



A modern office interior featuring large glass walls, wooden paneling, and contemporary furniture. The space is bright and open, with a view of a city skyline. The design includes a mix of materials like wood, glass, and metal, creating a sophisticated and functional environment. The ceiling has exposed ductwork and modern lighting fixtures. The floor is a light-colored, polished material. The overall aesthetic is clean, minimalist, and professional.

Leli Shevchenko Interior

კურსი - ინტერიერის დიზაინი



- სტანდარტები
- ერგონომიკა
- სტილის ისტორია
- მასალათმცოდნეო

- CANVE
- PHOTOSHOP
- ARCHICAD
- 3DS MAX
- TWINMOTION
- GANTT
- DIALUX

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



კურსის შეფასების კრიტერიუმები

კურსი შეფასდება ხორციელდება 100 ქულიანი სისტემით.

ქულების გადანაწილება ლექტორის პრეროგატივაა და ხორციელდება შემდეგი კრიტერიუმების გათვალისწინებით:

- დასწრება

დასწრების ჯამური რაოდენობა	27
დასწრების მინიმალური და მაქსიმალური ქულა	0-1
დასწრების მაქსიმალური ჯამური ქულა	27

- 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	0-5
პროექტის მაქსიმალური ჯამური ქულა	5

- 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 და სარეკომენდაციო წერილი.

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; „მუდბორდი“-ს შექმნა.

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

ლექცია #3: სტილის თაიმლაინი.

- #1 პრაქტიკა - შოურუმში (ფიზიკური შეხვედრა);
- 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.

- პროგრამა „ფოტოშოპი“-ს ინტერფეისის ზოგადი გაცნობა;
- ანაზომის ტექნიკა;
- #2 შუალედური პროექტი - ხელით ანაზომი.

ლექცია #6: მასალები.

- #2 პრაქტიკა - მიმდინარე ობიექტზე (ფიზიკური შეხვედრა);
- მასალა ინტერიერში;
- მასალების გამოყენების პრინციპები;
- პროგრამა „ფოტოშოპი“-ს ინტერფეისი.

ლექცია #7: პროგრამა „არქიკადი“; ანაზომი.

- სივრცე და ფსიქოლოგია;
- პროგრამა „არქიკადი“-ს ინტერფეისის ზოგადი გაცნობა;
- ანაზომის გაკეთების ტექნიკა;
- #3 შუალედური პროექტი - ანაზომი პროგრამაში „არქიკადი“.

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

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

ლექცია #9: პროგრამა „არქიკადი“.

- #3 პრაქტიკა - შოურუმში (ფიზიკური შეხვედრა);
- გეგმარება;
- იატაკის ზონირება;
- ჭერის ზონირება;
- ავეჯის ზონირება;
- ელექტრობის სქემა;
- ფაქტურები;
- მონიშვნის მეთოდები;
- იატაკი;
- ჭერი;
- რიგელი;
- არქიტექტურული დეტალები.

ლექცია #10: რემონტი; პროგრამა „არქიკადი“.

- რემონტის ეტაპების აღწერა და მაგალითები;
- პროგრამა „არქიკადი“-ს გაცნობა და პარალელები რემონტის ეტაპებთან;
- #4 საგამოცდო პროექტი - ტექნიკური მუდბორდი პროგრამაში „არქიკადი“.

ლექცია #11: „ფენ შუი“; ტექნიკური მუდბორდი.

- „ფენ შუი“ და ინტერიერი;
- დეტალურად, ინტერიერის დიზაინის ისტორია;
- ტექნიკური მუდბორდი პროგრამაში „არქიკადი“.

ლექცია #12: პროგრამა „არქიკადი“.

• #4 პრაქტიკა - შოურუმში (ფიზიკური შეხვედრა);

- პროგრამა “Archicad”-ის ინტერფეისი;
- ნავიგაცია;
- ძირითადი ინსტრუმენტები;
- მასშტაბი;
- დოკუმენტის მომზადება;
- ნახაზების შემოტანა.

ლექცია #13: პროგრამა „არქიკადი“.

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

• #5 პრაქტიკა - შოურუმში (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“.

- #6 პრაქტიკა - შოურუმში (ფიზიკური შეხვედრა);
- საიდან წარმოიშვა 3დ პროგრამირება;
- 3დ პროგრამის ძირითადი ინსტრუმენტები;
- ინტერფეისი;
- ხედები;
- მაკეტირების პრინციპების ისტორია.

ლექცია #18: პროგრამა „3დ მაქსი“.

- სივრცის შექმნა 3დ-ში;
- მოდიფიკაცია;
- მოდელების შემოტანა;
- #6 შუალედური პროექტი - მთავარი საძინებელი ნომრის დაგეგმარება.

ლექცია #19: პროგრამა „3დ მაქსი“.

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

ლექცია #20: პროგრამა „3დ მაქსი“.

- კამერა;
- რენდერირების ძირითადი პრინციპი;
- განათება და კამერის პარამეტრები;
- #7 შუალედური პროექტი - ელექტროობის დაგეგმარება.

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

- 360 გრადუსიანი რენდერების შექმნა / ანიმაციის ძირითადი პრინციპები;
- 3დ მოდელირების ეტაპები;
- რენდერების შექმნა;
- #7 პრაქტიკა - ობიექტზე (ფიზიკური შეხვედრა).

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 უნდა გაკეთდეს აქცენტები.

ლექცია #23: სამზარეულოს ერგონომიკა.

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

ლექცია #24: ვიდეო-ანიმაცია.

- მარტივი ვიდეოანიმაციის შესაქმნელი პროგრამა - “Twinmotion”;
- მოკლე ექსკურსი და შეჯამება “Archicad”-ის განვლილი კურსის შესახებ.

ლექცია #25: განათება; პროგრამა „დიალუქსი“.

- განათების და სან კვანძების სქემის აწყობა;
- პროგრამა “DIALUX”-ში მუშაობის ბაზა;
- #8 პრაქტიკა - ობიექტზე (ფიზიკური შეხვედრა).

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: ფინალური პროექტი.

- მოკლე ექსკურსი და შეჯამება „3დ მაქს“-ის განვლილი კურსის შესახებ;
- #9 ფინალური პროექტი - მთავარი საძინებელი ნომრის სრული პროექტი „3დ მაქს“

სასწავლო კურსის მოთხოვნები

6. კურსის მონაწილე უნდა ფლობდეს კომპიუტერულ ტექნიკასთან მუშაობის ზოგად უნარ-ჩვევებს;
7. კურსის მონაწილეს უნდა გააჩნდეს ზემოთ ჩამოთვლილ პროგრამებთან მუშაობისთვის საჭირო, შესაბამისი სიმძლავრის და მახასიათებლების კომპიუტერული ტექნიკა.
8. კურსის მონაწილეს კომპიუტერულ ტექნიკასთან ერთად უნდა გააჩნდეს დისტანციური ჩართვისთვის აუცილებელი მოწყობილობები და სტაბილური ინტერნეტ კავშირი.