

ՃԱՐՏԱՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԵՎ ՇԻՆԱՐԱՐՈՒԹՅԱՆ ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ԱԶԳԱՅԻՆ
ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ (ՃՇՀԱՀ)

ԴԻԶԱՅՆԻ ՖԱԿՈՒԼՏԵՏ

ԳՐԱՖԻԿԱԿԱՆ ԴԻԶԱՅՆ

ԿՐԹԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՄԱՍՆԱԳԻՐ

1. Մասնագիտության թվանիշը և անվանումը	«021201.00.6 - Դիզայն»
2. Կրթական ծրագրի թվանիշը և անվանումը	«021201.02.6 - Գրաֆիկական դիզայն»
3. Ծրագրի հավատարմագրումը	—
4. Շնորհվող որակավորումը	Արվեստի բակալավր
5. Ուսումնառության հիմնական լեզուն	Հայերեն
6. Ուսուցման ձևը	Առկա/հեռակա
7. Ծրագրի ընդունելության պահանջները	
Բակալավրի առկա ուսուցման ծրագրի համար - ՀՀ կառավարության 2021թ-ի ապրիլի 1-ի N469-Ն որոշում Հեռակա ուսուցման ծրագրի համար - ՀՀ կրթության և գիտության նախարարի 2016թ-ի հուլիսի 19-ի N743-Ն հրաման	
8. Ծրագրի նպատակները	
Ծրագրի նպատակն է. <ul style="list-style-type: none">• ծանոթացնել գրաֆիկական դիզայնի մասնագիտական ոլորտներին, հիմնական նպատակներին և խնդիրներին;• զարգացնել ուսանողների մոտ նախագծային ունակություններ, մասնագիտական գնահատման և վերլուծության կարողություններ;• ամրապնդել գիտելիքներ գրաֆիկական դիզայն ոլորտում կիրառվող համակարգչային մասնագիտական ծրագրային փաթեթների իմացության;• ապահովել ինքնուրույն ստեղծագործական աշխատանքի կատարում:	
9. Ծրագրի կրթական վերջնարդյունքները	
Կցվում է	

10. Ծրագրի կրթական վերջնարդյունքները: Դասավանդման, ուսումնառության և գնահատման ձևերն ու մեթոդները

<p>Ա. Մասնագիտական գիտելիք և իմացություն.</p> <p>Այս ծրագրի հաջող ավարտին ուսանողն ունակ կլինի.</p> <p>Ա1. ներկայացնել իր նախագծային միտքը,</p> <p>Ա2. ապահովել նախագծի կատարման մեթոդական պահանջները,</p> <p>Ա3. նկարագրել նախագծի կատարման անհրաժեշտ մեթոդներ, նյութեր և համակարգչային ծրագրեր,</p> <p>Ա4. բացատրել կամ վերլուծել ներկայացված հեղինակային ավարտուն նախագծերը,</p> <p>Ա5. հիմնավորել նախագծի ծավալային լուծումների համար նյութերի ընտրությունը,</p> <p>Ա6. սահմանել դիզայնի անհատական գործունեության մասնագիտական հիմքերը,</p> <p>Ա7. ապահովել «մարդ-առարկա», «մարդ-մեքենա», «մարդ-միջավայր» փոխհարաբերության հիմնավորումը նախագծերում,</p> <p>Ա8. նկարագրել նախագծային մտքի կերպարային լուծումների գունագրաֆիկական մեթոդները,</p> <p>Ա9. ապահովել նախագծի համակարգչային կատարման ծրագրային տարբերակը,</p> <p>Ա10. ընտրել ծավալային եռաչափ լուծումների համակարգչային մասնագիտական ծրագրեր:</p>	<p>Դասավանդման և ուսումնառության մեթոդները</p> <p>Ուսանողը ձեռք է բերում մասնագիտական գիտելիքը և իմացությունը հետևյալ մեթոդներով.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ինքնուրույն աշխատանքի կատարում, 2. ինֆորմացիոն նյութերի քննարկում և վերլուծություն, 3. լսարանային աշխատանքի իրականացում, 4. տեսական և գործնական հանձնարարականների հետևողական աշխատանքի կատարում: <p>Գնահատման մեթոդները</p> <p>Ուսանողի մասնագիտական գիտելիքը և իմացությունը գնահատվում են հետևյալ մեթոդներով.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. լսարանային կատարված առաջադրանքներ, 2. տեսական և գործնական աշխատանքներ, 3. նախագծային մտքի քննարկում, 4. ներկայացվող աշխատանքների համեմատական դիտարկում:
--	--

<p>Բ. Գործնական մասնագիտական կարողություններ</p> <p>Այս ծրագրի հաջող ավարտին ուսանողն ունակ կլինի.</p> <p>Բ1. իրականացնել ինքնուրույն նախագծային աշխատանք,</p> <p>Բ2. կատարել վերլուծական, համեմատական, հաշվարկային և եզրահանգման տիպի ինքնուրույն աշխատանքներ,</p> <p>Բ3. պատրաստել մանրակերտեր տարբեր նյութերի կիրառմամբ,</p> <p>Բ4. կատարել չափագրման, տեղադրման և</p>	<p>Դասավանդման և ուսումնառության մեթոդները</p> <p>Ուսանողը ձեռք է բերում գործնական մասնագիտական կարողություններ հետևյալ մեթոդներով.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ինքնուրույն աշխատանքի վերլուծում և համեմատում, 2. նախագծային աշխատանքների ուսումնասիրում և փուլային կատարում, 3. նախագծային մտքի էսքիզավորում, 4. ծավալային լուծումներ և ձևագոյացման պարտադիր պահանջների կիրառում,
--	---

<p>իրականացման աշխատանքներ, Բ5. ներկայացնել գրաֆիկական տախտակների, ալբոմների, էսքիզային հավելումների և այլ փաստաթղթային փաթեթներ, Բ6. կազմակերպել աշխատանքի մատուցման, ցուցադրման, մեկնաբանման գործողություններ, Բ7. կիրառել հարթային և ծավալային կոմպոզիցիոն լուծումներում ռիթմի, համաչափության, մասշտաբի, հակադրության և այլ գործոնները, Բ8. պարզաբանել տարբեր նյութերով ձևագոյացման և ծավալային լուծումների առանձնահատկությունները, Բ9. յուրացնել տարբեր նյութերի համատեղ կիրառման, մշակման, արտաքին հարդարման հնարավորությունները, Բ10. կիրառել կոմպոզիցիոն հիմնախնդիրները նախագծային առաջադրանքներում:</p>	<p>5. նախագծային տարաբնույթ հարցերի համալիր լուծումներ:</p> <p>Գնահատման մեթոդները Ուսանողի գործնական մասնագիտական կարողությունները գնահատվում են հետևյալ մեթոդներով.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. աշխատանքների կատարման մասնագիտական որակի պահպանում, 2. հեղինակային մտքի առկայություն, 3. աշխատանքների ներկայացման պահանջների ապահովում, 4. համալիր հարցադրումների ամբողջական դիտարկում:
<p>Գ. Ընդհանրական (փոխանցելի) կարողություններ Այս ծրագրի հաջող ավարտին ուսանողն ունակ կլինի.</p> <p>Գ1. իրականացնել խմբային նախագծային աշխատանք, Գ2. վերլուծել նախագծային հիմնախնդիրները և տալ եզրահանգման համար համապատասխան գնահատականներ, Գ3. հավաքել և օգտվել մասնագիտական գրականությունից, Գ4. ներկայացնել հեղինակային մտքեր հեռանկարային զարգացման հնարավորություններով, Գ5. համագործակցել տարբեր ոլորտների մասնագետների հետ, Գ6. կիրառել մշակութային նվաճումները նախագծերում, Գ7. իրականացնել նախագծային մտքի կոնստրուկտիվ, տեխնոլոգիական և ֆունկցիոնալ ձևաստեղծման լուծումներ, Գ8. կիրառել մասնագիտական մտքի վերլուծական, համեմատական և փիլիսոփայական դրսևորումները,</p>	<p>Դասավանդման և ուսումնառության մեթոդները Ուսանողը ձեռք է բերում ընդհանրական կարողություններ հետևյալ մեթոդներով.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. խմբային մասնագիտական քննարկումներ և եզրահանգումներ, 2. մասնագիտական նյութերի դիտարկում և գրականության վերլուծություն, 3. ռեֆերատների կամ հոդվածների ինքնուրույն ձևավորում, 4. կազմել նախագծման համատեղ և խմբային աշխատանքային պլաններ: <p>Գնահատման մեթոդները Ուսանողի ընդհանրական կարողությունները գնահատվում են հետևյալ մեթոդներով.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. մասնագիտական ակտիվության ապահովում, 2. Ժամանակակից և հեռանկարային հարցադրումների առկայություն, 3. նախագծման պահանջների ամբողջական մատուցում:

Գ9. ընդգրկել անվտանգության, բնապահպանության հիմնախնդիրները թեմաների ընտրության ժամանակ:

11. Ծրագրի ուսումնական պլանը

Կցվում է

12. Ուսումնական պլանի քարտեզը

Կցվում է

13. Գնահատման ձևերը

Ուսանողի կրթական գործառույթներն ու գործընթացները գնահատվում են բազմաբաղադրիչ համակարգի կիրառմամբ՝ յուրաքանչյուր կիսամյակի ընթացքում ըստ նրանց կատարած աշխատանքների, ստուգարքների և քննությունների ընթացքում դասընթացի վերաբերյալ գրավոր կամ բանավոր պատասխանների արդյունքներով՝ յուրաքանչյուր դասընթացի ծրագրում ներկայացված առեստավորումներ բաժնի համաձայն:

Ուսանողի կրթական գործառույթներն ու գործընթացները գնահատում է դասավանդող դասախոսը կամ հանձնաժողովը՝ անկողմնակալ վերաբերմունքով:

Ուսումնառության ընթացքում ուսանողները իրականացնում են հետևյալ գործառույթները.

- ա) կուրսային նախագիծ,
- բ) գործնական առաջադրանքներ,
- գ) տեսական և գործնական աշխատանքներ,
- դ) ինքնուրույն աշխատանքներ,
- ե) ուսումնական, արտադրական և նախաավարտական պրակտիկաներ,
- զ) ստուգարքներ, քննություններ,
- է) ամփոփիչ առեստավորում (ավարտական աշխատանք):

Դասընթացի ծրագրով նախատեսված բաղադրիչների արդյունքների գնահատման համար կիրառվում է 20 միավորային սանդղակ՝ ըստ ներքոհիշյալ աղյուսակի.

Գնահատման ընդհանուր միավորը	Գնահատականը
18-20	5 (գերազանց)
14-17	4 (լավ)
8-13	3 (բավարար)
0-7	2 (անբավարար)

«Գերազանց» գնահատվում է ակտիվ լսարանային աշխատանքով իրականացված և բոլոր մասնագիտական հարցադրումներին համապատասխանող աշխատանքը առանց ժամկետային ուշացման:

«Լավ» գնահատվում է որոշակի թերություններով կատարված աշխատանքը՝ հաշվի առնելով կատարման ժամկետը և մատուցման որակը:

«Բավարար» գնահատվում է առաջադրանքի նվազագույն պահանջներին բավարարող և մասնագիտական թերություններ պարունակող աշխատանքը:

«Անբավարար» գնատվում է լսարանային աշխատանքին մասնակցություն չունեցող և նախագծային պահանջներին չհամապատասխանող աշխատանքը:

14. Շրջանավարտների ապագա կարիերայի հնարավորությունները

Գրաֆիկական դիզայնի պետական և արտոնագրված կազմակերպություններ, ընկերություններ, ձեռնարկություններ, գրաֆիկական դիզայնի տարբեր ոլորտների՝ գովազդային, անիմացիոն, հրատարակչական, փաթեթավորման, ֆիրմային ոճի և այլ նախագծող և իրականացնող կազմակերպություններ:

15. Ուսումնառության օժանդակության ռեսուրսները և ձևերը

Կրթական ծրագրի իրականացման համար առկա են.

- մասնագիտական դիդակտիկ նյութեր;
- դասախոսությունների կոնսպեկտներ;
- մեթոդական ձեռնարկներ;
- ցուցահանդեսների, վարպետաց դասերի, վեբինարների և այլ միջոցառումների անցկացման համար բավարար նյութեր;
- նախագծային մակետների նմուշներ;
- էլեկտրոնային մասնագիտական գրականություն:

16. Կրթական չափորոշիչները կամ ծրագրային կողմնորոշիչները, որոնք օգտագործվել են ծրագիրը մշակելիս

Կրթական ծրագրի մշակումը իրականացվել է ՀՀ Որակավորումների Ազգային Շրջանակի (ՈԱՇ) հիման վրա: Մասնագիտական առարկաների ծրագրերը մշակվել են «Գրաֆիկական դիզայն» կրթական ծրագրի վերջնարդյունքներին համապատասխան, որոնք իրենց հերթին համահունչ են ՀՀ ՈԱՇ-ի և ARMENQA-ի նկարագրիչներում սահմանված չափորոշիչներին ու կողմնորոշիչներին: Կատարվել է Օտարերկրյա ուսումնական հաստատությունների (Միլանի Պոլիտեխնիկական համալսարան, Վարշավայի էկոլոգիայի և մենեջմենթի Համալսարան, Միլանի «Nuova Accademia di Belle Arti», Սանկտ Պետերբուրգի արտադրական տեխնոլոգիաների և դիզայնի պետական համալսարան և այլն) կրթական ծրագրերի (ՄԿԾ) առաջավոր փորձի համեմատական վերլուծություն (բենչմարքինգ): Համեմատվել են ԲՈՒՀ-երի ուսումնական պլաններում ներառված դասընթացների ցանկը, վերանայվել են գործող դասընթացների առաջադրանքների թեմատիկան և այլն:

17. Լրացուցիչ տեղեկատվություն ծրագրի վերաբերյալ

—

		Կրթական ծրագրի վերջնարդյունքները	Ազգային շրջանակի նկարագրիչները
Որակավորման ընդհանուր նկարագիրը (բնորոշումը)		<i>Արվեստի բակալավրի որակավորում է շնորհվում անձանց, ովքեր ունեն համակողմանի և համակարգված գիտելիք և կարողություններ մի շարք ոլորտներում մասնագիտական աշխատանք կատարելու և (կամ) ուսումնառությունը շարունակելու համար:</i>	
Գ Ի Տ Ե Լ Ի Ք	1.Գիտելիք և իմացություն	<p>Ա. Մասնագիտական գիտելիք և իմացություն. Այս ծրագրի հաջող ավարտին ուսանողն ունակ կլինի.</p> <p>Ա1. ներկայացնել իր նախագծային միտքը, Ա2. ապահովել նախագծի կատարման մեթոդական պահանջները, Ա3. նկարագրել նախագծի կատարման անհրաժեշտ մեթոդներ, նյութեր և համակարգչային ծրագրեր, Ա4. բացատրել կամ վերլուծել ներկայացված հեղինակային ավարտուն նախագծերը, Ա5. հիմնավորել նախագծի ծավալային լուծումների համար նյութերի ընտրությունը, Ա6. սահմանել դիզայնի անհատական գործունեության մասնագիտական հիմքերը, Ա7. ապահովել «մարդ-առարկա», «մարդ-մեքենա», «մարդ-միջավայր» փոխհարաբերության հիմնավորումը նախագծերում, Ա8. նկարագրել նախագծային մտքի կերպարային լուծումների գունագրաֆիկական մեթոդները, Ա9. ապահովել նախագծի համակարգչային կատարման ծրագրային տարբերակը, Ա10. ընտրել ծավալային եռաչափ լուծումների համակարգչային մասնագիտական ծրագրեր:</p>	1.1.Դրսևորում է մասնագիտական աշխատանքի կամ ուսումնառության ոլորտի արդի և հիմնարար հասկացությունների, տեսությունների ու մեթոդների իմացություն և առաջադեմ գիտելիք:

Կ Ա Ր Ղ ՈՒ Թ Յ ՈՒ Ն Ե Ր	2. Գիտելիքի ու իմացության կիրառում	Բ. Գործնական մասնագիտական կարողություններ և հմտություններ. Այս ծրագրի հաջող ավարտին ուսանողն ունակ կլինի. Բ1. իրականացնել ինքնուրույն նախագծային աշխատանք,	2.1. Կարող է կիրառել ձեռք բերած գիտելիքը և իմացությունը, ոլորտի հիմնարար սկզբունքները և մեթոդները՝ մասնագիտական աշխատանքի կամ ուսումնառության ընթացքում ծագած խնդիրները լուծելու համար:
	3. Հաղորդակցման, ՏՀՏ և տվյալների հետ աշխատելու կարողություններ	Բ2. կատարել վերլուծական, համեմատական, հաշվարկային և եզրահանգման տիպի ինքնուրույն աշխատանքներ, Բ3. պատրաստել մանրակերտեր տարբեր նյութերի կիրառմամբ, Բ4. կատարել չափագրման, տեղադրման և իրականացման աշխատանքներ, Բ5. ներկայացնել գրաֆիկական տախտակների, ալբոմների, էսքիզային հավելումների և այլ փաստաթղթային փաթեթներ, Բ6. կազմակերպել աշխատանքի մատուցման, ցուցադրման, մեկնաբանման գործողություններ,	3.1. Կարող է մասնագիտական և ոչ մասնագիտական հանրությանը ներկայացնել և բացատրել տվյալ ոլորտին առնչվող տեղեկատվություն, փաստարկներ, գաղափարներ, խնդիրներ և դրանց լուծումները: 3.2. Կարող է կիրառել ՏՀՏ-ներ մասնագիտական ոլորտում խնդիրներ լուծելու և աշխատանքն արագացնելու համար: 3.3. Կարող է հավաքագրել, մշակել, վերլուծել և մեկնաբանել մասնագիտական ոլորտին առնչվող քանակական և որակական տվյալներ՝ հիմնավորված դատողություններ անելու համար:
	4. Ընդհանրական իմացական կարողություններ (ներառյալ դատողություններ անելը)	Բ7. կիրառել հարթային և ծավալային կոմպոզիցիոն լուծումներում ռիթմի, համաչափության, մասշտաբի, հակադրության և այլ գործոնները, Բ8. պարզաբանել տարբեր նյութերով ձևագոյացման և ծավալային լուծումների առանձնահատկությունները, Բ9. յուրացնել տարբեր նյութերի համատեղ կիրառման, մշակման, արտաքին հարդարման հնարավորությունները, Բ10. կիրառել կոմպոզիցիոն հիմնախնդիրները նախագծային առաջադրանքներում:	4.1. Կարող է վերլուծել և անել եզրահանգումներ՝ դրսևորելով քննական մտածողություն, ինչպես նաև ցուցաբերել ստեղծագործական մոտեցում մասնագիտական ոլորտի խնդիրները բացահայտելու և տարբեր լուծումներ առաջադրելու համար:

<p>Հ Մ Տ ՈՒ Թ Յ ՈՒ Ն</p>	<p>5. Ինքնուրույնություն և պատասխանատվություն (ներառյալ սովորելու կարողությունները)</p>	<p>Գ. Ընդհանրական (փոխանցելի) կարողություններ և հմտություններ. Այս ծրագրի հաջող ավարտին ուսանողն ունակ կլինի. Գ1. իրականացնել խմբային նախագծային աշխատանք, Գ2. վերլուծել նախագծային հիմնախնդիրները և տալ եզրահանգման համար համապատասխան գնահատականներ, Գ3. հավաքել և օգտվել մասնագիտական գրականությունից, Գ4. ներկայացնել հեղինակային մտքեր հեռանկարային զարգացման հնարավորություններով, Գ5. համագործակցել տարբեր ոլորտների մասնագետների հետ, Գ6. կիրառել մշակութային նվաճումները նախագծերում, Գ7. իրականացնել նախագծային մտքի կոնստրուկտիվ, տեխնոլոգիական և ֆունկցիոնալ ձևաստեղծման լուծումներ, Գ8. կիրառել մասնագիտական մտքի վերլուծական, համեմատական և փիլիսոփայական դրսևորումները, Գ9. ընդգրկել անվտանգության, բնապահպանության հիմնախնդիրները թեմաների ընտրության ժամանակ:</p>	<p>5.1. Կարող է ծավալել լիարժեք մասնագիտական գործունեություն, կառավարել մասնագիտական գործառույթներ ու ծրագրեր, կայացնել ինքնուրույն որոշումներ: 5.2. Կարող է կառավարել աշխատանքային թիմ և պատասխանատվություն ստանձնել նրա անդամների մասնագիտական գործունեության համար: 5.3. Ունակ է բացահայտելու իր կրթական պահանջմունքները և (կամ) կարիերայի հնարավորությունները հետագա ուսումնառության ուղիները որոշելու համար: 5.4. Ունակ է ստանձնելու անձնական պատասխանատվություն ազգի և պետության հանդեպ, հետամուտ լինելու ժողովրդավարական սկզբունքների իրագործմանը և ազգային ու համամարդկային արժեքների տարածմանը:</p>
<p>Աշխատաձևավալը ECTS կրեդիտներով</p>	<p>240</p>	<p>240</p>	

021201.02.6 - ԳՐԱՖԻԿԱԿԱՆ ԴԻԶԱՅՆ ԿՐԹԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՊԼԱՆԻ ՔԱՐՏԵԶԸ

Ծրագրի կրթական վերջնարդյունքները

Ա. Մասնագիտական գիտելիք և իմացություն.		Բ. Գործնական մասնագիտական կարողություններ.	
Ա1.	ներկայացնել իր նախագծային միտքը,	Բ1.	իրականացնել ինքնուրույն նախագծային աշխատանք,
Ա2.	ապահովել նախագծի կատարման մեթոդական պահանջները,	Բ2.	կատարել վերլուծական, համեմատական, հաշվարկային և եզրահանգման տիպի ինքնուրույն աշխատանքներ,
Ա3.	նկարագրել նախագծի կատարման անհրաժեշտ մեթոդներ, նյութեր և համակարգչային ծրագրեր,	Բ3.	պատրաստել մանրակերտեր տարբեր նյութերի կիրառմամբ,
Ա4.	բացատրել կամ վերլուծել ներկայացված հեղինակային ավարտուն նախագծերը,	Բ4.	կատարել չափագրման, տեղադրման և իրականացման աշխատանքներ,
Ա5.	հիմնավորել նախագծի ծավալային լուծումների համար նյութերի ընտրությունը,	Բ5.	ներկայացնել գրաֆիկական տախտակների, ալբոմների, էսքիզային հավելումների և այլ փաստաթղթային փաթեթներ,
Ա6.	սահմանել դիզայնի անհատական գործունեության մասնագիտական հիմքերը,	Բ6.	կազմակերպել աշխատանքի մատուցման, ցուցադրման, մեկնաբանման գործողություններ,
Ա7.	ապահովել «մարդ-առարկա», «մարդ-մեքենա», «մարդ-միջավայր» փոխհարաբերության հիմնավորումը նախագծերում,	Բ7.	կիրառել հարթային և ծավալային կոմպոզիցիոն լուծումներում ռիթմի, համաչափության, մասշտաբի, հակադրության և այլ գործոնները,
Ա8.	նկարագրել նախագծային մտքի կերպարային լուծումների գունագրաֆիկական մեթոդները,	Բ8.	պարզաբանել տարբեր նյութերով ձևագոյացման և ծավալային լուծումների առանձնահատկությունները,
Ա9.	ապահովել նախագծի համակարգչային կատարման ծրագրային տարբերակը,	Բ9.	յուրացնել տարբեր նյութերի համատեղ կիրառման, մշակման, արտաքին հարդարման հնարավորությունները,
Ա10.	ընտրել ծավալային եռաչափ լուծումների համակարգչային մասնագիտական ծրագրեր:	Բ10.	կիրառել կոմպոզիցիոն հիմնախնդիրները նախագծային առաջադրանքներում:
Գ. Ընդհանրական (փոխանցելի) կարողություններ.			
Գ1.	իրականացնել խմբային նախագծային աշխատանք,	Գ5.	համագործակցել տարբեր ոլորտների մասնագետների հետ,
Գ2.	վերլուծել նախագծային հիմնախնդիրները և տալ եզրահանգման համար համապատասխան գնահատականներ,	Գ6.	կիրառել մշակութային նվաճումները նախագծերում,

Ուսումնական մոդուլի անվանումը	Մոդուլի թվանիշը	Ծրագրի կրթական վերջնարդյունքները																																	
		Ա1	Ա2	Ա3	Ա4	Ա5	Ա6	Ա7	Ա8	Ա9	Ա10	Բ1	Բ2	Բ3	Բ4	Բ5	Բ6	Բ7	Բ8	Բ9	Բ10	Գ1	Գ2	Գ3	Գ4	Գ5	Գ6	Գ7	Գ8	Գ9					
Քաղաքացիական պաշտպանություն և արտակարգ իրավիճակների հիմնահարցեր	6ԳԷԿ002																																	+	
Արվեստի պատմություն	6ՃՏՊ001, 6ՃՏՊ002, 6ՃՏՊ003																																	+	+
Դիզայնի պատմություն	6ԴԻՁ002, 6ԴԻՁ003																																+	+	
Էրգոնոմիկա	6ԻԷՂ003								+					+																					
Գծանկար	6ԳԳՔ001, 6ԳԳՔ002, 6ԳԳՔ003, 6ԳԳՔ004, 6ԳԳՔ005, 6ԳԳՔ006	+	+							+									+																
Գունանկար	6ԳԳՔ007, 6ԳԳՔ008, 6ԳԳՔ009, 6ԳԳՔ010	+	+							+									+																
Քանդակ և պլաստիկ մոդելավորում	6ԳԳՔ011, 6ԳԳՔ012																			+	+	+													
Կոմպոզիցիայի հիմունքներ	6ԴԻՁ004, 6ԴԻՁ005														+		+					+													
Գունատեսություն	6ԴԻՁ006	+	+							+						+	+														+				
Արխիտեկտոնիկա	6ԴԻՁ007	+		+		+							+																						
Տիպոգրաֆիկա և շրիֆտ	6ԴԻՁ008, 6ԴԻՁ009														+	+	+					+													
Համ. ձևավորման գրաֆ. փաթեթներ (P.shop, Illustrator)	6ԴԻՁ010, 6ԴԻՁ011				+					+			+													+									

Ուսումնական մոդուլի անվանումը	Մոդուլի թվանիշը	Ծրագրի կրթական վերջնարդյունքները																																
		Ա1	Ա2	Ա3	Ա4	Ա5	Ա6	Ա7	Ա8	Ա9	Ա10	Բ1	Բ2	Բ3	Բ4	Բ5	Բ6	Բ7	Բ8	Բ9	Բ10	Գ1	Գ2	Գ3	Գ4	Գ5	Գ6	Գ7	Գ8	Գ9				
Դիզայն լուսանկարչություն	6ԻԷԴ004	+	+									+				+																+		
Պորտֆոլիո	6ԻԷԴ005	+							+							+											+							
Անիմացիա	6ԴԻԶ012, 6ԴԻԶ013			+					+	+	+	+														+								
Էսքիզավորման տեխնիկա	6ԻԷԴ006, 6ԻԷԴ007	+							+			+				+	+																	
Դիզայն նախագծում	6ԴԻԶ014, 6ԴԻԶ015, 6ԴԻԶ016, 6ԴԻԶ017	+	+	+	+	+		+	+	+	+		+		+	+	+	+	+	+		+			+						+			
Մակետավորում և աշխատանք նյութով	6ԴԻԶ018, 6ԴԻԶ019, 6ԴԻԶ020	+				+							+		+	+		+		+	+						+							
Փաթեթավորման դիզայն	6ԴԻԶ038, 6ԴԻԶ039	+		+		+				+			+		+	+			+	+											+			
Գրաֆիկական դիզայն	6ԴԻԶ040, 6ԴԻԶ041, 6ԴԻԶ042, 6ԴԻԶ043			+				+		+	+		+						+		+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
Գրաֆիկական արտադրանքի տեխնոլոգիա	6ԴԻԶ044, 6ԴԻԶ045, 6ԴԻԶ046, 6ԴԻԶ047			+						+																						+		
Արհեստական լուսավորության հիմունքներ	6ԻԷԴ008, 6ԻԷԴ009					+																									+			
Կերպարային գրաֆիկա	6ԴԻԶ048, 6ԴԻԶ049, 6ԴԻԶ050			+						+	+	+	+														+							
Գրաֆիկական դիզայնի համակարգչային վիաթեթներ ա) Rhinoceros	6ԴԻԶ051			+						+	+	+	+													+								

Ուսումնական մոդուլի անվանումը	Մոդուլի թվանիշը	Ծրագրի կրթական վերջնարդյունքները																												
		Ա1	Ա2	Ա3	Ա4	Ա5	Ա6	Ա7	Ա8	Ա9	Ա10	Բ1	Բ2	Բ3	Բ4	Բ5	Բ6	Բ7	Բ8	Բ9	Բ10	Գ1	Գ2	Գ3	Գ4	Գ5	Գ6	Գ7	Գ8	Գ9
Գրաֆիկական դիզայնի համակարգչային փաթեթները ք) 3D MAX	6ԴԻՁ052, 6ԴԻՁ053			+						+	+	+													+					
Գրաֆիկական դիզայնի համակարգչային փաթեթները գ) Sketch Up	6ԴԻՁ054			+						+	+	+													+					
Տպագրական գործ և հրատարակչական տեխնոլոգիաներ (Indesign)	6ԴԻՁ055, 6ԴԻՁ056			+						+	+	+													+					
Ավարտական աշխատանքի կատարման մեթոդաբանություն	6ԴԻՁ037		+	+	+										+							+			+					
Ուսումնական (ԳԳՔ)	6ԳԳՔ015														+								+				+			
Ուսումնական (ԴԻՁ)	6ԴԻՁ057/ 6ԻԷԴ024														+								+				+			
Արտադրական (ԴԻՁ)	6ԴԻՁ061														+								+				+			
Նախաավարտական	6ԴԻՁ059/ 6ԻԷԴ025														+								+				+			
Ավարտական աշխատանք	6ԴԻՁ062		+	+	+										+							+			+					

