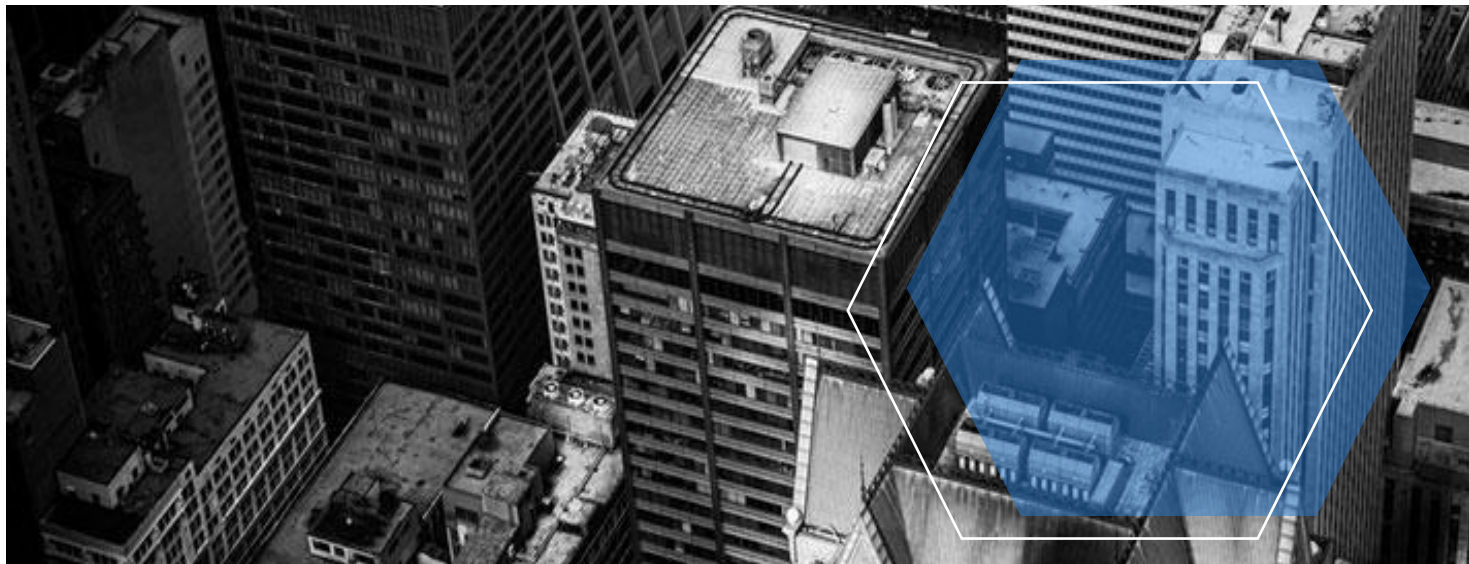
• საკონტროლო პროექტის შეფასება

საკონტროლო პროექტის რაოდენობა	1
პროექტის მინიმალური და მაქსიმალური ქულა	0-4
პროექტის მაქსიმალური ჯამური ქულა	4

• ფინალური პროექტის შეფასება

ფინალური პროექტის რაოდენობა	1
პროექტის მინიმალური და მაქსიმალური ქულა	0-40
პროექტის მაქსიმალური ჯამური ქულა	40

კურსის დასრულების შემდეგ, ჯამში 80 ქულის ან მეტის მქონე კურსდამთავრებულებს გადაეცემათ „ინტერიერის დიზაინი“-ს კურსის გავლის დამადასტურებელი სერტიფიკატი.



სასწავლო კურსის შედეგები

კურსის მსმენელებმა იციან:

- ინტერიერის დიზაინის ისტორია;
- იყენებენ სტილის, ფაქტურის, გარემოსა და ფერის ფსიქოლოგიის კავშირს და ქმნიან საკუთარ პროექტს;
- ინსპირაციის წყაროს ძიების პროცესი სასიამოვნო და მრავალფეროვანი ხდება.

კურსის მსმენელებს შეუძლიათ:

- ანაზომის გაკეთება და აწყობა ტექნიკური ინსტრუმენტებისა და უნარ-ჩვევების გამოყენებით;
- ვდ ვიზუალიზირება და ეფექტური მასალის მომზადება.

სასწავლო კურსის მოთხოვნები

1. კურსის მონაწილე უნდა ფლობდეს კომპიუტერულ ტექნიკასთან მუშაობის ზოგად უნარ-ჩვევებს;
2. კურსის მონაწილეს უნდა გააჩნდეს ზემოთ ჩამოთვლილ პროგრამებთან მუშაობისთვის საჭირო, შესაბამისი სიმძლავრის და მახასიათებლების კომპიუტერული ტექნიკა და ჩართვებისთვის საჭირო გარნიტურა: მიკროფონი, ყურსასმენი, ვიდეო-თვალი;
3. კურსის დისტანციური შეხვედრების ჩასატარებლად აუცილებელია კურსის მონაწილეს გააჩნდეს სტაბილური ინტერნეტ კავშირი.

სასწავლო კურსის შინაარსი

ლექცია 1: რა არის ინტერიერის დიზაინი.

- ლექტორის გაცნობა;
- რატომ გვსურს დიზაინის შესწავლა? -სტუდენტების გაცნობა;
- რა უნარების ფლობა სჭირდება დიზაინერს;
- დიზაინის ძირითადი ინსტრუმენტები.

ლექცია 2: ფერი; მუდბორდის შექმნა.

- ინტერიერის დიზაინის მოკლე ისტორია, “Time Line”;
- ფერის ისტორია;
- ინსპირაცია და მისი წყაროები;
- კოლაჟი, მუდბორდი / მათი ტიპები;
- მუდბორდი და რენდერი;
- მუდბორდისა და პრეზენტაციის ეფექტურად წარდგენის ტექნიკურ ხერხებს და პრეზენტაციის აწყობას „Canva“-ს პლატფორმის საშუალებით;
- #1 შუალედური პროექტი - მუდბორდი.

ლექცია 3: სტილის თაიმლაინი.

- სტილი და ისტორია.
- სტილი და ცხოვრების წესი.
- სტილის იდენტიფიკაცია.

ლექცია 4: სტანდარტები; განათება.

- საერთაშორისო სტანდარტები და სნიპები.
- დაგეგმარება და მისი ტიპები.
- განათება და ფაქტურა ინტერიერში, ტიპოლოგიები.

ლექცია 5: პროგრამა „ფოტოშოპი“; ანაზომი.

- #1 პრაქტიკა - ფიზიკური შეხვედრა;
- პროგრამა ფოტოშოპის ინტერფეისის ზოგადი გაცნობა;
- ანაზომის ტექნიკა;
- #2 შუალედური პროექტი - ხელით ანაზომი.

ლექცია 6: მასალები.

- მასალა ინტერიერში;
- მასალების გამოყენების პრინციპები;
- პროგრამა ფოტოშოპის ინტერფეისი.

ლექცია 7: პროგრამა „არქიკადი“; ანაზომი.

- სივრცე და ფსიქოლოგია;
- პროგრამა „არქიკადი“-ს ინტერფეისის ზოგადი გაცნობა;
- ანაზომის გაკეთების ტექნიკა.

ლექცია 8: პროგრამა „ფოტოშოპი“; ნახაზის „წაკითხვა“.

- ნახაზის „წაკითხვა“ და ნიშნები;
- სივრცის აღქმა;
- სივრცის ნახაზში გარდაქმნა;
- ნახაზის აწყობა და ნიმუშები;
- პრაქტიკული დავალები;
- კონსტრუქცია და ინტერიერი;
- მასალა და ინტერიერი;
- ფერი და ინტერიერი;
- ფსიქოლოგია და ინტერიერი;
- კოლაჟი;
- პროგრამა „ფოტოშოპის“ ინტერფეისის ზოგადი გაცნობა.

ლექცია 9: პროგრამა „არქიკადი“.

- გეგმარება;
- იატაკის ზონირება;
- ჭერის ზონირება;
- ავეჯის ზონირება;
- ელექტრობის სქემა;
- ფაქტურები;
- მონიშვნის მეთოდები;
- იატაკი;
- ჭერი;
- რიგელი;
- არქიტექტურული დეტალები;
- #3 შუალედური პროექტი - ანაზომი არქიკადში.

ლექცია 10: რემონტი; პროგრამა „არქიკადი“.

- #2 პრაქტიკა - ფიზიკური შეხვედრა;
- რემონტის ეტაპების აღწერა და მაგალითები;
- პროგრამა „არქიკადის“ გაცნობა და პარალელები რემონტის ეტაპებთან;
- #4 საგამოცდო პროექტი - ტექნიკური მუდბორდი პროგრამა „არქიკადში“.

ლექცია 11: ფენ შუი; ტექნიკური მუდბორდი.

- ფენ შუი და ინტერიერი;
- ინტერიერის დიზაინის ისტორია დეტალურად;
- ტექნიკური მუდბორდი არქიკადში.

ლექცია 12: პროგრამა „არქიკადი“.

- „არქიკადი“-ს ინტერფეისი;
- ნავიგაცია;
- ძირითად ინსტრუმენტები;
- მასშტაბი;
- დოკუმენტის მომზადება;
- ნახაზების შემოტანა.

ლექცია 13: პროგრამა „არქიკადი“.

- კოლონა;
- კედელი;
- ფანჯარა;
- ავეჯი;
- კარები;
- მოდელები.

ლექცია 14: პროგრამა „არქიკადი“.

- ოთახების აწყობა;
- ანაზომის შემოტანა ;
- ზომის დაწერა;
- ტექსტი და შრიფტი;
- ტექნიკური აღწერილობა;
- #5 შუალედური პროექტი - სამზარეულოს დაგეგმარება.

ლექცია 15: პროგრამა „არქიკადი“.

- #3 პრაქტიკა - ფიზიკური შეხვედრა;
- კიბის დაგეგმარება;
- მოაჯირი;
- კიბე;
- ხაზის ტიპები;
- შაბლონის გამოყენება;
- ხედის ტიპები;
- სხვადასხვა ხედის შექმნა;
- განათება.

ლექცია 16: პროგრამა „არქიკადი“.

- რენდერირება;
- ინდივიდუალური მოდელის შექმნა;
- ფურცლების შექმნა;
- ჭრილი;
- ფასადი;
- გეგმა.

ლექცია 17: პროგრამა „3დ მაქსი“.

- საიდან წარმოიშვა 3დ პროგრამირება;
- პროგრამა „3დ მაქსის“ ძირითადი ინსტრუმენტები;
- ინტერფეისი;
- ხედები;
- მაკეტერების პრინციპების ისტორია.

ლექცია 18: პროგრამა „3დ მაქსი“.

- სივრცის შექმნა 3დ-ში;
- მოდიფიკაცია;
- მოდელების შემოტანა;
- #6 შუალედური პროექტი - „მასტერ ბედრუმი“-ს დაგეგმარება.

ლექცია 19: პროგრამა „3დ მაქსი“.

- მასალების შექმნა;
- ტექსტურები;
- მასალების და მოდელების მოდიფიკაციები.

ლექცია 20: პროგრამა „3დ მაქსი“.

- #4 პრაქტიკა - ფიზიკური შეხვედრა;
- კამერა;
- რენდერირების ძირითადი პრინციპი;
- განათება და კამერის პარამეტრები;
- #7 შუალედური პროექტი - ელექტრობის დაგეგმარება.

ლექცია 21: პროგრამა „3დ მაქსი“; ხარჯთაღრიცხვა.

- 360 გრადუსიანი რენდერების შექმნა;
- ანიმაციის ძირითადი პრინციპები;
- 3დ მოდელირების ეტაპები;
- რენდერების შექმნა.

ლექცია 22: პროგრამა „3დ მაქსი“; პროექტის მენეჯმენტი.

- მთლიანი სცენის აწყობა 3დ-ში;
- პროექტების მენეჯმენტისა და დედლაინების მართვისთვის საჭირო პროგრამა Gantt - ძირითადი ინსტრუმენტების გაცნობა;
- როგორ ავაწყოთ ეფექტური პრეზენტაცია პროგრამის საშუალებით და რაზე გაკეთდეს აქცენტები.

ლექცია 23: სამზარეულოს ერგონომიკა.

- სამზარეულოს ერგონომიკა;
- #8 შუალედური პროექტი - სამზარეულოს აწყობა.

ლექცია 24: შეჯამება.

- მოკლე ექსკურსი და პროგრამა „Archicad“-ის განვლილი კურსის შეჯამება.

ლექცია 25: განათება.

- განათების და სან კვანძების სქემის აწყობა;
- მენეჯმენტის პროგრამების განხილვა (Gantt)

ლექცია 26: მთავარი საძინებლის ერგონომიკა.

- მთავარი საძინებელი ნომრის ერგონომიკა;
- ხარჯთაღრიცხვის დამუშავების ძირითადი ტექნიკა და პროგრამა „Excel“-ში აწყობა;
- განათების და სან კვანძების სქემის აწყობა.

ლექცია 27: მთავარი საძინებლის ერგონომიკა.

- მთავარი საძინებელი ნომრის ერგონომიკა;
- ხარჯთაღრიცხვის დამუშავების ძირითადი ტექნიკა და პროგრამა „Excel“-ში აწყობა;
- განათების და სან კვანძების სქემის აწყობა.

ლექცია 28: ფინალური პროექტი.

- მოკლე ექსკურსი და პროგრამა „3დ მაქსი“-ს განვლილი კურსის შეჯამება;
- #9 ფინალური პროექტი - „მასტერ ბედრუმ“-ს სრული პროექტი პროგრამა „3დ მაქს“-ში.