

**საგანმანათლებლო პროგრამის სახელწოდება:** მედია ინჟინერია

**მისანიჭებელი კვალიფიკაცია:** მაგისტრი ინფორმაციულ ტექნოლოგიებში/Master in Informational Technologies

**პროგრამის მოცულობა კრედიტებით:** 120 კრედიტი

**სწავლების ენა:** ქართული

**უმაღლესი აკადემიური განათლების საფეხური:** მაგისტრატურა

**საგანმანათლებლო პროგრამის ტიპი:** აკადემიური

**პროგრამის მიზანი:**

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო პროგრამის მიზანია სტუდენტებს შესთავაზოს ტექნიკური ცოდნა, რომელიც საშუალებას მისცემს მათ დააპროექტონ, შექმნან ან მართონ ონლაინ რესურსები, მობილური აპლიკაციები და სხვადასხვა სახის პროგრამული პროდუქტები.

- კურსის მსვლელობისას სტუდენტები შეისწავლიან ინფორმაციულ საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებს (Information and communications technology ICT), IT პროექტების დაგეგმვას, ადამიანური და ტექნიკური რესურსების ეფექტურად გადანაწილებას, სრული წარმოდგენა შეექმნებათ პროგრამული პროდუქტის შექმნის სამუშაო ციკლის შესახებ;
- კურსის მსვლელობისას სტუდენტები სიღრმისეულად შეისწავლიან ღრუბლოვანი სერვისების ფუნქციონირების პრინციპებს;
- სწავლების პროცესში სტუდენტები შეისწავლიან მონაცემთა ბაზების ადმინისტრირებას, დაცვასა და ინფორმაციის მონაცემთა ბაზებში გადანაწილების პრინციპებს;
- სტუდენტები შეისწავლიან კომპიუტერისა და ადამიანის (მობილური მოწყობილობისა და ადამიანის) ინტერაქციის პრინციპებს, რათა მომავალში მარტივი და ინტუიტიურად გასაგები ინტერფეისები შექმნან საკუთარი პროდუქტებისათვის.

- კურსის მსვლელობისას სტუდენტები შეისწავლიან ინტერნეტში და კერძოდ, სოციალურ ქსელებში ადამიანის ქცევის თავისებურებებს, როგორ და რატომ ერთიანდებიან ადამიანები ვირტუალურ ჯგუფებში, როგორ შეიძლება მსგავსი ჯგუფების გამოვლენა და მათი ქცევის განსაზღვრა;

სასწავლო პროგრამის მიზანს წარმოადგენს, სტუდენტებისთვის, არა მარტო თანამედროვე ტექნოლოგიების გაცნობა, არამედ იმ უნარების განვითარება, რომლითაც ისინი ტექნოლოგიების განვითარების ტენდენციებს ამოიცნობენ. პროგრამის ამოცანაა გაზარდოს მოაზროვნე, თანამედროვე ტექნოლოგიების მცოდნე სპეციალისტი, რომელიც პროფესიულ ცოდნასთან ერთად, შეძლებს თავის პროექტების კომერციულ რეალიზებას.

### **პროგრამაზე დაშვების წინაპირობა:**

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო პროგრამა განკუთვნილია იმ პირთათვის, რომლებსაც უკვე მიღებული აქვთ უმაღლესი განათლება ნებისმიერ სფეროში და სურთ გაიღრმავონ ცოდნა ინფორმაციული ტექნოლოგიების მიმართულებით.

შესაბამისად, სამაგისტრო პროგრამაზე ჩარიცხვის აუცილებელ წინაპირობას წარმოადგენს: 1) ბაკალავრის ან მასთან გათანაბრებული ხარისხი ნებისმიერ სფეროში; 2) ერთიანი სამაგისტრო გამოცდების ზღვრის გადალახვა; 3) შიდა საუნივერსიტეტო პროცედურის გავლა, რომელიც შედგება შემდეგი ეტაპებისაგან: დოკუმენტაციის ანალიზი: ამ ეტაპზე ხდება უნივერსიტეტის მიერ შემუშავებული საერთო სააპლიკაციო ფორმის შევსება, რომელიც მოიცავს აპლიკანტის პროფესიული ბიოგრაფიის შეფასებას; გამოცდის ჩაბარება ინგლისურ ენაში (B2 დონე) ან შესაბამისი კვალიფიკაციის დამდასტურებელი სერტიფიკატი (TOEFL, IELTS); გასაუბრება მიმღებ კომისიასთან, რომლის მიზანია შეფასდეს აპლიკანტის ცოდნა არჩეულ დარგში და განისაზღვროს აპლიკანტის უნარ-ჩვევების შესაბამისობა.

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამაზე მობილობის წესით ჩარიცხვა შესაძლებელია წელიწადში ორჯერ, საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს მიერ დადგენილ ვადებში, სავალდებულო პროცედურებისა და უნივერსიტეტის მიერ დადგენილი წესების დაცვით.

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამაზე ჩარიცხვა, ან გადმოყვანის წესით ჩარიცხვა უცხო ქვეყნის აღიარებული უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულებიდან ხორციელდება საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს გადაწყვეტილების საფუძველზე.

### **სწავლის შედეგები/ზოგადი და დარგობრივი კომპეტენციები:**

#### **ცოდნა და გაცნობიერება:**

მაგისტრმა არჩევს კომპიუტერული პროგრამების ფუნქციონირების ძირითადი პრინციპებს. ანსხვავებს პროგრამული პროდუქტის შექმნისათვის საჭირო ინსტრუმენტებსა, იცნობს ონლაინ მედია საშუალებებისა და მობილური აპლიკაციების შექმნისათვის საჭირო კომპიუტერულ პროგრამებს; მაგისტრს აქვს ცოდნა მედია სისტემების, მათი ფუნქციონირების მექანიზმების და ინსტიტუციური, კონტენტის შესახებ; აკავშირებს სხვადასხვა სახის მედია ორგანიზაციის სტრუქტურასა და მათი ონლაინ რესურსების მუშაობის პრინციპებს; იცის, თუ რა ფაქტორები განაპირობებს პროგრამული პროდუქტების ეფექტურობას და როგორია ამ ეფექტურობის გაზრდის გზები; აგრეთვე, აცნობიერებს, თუ როგორ იმუშაოს დამკვეთთან (კლიენტთან) და დაეხმაროს მას მიზნის მიღწევაში.

სასწავლო პროცესის მნიშვნელოვანი ნაწილი ეთმობა პრაქტიკულ დავალებებს, რაც მაგისტრს აძლევს პროექტების მაღალ დონეზე განხორციელებისათვის საჭირო ცოდნასა და უნარ-ჩვევებს.

### **ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენების უნარი:**

სწავლისას მიღებული ცოდნისა და გამოცდილების საფუძველზე მაგისტრს შეუძლია მისი პრაქტიკაში გამოყენება და დანერგვა. აქვს ახალი იდეების გენერირების უნარი. მაგისტრს შეუძლია დროის/რესურსის სიმცირის პირობებშიც ადეკვატური და ეფექტური გზები მოიხსნოს პრობლემატური სიტუაციის გადასაჭრელად; შეუძლია უცხო გარემოში ადაპტირება და გარემოს შესაბამისი ქმედებების განხორციელება.

მაგისტრს აქვს საქმიანი წამოწყებისა და ინიციატივის საკუთარ თავზე აღების უნარი, ხედავს შესაძლებლობებსა და სახავს გეგმებს ამ შესაძლებლობების გამოსაყენებლად, ახერხებს ადამიანების დარწმუნებას ქმედების საჭიროებაში და იზიდავს შესაბამის რესურსებს. მედია ინჟინერიის მაგისტრს ესმის, როგორ შეცვალოს კომპიუტერულმა ტექნოლოგიებმა თანამედროვე, ტექნოლოგიურად მაღალგანვითარებულმა გარემომ სხვადასხვა პროფესია და ფლობს ამ მოთხოვნების შესაბამის უნარ-ჩვევებს. შეუძლია კონკრეტული ამოცანების დასმა სასურველი შედეგების მისაღწევად, მოქმედების გეგმის შედგენა, მიღებული ცოდნის ორგანიზება ამ ამოცანების გადასაჭრელად და გეგმის განსახორციელებლად საჭირო პრაქტიკული ნაბიჯების გადადგმა.

მაგისტრი ფლობს პროფესიული ტექნიკასა და ინსტრუმენტებს; ქმნის ონლაინ რესურსებსა და მობილური აპლიკაციებს; მუშაობს მონაცემთა ბაზებთან, იყენებს სპეციალურ კომპიუტერულ პროგრამებს. პასუხს აგებს საკუთარ სამუშაოზე და შეუძლია მისის შეფასება.

### **დასკვნის უნარი:**

მაგისტრი ანალიზებს ტექნოლოგიების სფეროს უახლეს კვლევებს, შეუძლია საჭირო ინფორმაციების მოძიება დოკუმენტებიდან, მონაცემთა ბაზებიდან და ექსპერტული ცოდნის მქონე ადამიანებისგან; კრიტიკული ანალიზის საფუძველზე აყალიბებს დასაბუთებულ დასკვნებს, უახლეს მონაცემებზე დაყრდნობით შეუძლია ინფორმაციის ინოვაციური სინთეზი.

### **კომუნიკაციის უნარი:**

მაგისტრს შეუძლია აკადემიურ და პროფესიულ საზოგადოებას წერილობითი და ზეპირი ფორმით მშობლიურ და ინგლისურ ენაზე გადასცეს საკუთარი დასკვნები და არგუმენტები. შეუძლია ახალი საინფორმაციო და საკომუნიკაციო საშუალებების ათვისება, ინგლისურ ენაზე მიღებული ინფორმაციის დამოუკიდებლად დამუშავება. პროგრამის სასწავლო ფორმატი მაგისტრს უყალიბებს გუნდში ნაყოფიერი მუშაობის უნარ-ჩვევას.

მაგისტრს შეუძლია გამართულად მეტყველება და წერა; საკუთარი და სხვისი აზრის მკაფიოდ და ნათლად გადმოცემა როგორც ზეპირი, ასევე წერილობითი სახით აკადემიური პროცესის განმავლობაში შეძენილი მრავალმხრივი ხედვა, შედარებითი და კრიტიკული ანალიზისა და არგუმენტირებულად საკუთარი პოზიციის ან შემოქმედებითი ხედვის დასაბუთების უნარი, მაგისტრს საშუალებას აძლევს ეფექტური მონაწილეობა მიიღოს დისკუსიებში. შეუძლია საკუთარი მოსაზრებების თანმიმდევრული და არგუმენტირებული გადმოცემა;

მაგისტრი ითვისებს მისთვის უცხო გარემოში სწორი კომუნიკაციის, დროული ადაპტაციისა და ადეკვატური რეაგირების მეთოდებს. იგი ფლობს კრიტიკული შენიშვნების მომზადებისა და დებატებში ჩაბმის უნარს, აქვს კულტურა მოუსმინოს სხვის აზრს და დაასაბუთოს თავისი განსხვავებული პოზიცია. შეუძლია თავისი დასკვნების, არგუმენტების, კვლევის მეთოდების წარდგენა აკადემიურ და პროფესიულ საზოგადოებასთან ქართულ და ინგლისურ ენებზე აკადემიური პატიოსნების სტანდარტებისა და საინფორმაციო ტექნოლოგიების მიღწევათა გათვალისწინებით.

### **სწავლის უნარი:**

მაგისტრს შეუძლია სწავლის დამოუკიდებლად წარმართვა, ავლენს სწავლის პროცესის თავისებურების გაცნობიერებისა და სტრატეგიული დაგეგმვის მაღალ დონეს. სწავლის პროცესის დროს გამოყენებული მეთოდიკა უვითარებს სტუდენტს სისტემური ანალიზის უნარს, აჩვენებს რეგულარულ მუშაობას როგორც სახელმძღვანელოებთან (მშობლიურ და ინგლისურ ენაზე) ასევე პროფესორ-მასწავლებლებთან და ჯგუფთან.

მაგისტრს აქვს ცოდნის მუდმივად განახლების, დამოუკიდებლად სწავლისა და პროფესიული ზრდისკენ სწრაფვის უნარი, რაც გულისხმობს, პრაქტიკული გამოცდილების გაღრმავებას; მაგისტრს შეუძლია მიღებული სასწავლო დავალებების დამოუკიდებელი შესრულება, საჭირო ინფორმაციის მოძიება არსებული სასწავლო რესურსების გამოყენებით; საკუთარი სწავლის შედეგების ადეკვატური შეფასება და შემდგომი სწავლის საჭიროებების განსაზღვრა;

### **ღირებულებები:**

მაგისტრი აფასებს თავის და სხვების დამოკიდებულებას ღირებულებებისადმი, პასუხისმგებლობით იცავს პროფესიული ეთიკას. შეუძლია განსხვავებებისა და კულტურული მრავალფეროვნების დაფასება და პატივისცემა. მაგისტრს აქვს სოციალური პასუხისმგებლობითა და სამოქალაქო თვითშეგნებით მოქმედების უნარი. სრულად გაცნობიერებული აქვს თანაბარი შესაძლებლობებისა მნიშვნელობა.

აქვს ეთიკური გადაწყვეტილებების მიღების უნარი და აღჭურვილია სოციალური პასუხისმგებლობის გრძნობით.

მაგისტრი ითვისებს სხვადასხვა სიტუაციებში ეთიკური გადაწყვეტილების მიღების, კოლეგიალობის და ეთიკური დილემის დროს ობიექტური მსჯელობისა და ანალიზის უნარს, შეაქვს წვლილი ახალი ღირებულებების დამკვიდრებაში.

### **სწავლება-სწავლის მეთოდები:**

ლექცია

სამუშაო ჯგუფში მუშაობა

პრაქტიკული მუშაობა

სემინარი

ელექტრონული რესურსით სწავლება

ელექტრონული სწავლება

სხვა

პროფესორი შესაძლოა იყენებდეს ზემოთჩამოთვლილ ერთ ან რამდენიმე მეთოდს ან ნებისმიერ სხვა მეთოდს კონკრეტული სასწავლო კურსის ამოცანიდან გამომდინარე. კონკრეტული სასწავლო კურსის სწავლება-სწავლის მეთოდები ასახულია შესაბამისი სასწავლო კურსის სილაბუსში.

### **სტუდენტის ცოდნის შეფასების სისტემა**

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამით გათვალისწინებული სასწავლო კომპონენტის დაუფლება სწავლების პროცესში სტუდენტთა აქტიურ მონაწილეობას ითვალისწინებს და შექმნილი ცოდნის უწყვეტი შეფასების პრინციპს ეფუძნება.

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის განხორციელებისას სტუდენტის სწავლის შედეგის მიღწევის დონე ფასდება „უმაღლესი საგანმანათლებლო პროგრამების კრედიტებით გაანგარიშების წესის შესახებ“ საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების მინისტრის 2007 წლის 5 იანვრის N3 ბრძანებით დამტკიცებული შეფასების სისტემის შესაბამისად.

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის სასწავლო კომპონენტში სტუდენტის სწავლის შედეგის მიღწევის დონის შეფასება მოიცავს შეფასების ფორმებს - შუალედურ (ერთჯერად ან მრავალჯერად) და დასკვნით შეფასებას, რომელთა ჯამი წარმოადგენს საბოლოო შეფასებას (100 ქულა).

შუალედური და დასკვნითი შეფასება (შეფასების ფორმები) მოიცავს შეფასების კომპონენტს/კომპონენტებს, რომელიც განსაზღვრავს სტუდენტის ცოდნის ან/და უნარის ან/და კომპეტენციების შეფასების ხერხს/ხერხებს (ზეპირი/წერიტი გამოცდა, ზეპირი/წერიტი გამოკითხვა, საშინაო დავალება, პრაქტიკული/თეორიული სამუშაო და სხვ.). შეფასების კომპონენტი აერთიანებს შეფასების ერთგვაროვან მეთოდებს (ტესტი, დემონსტრირება, პრეზენტაცია, დისკუსია, პრაქტიკული/თეორიული დავალების შესრულება, სამუშაო ჯგუფში მუშაობა, დისკუსიაში მონაწილეობა და სხვ). შეფასების მეთოდი/მეთოდები იზომება შეფასების კრიტერიუმებით ანუ შეფასების მეთოდის საზომი ერთეულით, რითაც დგინდება სწავლის შედეგების მიღწევის დონე.

შეფასების თითოეულ ფორმასა და კომპონენტს შეფასების საერთო ქულიდან (100 ქულა) განსაზღვრული აქვს ხვედრითი წილი საბოლოო შეფასებაში, რაც აისახება კონკრეტულ სილაბუსში და ეცნობება სტუდენტს სასწავლო სემესტრის დასაწყისში.

დაუშვებელია კრედიტის მინიჭება შეფასების მხოლოდ ერთი ფორმის (შუალედური ან დასკვნითი შეფასება) გამოყენებით. სტუდენტს კრედიტი ენიჭება მხოლოდ დადებითი შეფასების მიღების შემთხვევაში.

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის განხორციელებისას სტუდენტის შუალედური და დასკვნითი შეფასების მინიმალური კომპეტენციის ზღვარის ხვედრითი წილი აისახება კონკრეტულ სილაბუსში და ეცნობება სტუდენტს სასწავლო სემესტრის დასაწყისში.

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის სამეცნიერო-კვლევითი კომპონენტის შეფასების სისტემა უშვებს:

ხუთი სახის დადებით შეფასებას:

- (A) ფრიადი - შეფასების 91-100 ქულა;
- (B) ძალიან კარგი - მაქსიმალური შეფასების 81-90 ქულა;
- (C) კარგი - მაქსიმალური შეფასების 71-80 ქულა;
- (D) დამაკმაყოფილებელი - მაქსიმალური შეფასების 61-70 ქულა;
- (E) საკმარისი - მაქსიმალური შეფასების 51-60 ქულა.

ორი სახის უარყოფით შეფასებას:

- (FX) ვერ ჩააბარა - მაქსიმალური შეფასების 41-50 ქულა, რაც ნიშნავს, რომ სტუდენტს ჩასაბარებლად მეტი მუშაობა სჭირდება და ეძლევა დამოუკიდებელი მუშაობით დამატებით გამოცდაზე ერთხელ გასვლის უფლება;
- (F) ჩაიჭრა - მაქსიმალური შეფასების 40 ქულა და ნაკლები, რაც ნიშნავს, რომ სტუდენტის მიერ ჩატარებული სამუშაო არ არის საკმარისი და მას საგანი ახლიდან აქვს შესასწავლი.

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის სასწავლო კომპონენტში, FX-ის მიღების შემთხვევაში დამატებითი გამოცდა დაინიშნება დასკვნითი გამოცდის შედეგების გამოცხადებიდან არანაკლებ 5 კალენდარულ დღეში. სტუდენტის მიერ დამატებით გამოცდაზე მიღებულ შეფასებას არ ემატება დასკვნით შეფასებაში მიღებული ქულათა რაოდენობა. დამატებით გამოცდაზე მიღებული შეფასება არის დასკვნითი შეფასება და აისახება საგანმანათლებლო პროგრამის სასწავლო კომპონენტის საბოლოო შეფასებაში. დამატებით გამოცდაზე მიღებული შეფასების გათვალისწინებით საგანმანათლებლო კომპონენტის საბოლოო შეფასებაში 0-50 ქულის მიღების შემთხვევაში, სტუდენტს უფორმდება შეფასება F-0 ქულა.

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის სასწავლო კომპონენტის შეფასების სისტემა უშვებს:

ხუთი სახის დადებით შეფასებას:

- (A) ფრიადი - შეფასების 91-100 ქულა;
- (B) ძალიან კარგი - მაქსიმალური შეფასების 81-90 ქულა;

- (C) კარგი - მაქსიმალური შეფასების 71-80 ქულა;
- (D) დამაკმაყოფილებელი - მაქსიმალური შეფასების 61-70 ქულა;
- (E) საკმარისი - მაქსიმალური შეფასების 51-60 ქულა.

ორი სახის უარყოფით შეფასებას:

- (FX) ვერ ჩააბარა - მაქსიმალური შეფასების 41-50 ქულა, რაც ნიშნავს, რომ მაგისტრანტს უფლება ეძლევა გადამუშავებული სამაგისტრო ნაშრომი წარადგინოს მომდევნო სემესტრის განმავლობაში;
- (F) ჩაიჭრა - მაქსიმალური შეფასების 40 ქულა და ნაკლები, რაც ნიშნავს, მაგისტრანტი კარგავს იგივე სამაგისტრო ნაშრომის წარდგენის უფლებას.

სტუდენტის ცოდნის შეფასების სისტემის შემადგენელი ნაწილია საშუალო მაჩვენებლის (GPA) გამოანგარიშება. სტუდენტთა შეფასების საშუალო მაჩვენებელი (GPA) გამოანგარიშება სტუდენტის მიერ სასწავლო პროგრამით გათვალისწინებულ ყოველ საგანში მიღებული შეფასების ნამრავლით ამავე საგნის კრედიტზე. საგნებისა და კრედიტების ნამრავლი ჯამდება და იყოფა გავლილი საგნების კრედიტების ჯამურ რაოდენობაზე. საშუალო მაჩვენებლის დაანგარიშებისათვის ნიშნის ხვედრითი წილია:

- A = 4
- B = 3, 2
- C = 2, 4
- D = 1, 6
- E = 0, 8

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის სამეცნიერო-კვლევითი კომპონენტი (სამაგისტრო ნაშრომის შესრულება და დაცვა) უნდა შეფასდეს იმავე ან მომდევნო სემესტრში, რომელშიც სტუდენტი დაასრულებს მასზე მუშაობას. მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის სამეცნიერო-კვლევითი კომპონენტი ფასდება ერთჯერადად (დასკვნითი შეფასებით).

### **დასაქმების სფერო:**

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო პროგრამის კურსდამთავრებულები შეძლებენ მიღებული ცოდნა გამოიყენონ, როგორც მედია სექტორში (ონლაინ მედია, ტელევიზია, რადიო, ბეჭდური მედია), ბიზნეს სექტორში (სხვადასხვა ტიპის კომპანიები, რომლებსაც გააჩნიათ საკუთარი ვებ-გვერდი, ონლაინ მაღაზია ან სურთ, მობილური აპლიკაციების შექმნა, მართვა და განვითარება), ასევე, არასამთავრობო ორგანიზაციებში.

წარმატებული კურსდამთავრებულები გააგრძელებენ სწავლას განათლების შემდეგ საფეხურზე.

კურსდამთავრებულებს, ასევე შეეძლებათ შექმნან საკუთარი პროგრამული რესურსები (ვებგვერდი, ონლაინ მაღაზია, მობილური აპლიკაცია) ან ინდივიდუალური შეკვეთების სახით, დაამზადონ მაღალტექნოლოგიური პროგრამული პროდუქტი.

### სწავლის გაგრძელების შესაძლებლობა:

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის კურსდამთავრებული უფლებამოსილია, სწავლა განაგრძოს საქართველოს ან სხვა ქვეყნების უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებებში ინფორმაციული ტექნოლოგიების სადოქტორო პროგრამაზე, რომელიც ორიენტირებულია შემდგომი დონის მკვლევარის მომზადებაზე.

### პროგრამის განხორციელებისათვის აუცილებელი ადამიანური რესურსი:

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო პროგრამის განხორციელება უზრუნველყოფილია შესაბამისი ადამიანური რესურსით. საგანმანათლებლო პროგრამით გათვალისწინებულ სასწავლო კომპონენტებს უძღვება უნივერსიტეტის აკადემიური პერსონალი, აგრეთვე სათანადო გამოცდილებისა და კომპეტენციების მქონე მოწვეული სპეციალისტები.

ადამიანური რესურსის შესახებ დამატებითი ინფორმაცია იხილეთ №2 დანართში.

### პროგრამის განხორციელებისათვის აუცილებელი ადამიანური რესურსი:

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო პროგრამის განხორციელება უზრუნველყოფილია შესაბამისი ადამიანური რესურსით. საგანმანათლებლო პროგრამით გათვალისწინებულ სასწავლო კომპონენტებს უძღვება უნივერსიტეტის აკადემიური პერსონალი, აგრეთვე სათანადო გამოცდილებისა და კომპეტენციების მქონე მოწვეული სპეციალისტები.

ადამიანური რესურსის შესახებ დამატებითი ინფორმაცია იხილეთ №2 დანართში.

### პროგრამის განხორციელებისათვის აუცილებელი მატერიალური რესურსი:

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო პროგრამით გათვალისწინებული სწავლის შედეგების მისაღწევად გამოიყენება სტუდენტებისთვის შეზღუდვების გარეშე ხელმისაწვდომი უნივერსიტეტის ინფრასტრუქტურა და მატერიალურ-ტექნიკური რესურსი, კერძოდ:

- სათანადო ინვენტარით აღჭურვილი სასწავლო აუდიტორიები და საკონფერენციო დარბაზები;
- კომპიუტერული ტექნიკითა და საინფორმაციო-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებით აღჭურვილი ბიბლიოთეკა;
- კომპიუტერული კლასები, ინტერნეტში და შიდა ქსელში ჩართული კომპიუტერული ტექნიკა და სწავლის/სწავლების პროცესის ადეკვატური კომპიუტერული პროგრამები;



- სხვადასხვა ტექნიკური მოწყობილობები და ა.შ.

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამა უზრუნველყოფილია შესაბამისი სახელმძღვანელო და მეთოდური ლიტერატურით. უნივერსიტეტის ბიბლიოთეკა სტუდენტებს უზრუნველყოფს სასწავლო კურსების სილაბუსებით გათვალისწინებული შესაბამისი ელექტრონული სახელმძღვანელოებით, სასწავლო-მეთოდური და სამეცნიერო ლიტერატურით, აგრეთვე ბიბლიოთეკის წიგნადი ფონდის მონაცემთა ბაზით.

უნივერსიტეტის საკუთრებაში და მფლობელობაში არსებული მატერიალური რესურსი უზრუნველყოფს მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის მიზნების რეალიზაციასა და დაგეგმილი სწავლის შედეგების მიღწევას:

**შენობა-ნაგებობანი** - მედია ინჟინერიის მენეჯმენტის და პოლიტიკის სამაგისტრო ხორციელდება უნივერსიტეტის მფლობელობაში არსებულ და იჯარით აღებულ შენობა-ნაგებობებში, სადაც დაცულია სანიტარულ-ჰიგიენური და უსაფრთხოების ნორმები (შენობებში დამონტაჟებულია სიგნალიზაცია, არის ცეცხლმაქრები, პერიმეტრზე მიმდინარეობს ვიდეო კონტროლი, წესრიგს იცავს უნივერსიტეტის დაცვის თანამშრომელი). შენობა სრულად პასუხობს უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულებისათვის დადგენილ ტექნიკურ მოთხოვნებს, არის სათანადო ტექნიკითა და ინვენტარით (პროექტორი, სკამები, მერხები, დაფები და სხვ.) აღჭურვილი სალექციო და პრაქტიკული მეცადინეობებისთვის განკუთვნილი აუდიტორიები.

**ბიბლიოთეკა** - უნივერსიტეტის ბიბლიოთეკაში დაცულია სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის შესაბამისი ბეჭდური და ელექტრონული ფონდი, რომელიც ხელმისაწვდომია სტუდენტებისთვის, მოწვეული და აკადემიური პერსონალისთვის. ბიბლიოთეკას აქვს სათანადო ინვენტარით (სკამები, მაგიდები, კომპიუტერები) აღჭურვილი სამკითხველო დარბაზი. ბიბლიოთეკაში არის მულტიფუნქციური ქსეროქსის აპარატი, რომლით სარგებლობაც სტუდენტს ბიბლიოთეკის თანამშრომლის დახმარებით შეუძლია. სამკითხველო დარბაზში სტუდენტებს შესაძლებლობა აქვთ ისარგებლონ ინტერნეტით და საერთაშორისო ელექტრონული რესურსით (EBSCO; JSTOR; Cambridge Journals Online; BioOne Complete; e-Duke Journals Scholarly Collection; Edward Elgar Publishing Journals and Development Studies e-books; IMechE Journals; New England Journal of Medicine; Openedition Journals; Royal Society Journals Collection; SAGE Premier). უნივერსიტეტის ბიბლიოთეკას აქვს ელექტრონული კატალოგი.

**აკადემიური პერსონალის სამუშაო სივრცე** - აკადემიური პერსონალისათვის შექმნილია სათანადო ინვენტარითა და ტექნიკით (სკამები მაგიდები, კარადები, ინტერნეტში ჩართული კომპიუტერი, ქსეროქსის მულტიფუნქციური აპარატი) აღჭურვილი სამუშაო გარემო.

**საინფორმაციო-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები** - სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის განხორციელებისა და ადმინისტრირების ხელშეწყობის მიზნით, უნივერსიტეტი იყენებს საინფორმაციო-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებს. არსებობს მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის შესაბამისი პროგრამული უზრუნველყოფა, არსებული კომპიუტერული ტექნიკა პასუხობს თანამედროვე მოთხოვნებს, ჩართულია ინტერნეტში და ხელმისაწვდომია სტუდენტებისთვის, აკადემიური, მოწვეული და ადმინისტრაციული პერსონალისთვის. სტუდენტებისთვის შეფასებების ხელმისაწვდომობის, ადმინისტრაციის მხრიდან სტუდენტთა აკადემიური მოსწრების კონტროლისა და სასწავლო პროცესის ხელშეწყობისთვის გამოიყენება სტუდენტთა ცოდნის შეფასებისა და სწავლების ორგანიზების ელექტრონული სისტემა - lmb.gipa.ge. უნივერსიტეტის ვებ-გვერდის მეშვეობით, რომელზეც განთავსებულია საგანმანათლებლო პროგრამების კატალოგი, საგანმანათლებლო პროგრამების განხორციელებასთან და სასწავლო პროცესის წარმართვასთან დაკავშირებული და სხვ. ინფორმაცია, უნივერსიტეტი უზრუნველყოფს ინფორმაციის საჯაროობას და ხელმისაწვდომობას.

**პროგრამის ხელმძღვანელი:**

**ნუგზარ ამილახვარი**  
**პროფესორი**

ბროსეს ქ. #2  
თბილისი, 0108, საქართველო  
ტელ: (995 32) 2 497545  
მობ: (995 599) 55 99 01  
e-Mail: [n.amilakhvari@gipa.ge](mailto:n.amilakhvari@gipa.ge)

მედია ინჟინერიის სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამის საგნობრივი დატვირთვა

| №                                      | საგნის კოდი | დაშვების წინაპირობა      | მოდული/საგანი                             | ECTS კრედიტი |           |           |    | სტუდენტის სასწავლო დატვირთვა <sup>1</sup> |                                    |
|--|-------------|--------------------------|---|--------------|-----------|-----------|----|---|------------------------------------|
|  |             |                          |   | I წელი       |           | II წელი   |    | საკონტაქტო საათები <sup>2</sup>           | დამოუკიდებელი საათები <sup>3</sup> |
|  |             |                          |   | სემესტრი     |           |           |    |   |                                    |
|  |             |                          |   | I            | II        | III       | IV |   |                                    |
| <b>სასწავლო კომპონენტი<sup>4</sup></b> |             |                          |   |              |           |           |    |   |                                    |
| <b>სავალდებულო სასწავლო კურსები</b>    |             |                          |   | <b>24</b>    | <b>36</b> | <b>11</b> |    |   |                                    |
| 1.                                     | ME 101      | არ გააჩნია               | პროგრამირება .NET (C#)                    | 6/150        |           |           |    | 48  | 102                                |
| 2.                                     | ME 102      | არ გააჩნია               | ალგორითმები                               | 6/150        |           |           |    | 48  | 102                                |
| 3.                                     | ME 103      | არ გააჩნია               | კომპიუტერული გრაფიკა                      | 6/150        |           |           |    | 48  | 102                                |
| 4.                                     | ME 104      | არ გააჩნია               | ტექნოლოგიები                              | 6/150        |           |           |    | 48  | 102                                |
| 5.                                     | ME 201      | ME 102<br>ME 104         | ციფრული ლოგიკა                            |              | 4/100     |           |    | 32  | 68                                 |
| 6.                                     | ME 202      | ME101<br>ME 104          | რელაციური მონაცემთა ბაზების დაპროექტება   |              | 6/150     |           |    | 48  | 102                                |
| 7.                                     | ME 203      | ME101<br>ME 104          | პროგრამირება.NET(C#)2                     |              | 6/150     |           |    | 48  | 102                                |
| 8.                                     | ME 204      | ME101<br>ME 104          | პროგრამირება ASP.NET MVC                  |              | 6/150     |           |    | 48  | 102                                |
| 9.                                     | ME 205      | ME101<br>ME103<br>ME 104 | ვებ პროგრამირება                          |              | 6/150     |           |    | 48  | 102                                |
| 10.                                    | ME 206      | ME 104                   | ვებ პროგრამირება (შესავალი Javascript-ში) |              | 4/100     |           |    | 32  | 68                                 |
| 11.                                    | ME 207      | არ გააჩნია               | ვებ და სოციალური ინტერაქცია               |              | 4/100     |           |    | 32  | 68                                 |

<sup>1</sup>დრო, რომელიც საჭიროა საგანმანათლებლო პროგრამით განსაზღვრული სწავლის შედეგების მისაღწევად. სტუდენტის სასწავლო დატვირთვა ეფუძნება დამოუკიდებელ და საკონტაქტო საათებს.

<sup>2</sup>საგანმანათლებლო პროგრამის კომპონენტის განმახორციელებელი პერსონალის ჩართულობით სტუდენტის სასწავლო საქმიანობისთვის განსაზღვრული დრო.

<sup>3</sup>საგანმანათლებლო პროგრამის კომპონენტის განმახორციელებელი პერსონალის ჩართულობის გარეშე სტუდენტის სასწავლო საქმიანობის დრო (საშინაო დავალებისა და გამოცდების მომზადება და ა.შ.).

<sup>4</sup>საგანმანათლებლო პროგრამის შემადგენელი ნაწილი, რომელიც წარმოდგენილია სასწავლო კურსის, მოდულის, პრაქტიკის ან სხვა კომპონენტის სახით.

|                                  |        |                      |  |           |           |            |           |       |       |
|----------------------------------|--------|----------------------|--|-----------|-----------|------------|-----------|-------|-------|
| 12.                              | ME 301 | ME 204               | პროგრამირება ASP.NET MVC2                |           |           | 6/150      |           | 48    | 102   |
| 13.                              | ME 302 | არ გააჩნია           | კვლევის მეთოდები                         |           |           | 5/125      |           | 40    | 85    |
| <b>არჩევითი სასწავლო კურსები</b> |        |                      |  |           |           | <b>12</b>  | <b>12</b> |       |       |
| 1.                               | ME 303 | ME 205<br>ME 206     | პროგრამირება JavaScript                  |           |           | 6/150      |           | 48    | 102   |
| 2.                               | ME 304 | არ გააჩნია           | IT პროექტების მართვა                     |           |           | 6/150      |           | 48    | 102   |
| 3.                               | ME 306 | ME 204               | ვებ ტექნოლოგიები (.NET)                  |           |           | 6/150      |           | 48    | 102   |
| 4.                               | ME 310 | ME 203               | მობილური აპლიკაციები-ანდროიდი            |           |           | 6/150      |           | 6/150 | 6/150 |
| 5.                               | ME 307 | ME 203<br>ME 206     | პროგრამირება PHP                         |           |           |            | 6/150     | 48    | 102   |
| 6.                               | ME 308 | არ გააჩნია           | IT პროექტების ტესტირება                  |           |           |            | 6/150     | 48    | 102   |
| 7.                               | ME 309 | ME 203               | 3 D თამაშები -Unity                      |           |           |            | 6/150     | 48    | 102   |
| 8.                               | ME305  | არ გააჩნია           | საზოგადოებასთან ურთიერთობების საფუძვლები |           |           |            | 4/100     | 32    | 68    |
| <b>სამაგისტრო პროექტი</b>        |        |                      |  |           |           | <b>23</b>  | <b>25</b> |       |       |
| 1.                               | ME 401 | 95 ECTS<br>დაგროვება | პროგრამული პროდუქტის განვითარება         |           |           |            | 25/625    |       |       |
| სემესტრში                        |        |                      |  | <b>24</b> | <b>36</b> | <b>23</b>  | <b>37</b> |       |       |
| წელიწადში                        |        |                      |  | <b>60</b> |           | <b>60</b>  |           |       |       |
| სულ                              |        |                      |  |           |           | <b>120</b> |           |       |       |

სწავლების შედეგების რუკა

| №                                   | საგნის კოდი | მოდული/საგანი                             | კომპეტენციები         |                                     |                |                    |               |              |
|-------------------------------------|-------------|---|-----------------------|-------------------------------------|----------------|--------------------|---------------|--------------|
|                                     |             |   | ცოდნა და გაცნობიერება | ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენების უნარი | დასვენის უნარი | კომუნიკაციის უნარი | სწავლის უნარი | ღირებულებები |
| <b>სავალდებულო სასწავლო კურსები</b> |             |   |                       |                                     |                |                    |               |              |
| 1.                                  | ME 101      | პროგრამირება .NET (C#)                    | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 2.                                  | ME 102      | ალგორითმები                               | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 3.                                  | ME 103      | კომპიუტერული გრაფიკა                      | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 4.                                  | ME104       | ტექნოლოგიები                              | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 5.                                  | ME 201      | ციფრული ლოგიკა                            | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 6.                                  | ME 202      | რელაციური მონაცემთა ბაზების დაპროექტება   | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 7.                                  | ME 203      | პროგრამირება.NET(C#)2                     | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 8.                                  | ME 204      | პროგრამირება ASP.NET MVC                  | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 9.                                  | ME 205      | ვებ პროგრამირება                          | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 10.                                 | ME 206      | ვებ პროგრამირება (შესავალი Javascript-ში) | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 11.                                 | ME 207      | ვები და სოციალური ინტერაქცია              | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 12.                                 | ME 301      | პროგრამირება ASP.NET MVC2                 | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 13.                                 | ME 302      | კვლევის მეთოდები                          | X                     | X                                   | X              | X                  | X             |              |
| <b>არჩევითი სასწავლო კურსები</b>    |             |   |                       |                                     |                |                    |               |              |
| 1.                                  | ME 303      | პროგრამირება JavaScript                   | X                     | X                                   | X              | X                  | X             |              |
| 2.                                  | ME 304      | IT პროექტების მართვა                      | X                     | X                                   | X              | X                  | X             |              |
| 3.                                  | ME305       | საზოგადოებასთან ურთიერთობების საფუძვლები  | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 4.                                  | ME 306      | ვებ ტექნოლოგიები (.NET)                   | X                     | X                                   | X              | X                  | X             | X            |
| 5.                                  | ME 307      | პროგრამირება PHP                          | X                     | X                                   | X              | X                  | X             |              |

|    |        |                               |   |   |   |   |   |   |
|----|--------|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| 6. | ME 308 | IT პროექტების ტესტირება       | X | X | X | X | X |   |
| 7. | ME 309 | 3D თამაშები - Unity           | X | X | X | X |   | X |
| 8. | ME 310 | მობილური აპლიკაციები-ანდროიდი | X | X | X | X | X |   |

პროგრამის ხელმძღვანელის რეზიუმე  
(CURRICULUM VITAE)

|  |  |
|--|--|
| სახელი, გვარი                                    | ნუგზარ ამილახვარი  |
| თანამდებობა                                      | ინფორმაციული ტექნოლოგიების განყოფილების უფროსი   |
| სამუშაო ადგილი                                   | საქართველოს სოფლის მეურნეობის სამინისტროს ლაბორატორია  |
| საკონტაქტო ინფორმაცია                            | ტელეფონი: 599 55 99 01      ელ-ფოსტა: <a href="mailto:nukriami@gmail.com">nukriami@gmail.com</a> , <a href="mailto:n.amilakhvari@gipa.ge">n.amilakhvari@gipa.ge</a>  |
| დაცული დისერტაცია და სამეცნიერო კვლევის სფეროები | <p><b>დაცული დისერტაცია:</b><br/>ტექნიკის მეცნიერებათა კანდიდატი (05.02.11) - სატრანსპორტო ობიექტების ავტომატიზაციის იმიტაციური მოდელირება, დიაგნოსტიკა და კონტროლი</p> <p><b>სამეცნიერო კვლევის სფეროები:</b><br/>ინფორმაციული ტექნოლოგიების მართვა<br/>მონაცემთა ბაზები<br/>ინფორმაციული უსაფრთხოება<br/>ინფორმაციული სისტემის დაპროექტება და მართვა</p> <p><b>პროექტები:</b></p> <p><b>სსიპ საქართველოს სოფლის მეურნეობის სამინისტროს ლაბორატორიის ავტომატიზაცია, 08.2015-</b><br/>არქიტექტორი-დეველოპერი-ანალიტიკოსი</p> <p>თანამშრომელთა რეგისტრაციის, ორგანიზაციის აღჭურვილობის, ორგანიზაციის დოკუმენტ ბრუნვისა და სხვ. პროგრამული უზრუნველყოფების არქიტექტურა, მონაცემთა ბაზების შექმნა, დამუშავება, აუდიტი, სტატისტიკა, ანალიზი და რეპორტირება.</p> <p><b>ევროკავშირის გაერთიანების პროგრამის ინსტიტუციონალური განვითარების პროექტის ინფორმაციული მხარდაჭერა, 12.2014-08.2015,</b><br/>ინფორმაციული ტექნოლოგიების ანალიტიკოსი</p> <p>საქართველოს მოსახლეობის დამისამართების ინფორმაციული ტექნოლოგიების მთლიანი მხარდაჭერა. მონაცემთა ბაზების დამუშავება, აუდიტი, სტატისტიკა, ანალიზი და რეპორტირება.</p> <p><b>თბილისის ღია სასწავლო უნივერსიტეტის კომპიუტერული მართვა, 09.2012-05.2013,</b><br/>უფროსი, პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სტატისტიკური ანალიზი და რეპორტირება.</p> <p>სერვერების, ქსელებისა და MS SQL Server-ის მონაცემთა ბაზების გამოყენებით მთლიანად სასწავლო პროცესის კომპიუტერული უზრუნველყოფის დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება: აკადემიური პერსონალის, სასწავლო გეგმების, ცხრილების, დატვირთვების, დეკანატის და სხვა საჭირო ინფორმაციის ფორმირება, სტატისტიკური ანალიზისა და რეპორტირების განხორციელება და სხვ.</p> |





საქართველოს ყველა ძალოვანი სტრუქტურების პენსიის მქონე პირთა მონაცემთა დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სერვერების, ქსელებისა და MS SQL Server-ის მონაცემთა ბაზების გამოყენებით, სტატისტიკური ანალიზისა და რეპორტირების განხორციელება და სხვ.

**საქართველოს საპრეზიდენტო პროგრამა „სასწრაფო დახმარება - 03“, 01.2005-07.2007,**

პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სტატისტიკური ანალიზი და რეპორტირება.

საპრეზიდენტო პროგრამა „სასწრაფო დახმარება - 03“-ის სერვერების, ქსელებისა და MS SQL Server-ის მონაცემთა ბაზების გამოყენებით საქართველოს მასშტაბით ყველა სასწრაფო დახმარების სადგურების კომპიუტერული უზრუნველყოფის დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება, სტატისტიკური ანალიზისა და რეპორტირების განხორციელება და სხვ.

**საქართველოს საპენსიო ფონდის სახელმწიფო ჯანდაცვის პროგრამები, 01.2004-06.2007,**

პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სტატისტიკური ანალიზი და რეპორტირება.

ფონდის ჯანდაცვის პროგრამების MS SQL Server-ის მონაცემთა ბაზების გამოყენებით საქართველოს მასშტაბით სამედიცინო დაწესებულებების სერვერების, ქსელებისა და კომპიუტერული უზრუნველყოფის დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება, სტატისტიკური ანალიზისა და რეპორტირების განხორციელება და სხვ.

**კომპანია SILK ROAD-ის ქსელური და პროგრამული უზრუნველყოფა, 03.2003-11.2003,**

კომპიუტერული ქსელის დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა და პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სტატისტიკური ანალიზი და რეპორტირება.

კომპანიის ოფისის სერვერებისა და მთლიანი კომპიუტერული ქსელის დაპროექტება/ინსტალირება. საცურაო აუზის მომსახურების პროგრამული უზრუნველყოფის დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა.

**საქართველოს ჯანდაცვის სამინისტროს სამედიცინო ექსპერტიზა, 01.2003-07.2007,**

უფროსი, პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სტატისტიკური ანალიზი და რეპორტირება.

საქართველოს ყველა სამედიცინო ექსპერტიზის ბიუროში დარეგისტრირებულ შეზღუდულ შესაძლებლობების სტატუსთა მქონე პირთა მონაცემთა დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სერვერების, ქსელებისა და MS SQL Server-ის მონაცემთა ბაზების გამოყენებით, სტატისტიკური ანალიზისა და რეპორტირების განხორციელება და სხვ.

**საქართველოს სახელმწიფო სადაზღვევო კომპანიის მართვის ავტომატიზაცია, 01.2002- 12.2002,**

უფროსი, პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სტატისტიკური ანალიზი და რეპორტირება.

მთლიანად კომპანიის სერვერების, ქსელებისა და MS SQL Server-ის მონაცემთა ბაზების გამოყენებით ყველა სტრუქტურული ერთეულის საქმიანობის კომპიუტერული უზრუნველყოფის დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება, სტატისტიკური ანალიზისა და რეპორტირების განხორციელება და სხვ.

**გაეროს განვითარების პროგრამის პროექტი GEO/96/005, 02.1999-07.2000,**

პროექტის ეროვნული კონსულტანტი საინფორმაციო ტექნოლოგიებში საქართველოს სახელმწიფო კანცელარიაში სერვერების, ქსელების, პროგრამული უზრუნველყოფებისა და მონაცემთა ბაზების

ჩამოყალიბება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება/სტატისტიკა/ანალიზი/რეპორტირება.

|                            |   |
|----------------------------|---|
|                            | <p><b>შპს ორი ჯგუჯა, 01.1998-05.1998, უფროსი, პროგრამული უზრუნველყოფის</b><br/>დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/მომსახურება/განვითარება</p> <p>სათამაშო ბიზნესში ლოტოს თამაშის სრული მართვის კომპიუტერული პროგრამული უზრუნველყოფა</p> <p><b>საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტის სასწავლო პროცესის ავტომატიზაცია, 05.1994- 08.2005,</b><br/>უფროსი, პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სტატისტიკური ანალიზი და რეპორტიინგი.</p> <p>მთლიანად სასწავლო პროცესის სერვერების, ქსელების, კომპიუტერული უზრუნველყოფის და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება: 15 ფაკულტეტის და 132 კათედრის რამდენიმე ათასი აკადემიური პერსონალის, სასწავლო გეგმების, ცხრილების, დატვირთვების და სხვა საჭირო ინფორმაციის ფორმირება, სტატისტიკური ანალიზისა და რეპორტიინგის განხორციელება და სხვ.</p> <p><b>საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტის (მანამდე პოლიტექნიკური ინსტიტუტის) აბიტურიენტთა მისაღები გამოცდები, 05.1989-09.1997,</b><br/>ინჟინერ-პროგრამისტი, პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სტატისტიკური ანალიზი და რეპორტიინგი.</p> <p>INTEL-386 პერსონალური კომპიუტერის მართვით და INTEL-286 ტიპის პერსონალურ კომპიუტერებზე განხორციელდა აბიტურიენტთა მისაღები გამოცდების სერვერების, ქსელების, პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/მომსახურება/განვითარება/სტატისტიკა/ანალიზი/რეპორტიინგი. პროგრამული უზრუნველყოფა ასრულებდა მისაღების გამოცდების მთლიან კომპიუტერულ უზრუნველყოფას: აბიტურიენტებზე პერსონალური ინფორმაციის შეყვანა, გამოცდების ცხრილის ჩამოყალიბება, აბიტურიენტების გამოცდებზე განაწილება (დასაჯდომი ადგილის გამოყოფის ჩათვლით), გამოცდების ნიშნების ფორმატირება, ნიშნების მიხედვით საბოლოო ჩარიცხვების განხორციელება, ჩარიცხულთა სიების წარმოება, სტატისტიკური ანალიზის განხორციელება და სხვ.</p> <p><b>აზერბაიჯანის სოფლის მეურნეობის სამინისტროს ავტომატიზაცია, 05.1987-11.1988,</b><br/>პროექტის ინჟინერ-პროგრამისტი, პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა/აუდიტი/განვითარება სტატისტიკური ანალიზი და რეპორტიინგი.</p> <p>CM ტიპის სერვერზე და iskra-226 პერსონალურ კომპიუტერებზე განხორციელდა სამინისტროს კადრების, კანცელარიის, ბუღალტერიის და სხვა ადმინისტრაციული ერთეულების პროგრამული უზრუნველყოფის და მონაცემთა ბაზების დაპროექტება/შექმნა/დანერგვა.</p> |
| <p><b>პუბლიკაციები</b></p> | <p>შესავალი MS Word-ში, 07.2013, სახელმძღვანელო, ატვირთული ფაილი</p> <p>შესავალი PowerPoint-ში, 07.2013, სახელმძღვანელო, ატვირთული ფაილი</p> <p>შესავალი ინტერნეტში, 07.2013, სახელმძღვანელო, ატვირთული ფაილი</p> <p>შესავალი Windows-ში, 07.2013, სახელმძღვანელო, ატვირთული ფაილი</p> <p>შესავალი MS Access-ში, 07.2013, სახელმძღვანელო, ატვირთული ფაილი</p> <p>შესავალი კომპიუტერულ ტექნოლოგიებში, 07.2013, სახელმძღვანელო, ატვირთული ფაილი</p> <p>შესავალი MS Excel-ში, 07.2013, სახელმძღვანელო, ატვირთული ფაილი</p> <p>საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტის მართვის ავტომატიზებული სისტემების შრომები #2(15), 06.2013, Математическая модель обоснования целесообразности резерва в сложной системе, ატვირთული ფაილი</p> <p>საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტის მართვის ავტომატიზებული სისტემების შრომები #2(15), 06.2013, ექსპერტული შეფასებები მენეჯმენტში და მათი როლი, ატვირთული</p>   |

ფაილი

ინფორმატიკა 2, 06.2013, სალექციო კურსი, ატვირთული ფაილი

ინფორმატიკა 1, 06.2013, სალექციო კურსი, ატვირთული ფაილი

საერთაშორისო სამეცნიერო-ტექნიკური კონფერენცია-მართვის ავტომატიზებული სისტემები და თანამედროვე საინფორმაციო ტექნოლოგიები, 05.2011, სისტემები შეზღუდული შედეგადობით (არასრულშედეგადი), ატვირთული ფაილი

თბილისის დამოუკიდებელი სასწავლო უნივერსიტეტის შრომები #7, 02.2011, ბიზნეს- პროექტების მართვა, ატვირთული ფაილი

საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტის მართვის ავტომატიზებული სისტემების შრომები #1(8), 11.2010, ბიზნეს-პროექტების მართვის ავტომატიზებული სისტემების მოდელის დამუშავება, ატვირთული ფაილი

ილია ჭავჭავაძის სახელობის თბილისის სასწავლო უნივერსიტეტის სამეცნიერო შრომები #6, 02.2010, სწავლების მეთოდის თავისებურებანი

სიღარიბის ზღვარს მიღმა მყოფ მოსახლეობის სტაციონარული დახმარების კომპიუტერულ პროგრამული უზრუნველყოფა, 09.2005, სიღარიბის ზღვარს მიღმა მყოფ მოსახლეობის სტაციონარული დახმარების სახელმძღვანელო, ატვირთული ფაილი

XVIII საერთაშორისო სამეცნიერო-პრაქტიკული სკოლა-კონფერენცია, 06.2005, საქართველოს სასწრაფო სამედიცინო დახმარების 03-ის საპრეზიდენტო პროგრამის საავტორო პროგრამული უზრუნველყოფის პრეზენტაცია, ატვირთული ფაილი

XVIII საერთაშორისო სამეცნიერო-პრაქტიკული სკოლა-კონფერენცია, 06.2005, საქართველოს სამედიცინო ექსპერტიზის საავტორო პროგრამული უზრუნველყოფის პრეზენტაცია, ატვირთული ფაილი

ნ. მუსხელიშვილის სახ. ქუთაისის სახელმწიფო ტექნიკური უნივერსიტეტის შრომები, #1(16), 05.2005, საავტომობილო ტრანსპორტის ობიექტის დიაგნოსტიკისა და კონტროლის გამოყენებითი სისტემური ანალიზის ოპტიმიზაციის სქემა ეკოლოგიური და ზუნებრივი რესურსების გათვალისწინებით, ატვირთული ფაილი

ნ. მუსხელიშვილის სახ. ქუთაისის სახელმწიფო ტექნიკური უნივერსიტეტის შრომები, #1(16), 05.2005, ქვესისტემა მძღოლი-ავტომობილი-გზის (მაგ) დიაგნოსტიკისა და კონტროლის მაკრომოდელი, ატვირთული ფაილი

საქართველოს საავტომობილო-საგზაო ინსტიტუტის შრომები #2, 02.2005, საავტომობილო ტექნიკის ობიექტის დიაგნოსტიკისა და კონტროლის ოპტიმიზაციის სქემა ღირებულებითი კრიტერიუმების გათვალისწინებით, ატვირთული ფაილი

საქართველოს საავტომობილო-საგზაო ინსტიტუტის შრომები #1, 11.2001, სისტემური მიდგომისა და იმიტაციური მოდელირების გამოყენების აუცილებლობა საავტომობილო ტექნიკაში, ატვირთული ფაილი

საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტის შრომები, #5(433), 10.2000, Расчет достоверности и корректности критических значений температуры конечно-элементной модели инсол., ატვირთული ფაილი

საერთაშორისო სამეცნიერო-ტექნიკური კონფერენციის „ტექნოლოგიური პროცესების და მოწყობილობების პრობლემები“, 09.2000, Обобщенные концептуальные модели оптимизации объектов автомобильной техники, ატვირთული ფაილი

საერთაშორისო სიმბოზიუმის შრომები „საბუნებისმეტყველო და საინჟინრო დარგების განვითარების ისტორიის საკითხები“, 05.2000, История возникновения теории вероятностей, ატვირთული ფაილი

საერთაშორისო სამეცნიერო-ტექნიკური კონფერენციის შრომები „შრომის დაცვასა და ეკოლოგიაში სამთო საქმესა და გეოლოგიაში“, 02.2000, Конечно-элементные модели пластинки, ატვირთული ფაილი

ინფორმაციისა და მართვის სისტემა, პრაქტიკული სახელმძღვანელო, 11.1999, საქართველოს სახელმწიფო კანცელარია და UNDP, ატვირთული ფაილი

ინფორმაცია ადამიანური რესურსების შესახებ

| №   | სახელი და გვარი   | სტატუსი          | სასწავლო კურსი  |
|-----|-------------------|------------------|---|
| 1.  | ალექსი ამნიაშვილი | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• პროგრამირება .NET (C#)</li> </ul>                    |
| 2.  | ქეთევან ურიდია    | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ალგორითმები</li> </ul>                               |
| 3.  | ნინო თევდორაშვილი | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• კომპიუტერული გრაფიკა</li> </ul>                      |
| 4.  | ანანო ასპანიძე    | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ტექნოლოგიები</li> </ul>                              |
| 5.  | დავით გოჩავა      | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ციფრული ლოგიკა</li> </ul>                            |
| 6.  | შოთა იორამიშვილი  | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• რელაციური მონაცემთა ბაზების დაპროექტება</li> </ul>   |
| 7.  | შოთა იორამიშვილი  | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• პროგრამირება.NET(C#)2</li> </ul>                     |
| 8.  | მარი მელიქიშვილი  | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• პროგრამირება ASP.NET MVC</li> </ul>                  |
| 9.  | ანა ასათიანი      | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ვებ პროგრამირება</li> </ul>                          |
| 10. | უჩა ღვინიაშვილი   | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ვებ პროგრამირება (შესავალი Javascript-ში)</li> </ul> |
| 11. | ლია მოშიაშვილი    | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ვები და სოციალური ინტერაქცია</li> </ul>              |
| 12. | მარი მელიქიშვილი  | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• პროგრამირება ASP.NET MVC2</li> </ul>                 |
| 13. | ანა ქემელაშვილი   | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• კვლევის მეთოდები</li> </ul>                          |
| 14. | უჩა ღვინიაშვილი   | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• პროგრამირება JavaScript</li> </ul>                   |
| 15. | ქართლოსი ჯიქიძე   | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• IT პროექტების მართვა</li> </ul>                      |
| 16. | გიორგი რამიშვილი  | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ვებ ტექნოლოგიები (.NET)</li> </ul>                   |
| 17. | თინათინ ცომაია    | პროფესორი        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• საზოგადოებასთან ურთიერთობების საფუძვლები</li> </ul>  |
| 18. | ნუგზარ ამილახვარი | პროფესორი        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• პროგრამირება PHP</li> </ul>                          |

|     |                    |                  |   |
|-----|--------------------|------------------|---|
| 19. | ლელა გაბელაია      | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"><li>• IT პროექტების ტესტირება</li></ul> |
| 20. | ნიკოლოზ ასტამიძე   | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"><li>• 3D თამაშები - Unity</li></ul>     |
| 21. | ჯემალი მღებრიშვილი | მოწვეული ლექტორი | <ul style="list-style-type: none"><li>• მობილური პროგრამირება</li></ul>   |