

კომპიუტერული მეცნიერება



მისანიჭებელი კვალიფიკაცია - კომპიუტინგის ბაკალავრი
კრედიტების რაოდენობა - 240 ECTS კრედიტი
პროგრამის ხელმძღვანელი: პროფესორი კობა გელაშვილი
საკონტაქტო ნომერი: 599-11-48-50

უნივერსიტეტი აღჭურვილია თანამედროვე ტექნიკით და კომპიუტერული ლაბორატორიებით, რაც, თეორიულ ცოდნასთან ერთად, უზრუნველყოფს სტუდენტისთვის უახლესი საინფორმაციო ტექნოლოგიების პრაქტიკული გამოყენების უნარს გამომუშავებას.

პროგრამის სპეციფიკა ითვალისწინებს სტუდენტის მიერ მრავალი პრაქტიკული პროექტის განხორციელებას. პროგრამა შედგენილია საინფორმაციო ტექნოლოგიებში თანამედროვე საბაზრო მოთხოვნების და სამომავლო პერსპექტივების გათვალისწინებით, რითაც კურსდამთავრებულების კონკურენტუნარიანობა მაღლდება დასაქმების კუთხით.

სასწავლო პროცესს უძღვებიან მაღალკვალიფიციური პროფესორ-მასწავლებლები, რაც ფუნდამენტური განათლების მიღების საფუძველს იძლევა.

პროგრამა სტუდენტს სთავაზობს სიღრმისეულად შეისწავლოს კომპიუტერული მეცნიერებები და, ასევე, სურვილის შემთხვევაში, დაეუფლოს დამატებით სპეციალობას.

კომპიუტინგის ბაკალავრი სწავლის გაგრძელებას შეძლებს კომპიუტერული მეცნიერების, ინფორმაციული სისტემების, ინფორმაციული ტექნოლოგიების და სხვა სამაგისტრო პროგრამებზე, როგორც საქართველოში, ასევე მის ფარგლებს გარეთ, შესაბამისი საგანმანათლებლო პროგრამების დაშვების წინაპირობების გათვალისწინებით. ასევე, სწავლის გაგრძელების საშუალება შესაძლებელია ამერიკული უნივერსიტეტების ისეთ სადოქტორო პროგრამებზე, რომლებიც ითვალისწინებენ ბაკალავრიატის კურსდამთავრებულის მიღებას მათთვის სასწავლო კომპონენტის გაძლიერებით, შესაბამისი საგანმანათლებლო პროგრამებისათვის დადგენილი დაშვების წინაპირობების გათვალისწინებით.

ამჟამად მართვის სახელმწიფო ორგანოები, საგანმანათლებლო დაწესებულებები და საკუთრების სხვადასხვა ფორმის ორგანიზაციები აქტიურად იყენებენ ან/და ავითარებენ პროგრამულ უზრუნველყოფას. საქართველოს მაგალითზე, ესაა სხვადასხვა დონის ორგანიზაციები, რომლებიც ამუშავებენ აუდიო და ვიდეო ინფორმაციას (საკომუნიკაციო და სატელევიზიო, კომპიუტერული თამაშების შემქმნელი, გეოინფორმაციული სისტემების დამმუშავებელი კომპანიები), ზრუნავენ დიდი მოცულობის ინფორმაციის დამუშავებასა და დაცვაზე (საბანკო სექტორი, მალოვანი და სხვა სახელმწიფო უწყებები, საძიებო სისტემები, სოციალური ქსელები და ა.შ.). გარკვეულ შემთხვევებში, დასაქმების სფეროს შესაძლოა წარმოადგენდეს სხვადასხვა კვლევით პროექტში მონაწილეობა, ან რაიმე ინტელექტუალური სფეროს მომსახურება - სხვადასხვა სახის ნაკადების (სატრანსპორტო, მილოვანი, საჰაერო) დაგეგმვა და მართვა, სფეროში არსებული პროგრამების მომსახურება და განვითარება.

წარმატებული უცხოური უნივერსიტეტების გამოცდილების გათვალისწინებით, პროგრამის მენეჯმენტი ითვალისწინებს სასწავლო პროცესში პრაქტიკასა და ინდუსტრიაში დასაქმებული სპეციალისტების აქტიურ მონაწილეობას, რომლებიც ამავდროულად პოტენციურ დამსაქმებლებს წარმოადგენენ და კარგად იცნობენ შრომის ბაზრის მოთხოვნებს.

1. მიზანი:

პროგრამა მიზნად ისახავს შრომის ბაზარზე კონკურენტუნარიანი სპეციალისტის მომზადებას, რომელსაც გარდა ზოგადი კომპეტენციებისა, ექნება დარგობრივი სფეროს ფართო ცოდნა, პრაქტიკული უნარ-ჩვევები და პროფესიული ღირებულებები.

პრაქტიკული უნარ-ჩვევებით აღჭურვილი კურსდამთავრებულის გამოშვებას, რაც ძალიან მნიშვნელოვანია დასაქმების კუთხით. სამისოდ, მრავალი სასწავლო კურსი, თეორიულ ცოდნასთან ერთად, კონცენტრირდება ამ ცოდნის პრაქტიკულ ასპექტებზეც.

სტუდენტებისთვის მაღალი ხარისხის და საფუძვლიანი ცოდნის მიწოდება, შრომის ბაზრის მოთხოვნილებების და ACM-ის (<http://www.acm.org/education/CS2013-final-report.pdf>) სასწავლო კურიკულუმის საბაზო რეკომენდაციების გათვალისწინებით.

პროგრამაში შეთავაზებული მათემატიკური სასწავლო კურსები სტუდენტს შეუქმნის იმ აუცილებელ ბაზისს, რაც შემდგომში მისი თვითგანათლებისთვის იქნება მტკიცე საფუძველი. პროგრამა ასევე უზრუნველყოფს პროექტებზე ჯგუფური მუშაობს უნარის და კოლეგებთან კომუნიკაციის კარგი უნარის განვითარებას, რაც ხელს შეუწყობს კურსდამთავრებულის წარმატებულ საქმიანობას.

საინფორმაციო ტექნოლოგიებში მომუშავე სპეციალისტებს ხშირად უხდებათ პროგრამული უზრუნველყოფის გამართვა. აღსანიშნავია, რომ, პროგრამული უზრუნველყოფის გამართვის მეთოდები სისტემატიზებული სახით, სწორედ წინამდებარე პროგრამაშია პირველად შემოთავაზებული ქართულ საგანმანათლებლო სივრცეში. ეს გარემოება პროგრამის კურსდამთავრებულს კონკურენტუნარიანებს გახდის დასაქმების ბაზარზე.

პროგრამა უზრუნველყოფს სტუდენტისთვის საფუძვლიანი განათლების მიცემას თანამედროვე კომპიუტერული მეცნიერების ცოდნის ძირითად არეებში (ACM-ის კურიკულუმის მიხედვით):

- ალგორითმები (ძებნის, დახარისხების, ჰეშირების, ალგორითმები გრაფებზე და სტრიქონებზე და სხვა, ალგორითმების სირთულე, C++ (STL) და Java -ს ალგორითმების ბიბლიოთეკები);
- მონაცემთა სტრუქტურები (მასივები, დინამიკური მასივები, ჰეშ-ცხრილები, ხისებრი სტრუქტურები, იტერატორები, C++ (STL) და Java -ში იმპლემენტირებული კონტეინერები);
- კომპიუტერის ორგანიზაცია (მანქანური დონის, ასემბლერის დონის, მეხსიერების სისტემის, ფუნქციონალური ორგანიზაცია და სხვა);
- დაპროგრამების ენები (C++, Java, C#- საბაზო და გაღრმავებული კურსები);
- დისკრეტული სტრუქტურები (სიმრავლეები, დამოკიდებულებები, ფუნქციები, საბაზო ლოგიკა, დამტკიცების მეთოდები, აღრიცხვის ელემენტები, გრაფები და ხეები, დისკრეტული ალბათობა და სტატისტიკა);
- ინფორმაციის უსაფრთხოება და დაცვა (საბაზო კონცეფციები, ძირითადი პროტოკოლები, შეტევის და საფრთხის სახეები, კრიპტოგრაფიის ელემენტები, ვებ-უსაფრთხოების ელემენტები);
- ინფორმაციის მართვა (ვებ-სისტემები, რელაციური მონაცემთა ბაზები, ADO-NET ტექნოლოგია და სხვა);
- ქსელები (ლოკალური და გლობალური ქსელების სტრუქტურა, ქსელური პროტოკოლები და მოწყობილობები, ფიზიკური ქსელები, მარშრუტიზირება, ღრუბლოვანი ტექნოლოგიები, HTML, ჯავასკრიპტი);
- ოპერაციული სისტემები (ოპერაციული სისტემების დანიშნულება და მათთან მუშაობა, სისტემების ინსტალაცია და მორგება, ოპერაციული სისტემის ადმინისტრირების საფუძვლები);
- პარალელური და დაყოფილი პროგრამირება (მრავალპროცესორიანი კომპიუტერის სპეციფიკა, სინქრონიზაცია, ატომური ბლოკები, ორმხრივობის გამორიცხვა და პარალელური ალგორითმები ელემენტები);
- ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება (C++ და Java-ს საშუალებების საფუძველზე - კლასების იერარქიის შექმნა, ძირითადი პრინციპები);
- პროგრამული უზრუნველყოფის გამართვის მეთოდები (პირველად ქართულ საგანმანათლებლო სივრცეში - სისტემატიზებული სახით: პროგრამირების კონცეფციები და მიდგომები, სხვადასხვა ტიპის პროექტებში ლოგირების გამოყენება, Unit Test-ების გამოყენებით პროექტის შექმნა სხვადასხვა Framework-ით, Version Control-ის გამოყენება ჯგუფური მუშაობის გასამარტივებლად, Debugging -ის გამოყენება პრობლემების იდენტიფიცირებისა და გადაჭრისთვის);

- პროგრამული უზრუნველყოფის ინჟინერია (პროგრამული უზრუნველყოფის ინჟინერიის ძირითადი საკითხები, პროგრამული სისტემების შექმნის პროცესი, პროგრამული უზრუნველყოფის ცხოვრების ციკლი და ფაზები, ფუნქცია და ობიექტი, ორიენტირებული ანალიზი და დიზაინი. ნიმუშების გამოყენება პროგრამული უზრუნველყოფის დიზაინში, როგორც მოთხოვნების ცვლილების მიმართ მდგრადი პროგრამული უზრუნველყოფის შექმნის ეფექტურ მიდგომა);
- კიბერსივრცის სამართლებრივი საკითხები და პროფესიული ეთიკა (კიბერსივრცეში საქმიანობის მარეგულირებელი ნორმების ინტერპრეტაცია, მათი მისადაგება იმ კონკრეტულ ქვესფეროებთან, რომლებიც შეიძლება დადგეს მისი შრომითი საქმიანობისას).

აგრეთვე:

- ასახავს იმ ასპექტებს, რაც განაცალკევებს კომპიუტერულ მეცნიერებას ინფორმატიკის სხვა მიმართულებებისგან. ასევე, იმ ასპექტებსაც, რაც საერთოა ინფორმატიკის სხვადასხვა მიმართულებისთვის;
- უზრუნველყოფს სტუდენტისათვის საჭირო ცოდნას დარგში სამართლებრივი ურთიერთობებისა და პროფესიული ეთიკის სფეროში, რაც აგრეთვე გათვალისწინებულია ACM-ის კურიკულუმის რეკომენდაციებით;
- უზრუნველყოფს მიღებული ცოდნის შრომით, კვლევით, შემოქმედებით საქმიანობაში წარმატებით გამოყენებისთვის საჭირო ტექნოლოგიური უნარების განვითარებას;

2. სწავლის შედეგები

ცოდნა და გაცნობიერება:

კურსდამთავრებულს აქვს ფართო ცოდნა კომპიუტინგის (ინფორმატიკის) აქტიურად გამოყენებად სფეროებში და საფუძვლიანი ცოდნა თანამედროვე კომპიუტერული მეცნიერების ცოდნის ძირითად არეებში რასაც ითვალისწინებს ACM-ის სასწავლო კურიკულუმი. განსაკუთრებული ყურადღება ეთმობა ალგორითმებს, კომპიუტერის არქიტექტურას და ორგანიზაციას, დისკრეტულ სტრუქტურებს, ინფორმაციის მართვას, ქსელებს, ვებ-დიზაინს, ოპერაციულ სისტემებს, დაპროგრამების ენებს, პროგრამული უზრუნველყოფის ინჟინერიას და გამართვის მეთოდებს. განსაზღვრული დოზით, რაც საკმარისია ზემოთ აღნიშნული სფეროების ათვისების შემდეგ სწავლების მაღალ საფეხურებზე ან დამოუკიდებლად ცოდნის გაღრმავებისთვის, იცის ალგებრის, კალკულუსის და ელექტრონიკის საფუძვლები.

კურსდამთავრებულებს აქვთ აზროვნების და პრობლემათა გადაჭრის სპეციფიკური სტილი, რომელიც გაჩნდება სწავლის და დამოუკიდებელი მუშაობის შედეგად შეძენილი გამოცდილებიდან.

კურსდამთავრებულს აქვს:

- თანამედროვე საოფისე ტექნოლოგიების, ვებ-დიზაინის, დაპროგრამების, მონაცემთა სტრუქტურების და ალგორითმების საფუძვლების ცოდნა;
- კომპიუტერის არქიტექტურის და ოპერაციული სისტემების საფუძვლების მყარი ცოდნა;
- C++-ზე დაპროგრამების ერთ-ერთ ყველაზე სწრაფ და მრავალფუნქციურ ენაზე პროგრამული უზრუნველყოფის შექმნის და გამართვის წესები;
- Java-ზე (და სურვილის შემთხვევაში C# -ზე) - დაპროგრამების ერთ-ერთ ყველაზე პოპულარულ ენაზე პროგრამული უზრუნველყოფის პროექტირების, რეალიზაციის, გამართვისა და განახლების მეთოდები;
- კომპიუტერული სამართლის სფეროში საქმიანობის მარეგულირებელი ეროვნულ კანონმდებლობის ცოდნა, აცნობიერებს იმ ჩარჩოებს, რომლის ფარგლებშიც მან უნდა მოაქციოს თავისი მუშაობა.

კურსდამთავრებულმა იცის:

- სტანდარტული სირთულის ამოცანების გადაჭრისთვის აუცილებელი ძირითადი ალგორითმული, პროგრამული და აპარატურული საშუალებები;

- დიდი მოცულობის პროგრამების აგების, გამართვის და შეფუთვის მეთოდები, საბოლოო პროდუქტის ძირითადი მახასიათებლების თეორიული აღწერის და შეფასებისთვის საჭირო ტექნიკა;
- ინფორმაციის დაცვის და მრავალპროცესორიანი დაპროგრამების პროგრამული და ალგორითმული საფუძვლები.

კურსდამთავრებული აცნობიერებს:

- ინფორმაციის დაცვის აუცილებლობას;
- საინფორმაციო ტექნოლოგიების პროექტებზე ჯგუფური მუშაობს ეფექტურობას.

ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენების უნარი:

კურსდამთავრებულს შეუძლია:

- კვლევითი და პრაქტიკული შინაარსის პროექტის განხორციელებისთვის, წინასწარ განსაზღვრული ტექნიკური დავალების, ან მის მიერ შერჩეული ალგორითმების შესაბამისად, გამოიყენოს დაპროგრამების თანამედროვე ტექნოლოგიები, კერძოდ C++ და Java-ზე დაპროგრამების ჩვევები, რომლებიც მან შეიძინა საბაზო და გაღრმავებულ კურსებში;
- კვლევითი და პრაქტიკული შინაარსის პროექტის განხორციელებისთვის საჭირო მონაცემთა სტრუქტურების და ალგორითმების შერჩევა. ალგორითმების ეფექტურობის თეორიული შეფასება მეხსიერების მარაგის გამოყენებისა და სისწრაფის თვალსაზრისით;
- ვებ-დოზინის სტანდარტული საშუალებების, კერძოდ HTML-ის და ჯავასკრიპტის გამოყენება, web სერვერების მენეჯმენტი ჯავაში. აგრეთვე, შესაბამისი სპეცურსების არჩევის შემთხვევაში, მონაცემებთან წვდომა NET აპლიკაციიდან ADO.NET ტექნოლოგიით, ვებ აპლიკაციების შექმნა ASP.NET ტექნოლოგიით,
- დამოუკიდებლად დაპროექტოს და მართოს კომპიუტერული ქსელი, მისი ქსელური და პერიფერიული მოწყობილობების ოპტიმალური გამოყენებით.
- გუნდში ეფექტურ მუშაობისთვის, რაც კომპიუტერული მეცნიერების სპეციალისტისთვის არის თანამედროვე შრომის ბაზრის ერთ-ერთი ძირითადი მოთხოვნა, გამოიყენოს კურიკულუმით გათვალისწინებულ ჯგუფურ პროექტებში მონაწილეობის გამოცდილება და უნარ-ჩვევები;
- პროგრამული პროდუქტების შექმნასა და გამოყენებასთან დაკავშირებით, კიბერსამართლის სტანდარტულ სიტუაციებში გარკვევა.

კომუნიკაციის უნარი:

კურსდამთავრებულს აქვს:

- ინფორმაციის და კომუნიკაციის ტექნოლოგიების გამოყენების უნარი;
- სხვადასხვა წყაროდან ინფორმაციის მოძიების და დამუშავების და სათანადო დონეზე პრეზენტაციის უნარი;
- სოციალური უნარები. კერძოდ: ჯგუფური მუშაობა, პრობლემებისა და მათი გადაჭრის გზების შესახებ ფართო აუდიტორიის წინაშე მოხსენებით გამოსვლა;
- პროგრამული პროდუქტის დოკუმენტირების და აღწერის უნარი, პროგრამული უზრუნველყოფის ინჟინერიის რეკომენდაციების და სტანდარტების გათვალისწინებით;
- სხვადასხვა პროექტის შესასრულებლად, გუნდში მუშაობის უნარი ეთიკური და პროფესიული სტანდარტების სრული დაცვით.

სწავლის უნარი:

კურსდამთავრებულს შეუძლია ლიტერატურის გამოყენებით ცოდნის გაღრმავება. საჭიროების შემთხვევაში, შესაბამისი ლიტერატურის დამოუკიდებლად მოძიება და გარჩევა;

- კურსდამთავრებულს გამოუმუშავდა სწრაფად ცვლადებად და განვითარებად სფეროში მოღვაწეობის უნარი, სწავლის პროცესში შექმნილი ცოდნის და ჩვევების (კომუნიკაცია, გუნდში მუშაობა, პროფესიული პრაქტიკა) დახმარებით. აქვს საკუთარი ცოდნის და ჩვევების მუდმივი განახლების და განვითარების უნარი.

დასკვნის გაკეთების უნარი:

კურსდამთავრებულს შეუძლია:

- მისი კომპეტენციის ფარგლებში საჭირო მონაცემების შეგროვებისთვის ლეგალური, კანონმდებლობასთან შეთანხმებული გზების შესახებ დასკვნის გაკეთება, ოპტიმალური გადაწყვეტილების მისაღების მიზნით;
- კონკრეტული ამოცანის იდენტიფიცირების, შესაბამისი მონაცემების, მეთოდების და ტექნოლოგიების შერჩევის შესახებ გადაწყვეტილების მიღება.
- კონკრეტული ამოცანის აბსტრაგირება, შესაბამისი განყენებული მონაცემებისა და/ან სიტუაციების ანალიზი სტანდარტული და ზოგიერთი გამორჩეული მეთოდის გამოყენებით, დასაბუთებული დასკვნის ჩამოყალიბება.

ღირებულებები

კურსდამთავრებული გარკვეულია ღირებულებათა და ფასეულობათა იმ სისტემაში, რაც განაპირობებს კომპიუტერული მეცნიერების სფეროში დასაქმებული პირების ინდივიდუალურ წარმატებას. ესაა პროფესიული ეთიკის პრინციპების დაცვა, პლაგიატის უარყოფა, მუდმივი პროფესიული ზრდის აუცილებლობის და უპირატესობების აღქმა. გათვითცნობიერებული აქვს პროგრამული პროდუქტის გამოყენების პირობების დაცვის ეთიკური მხარეები. მას ასევე შეუძლია ღირებულებათა ფორმირების პროცესში მონაწილეობა.

3. შეფასების სისტემა

სტუდენტი პროგრამის თითოეულ კომპონენტში ფასდება 100 ქულიანი სისტემით, რომელიც მოიცავს შუალედურ შეფასებას და დასკვნით შეფასებას. ყოველი სასწავლო კურსის ფარგლებში სტუდენტი ასრულებს სილაბუსით გათვალისწინებულ დავალებებს, ამზადებს პრეზენტაციას, მონაწილეობს დისკუსიებში და ერთვება ყველა სხვა აქტივობაში, რაც აუცილებელია სასწავლო კურსის მიზნების მისაღწევად.

100 ქულის განაწილება იხილეთ ქვემოთ მოცემულ ცხრილზე. ამასთან, გამოკითხვის სახე, სტუდენტის მიერ მოსამზადებელი პრეზენტაციის და სხვა საკითხების შესახებ ინფორმაცია დეტალურად არის მოცემული სასწავლო კურსების სილაბუსებში.

100 ქულა					
შუალედური შეფასება - 60 ქულა			დასკვნითი შეფასება - 40 ქულა		
შეფასების კომპონენტები	ქულა	მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი	შეფასების კომპონენტი	ქულა	მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი
ყოველკვირეული/სასემინარო შეფასებები	20	8	დასკვნითი წერითი გამოცდა	40	21
პრეზენტაცია	10	4			
შუალედური გამოცდა	30	8			

ყოველ სასწავლო კურსში დასკვნითი გამოცდის ჩაბარება სავალდებულოა. დასკვნით გამოცდაზე გასვლის უფლება ეძლევა სტუდენტს, რომელსაც შუალედური შეფასების სახით მოპოვებული აქვს არანაკლებ 20 ქულა.

საბაკალავრო ნაშრომის შეფასება ხორციელდება საბაკალავრო ნაშრომის შესრულების, დაცვისა და შეფასების ინსტრუქციის შესაბამისად.

შეფასების სისტემა, პროგრამის ყოველი კომპონენტისათვის ითვალისწინებს ხუთი სახის დადებით შეფასებას:

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

შეფასების სისტემა, ასევე, ითვალისწინებს ორი სახის უარყოფით შეფასებას:

- (FX) ვერ ჩააბარა – 41-50 ქულა, რაც ნიშნავს, რომ სტუდენტს ჩასაბარებლად მეტი მუშაობა სჭირდება და ეძლევა დამოუკიდებელი მუშაობით დამატებით გამოცდაზე ერთხელ გასვლის უფლება; დამატებითი გამოცდა ტარდება დასკვნითი შეფასების გამოცხადებიდან არანაკლებ 5 დღის შემდეგ.
- (F) ჩაიჭრა – 40 ქულა და ნაკლები, რაც ნიშნავს, რომ სტუდენტის მიერ ჩატარებული სამუშაო არ არის საკმარისი და მას საგანი ახლიდან აქვს შესასწავლი.

სტუდენტის მიერ დამატებით გამოცდაზე მიღებულ შეფასებას არ ემატება დასკვნით შეფასებაში მიღებულ ქულათა რაოდენობა. დამატებით გამოცდაზე მიღებული შეფასება არის დასკვნითი შეფასება და აისახება სასწავლო კურსის საბოლოო შეფასებაში.

დამატებით გამოცდაზე მიღებული შეფასების გათვალისწინებით საბოლოო შეფასებაში 0-50 ქულის მიღების შემთხვევაში, სტუდენტს უფორმდება შეფასება F - 0 ქულა.

4. პროგრამაზე დაშვების წინაპირობა

ბაკალავრიატის საგანმანათლებლო პროგრამაზე მიიღება სრული ზოგადი განათლების მქონე პირი, რომელსაც ჩაბარებული აქვს ერთიანი ეროვნული გამოცდები, მათ შორის, უცხო ენად - ინგლისური ენა და მიღებული აქვს შეფასება არანაკლებ 60 ქულა.

საგანმანათლებლო პროგრამაზე ერთიანი ეროვნული გამოცდის გავლის გარეშე ჩარიცხვა ხორციელდება „უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებაში ერთიანი ეროვნული გამოცდების/საერთო სამაგისტრო გამოცდების გავლის გარეშე სწავლის უფლების მქონე აბიტურიენტების/მაგისტრანტობის კანდიდატების/სტუდენტების მიერ დოკუმენტების წარდგენისა და განხილვის წესის დამტკიცების შესახებ“ საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების მინისტრის 2011 წლის 29 დეკემბრის №224/ნ ბრძანების შესაბამისად.

საგანმანათლებლო პროგრამაზე ასევე დაიშვებიან საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების მინისტრის 2010 წლის 2 თებერვლის ბრძანება №10/ნ-ით დამტკიცებული „უმაღლესი საგანმანათლებლო დაწესებულებიდან სხვა უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებაში გადასვლის წესისა და საფასურის დამტკიცების შესახებ“ შესაბამისად მობილობის წესით ჩარიცხული სტუდენტები.

საგანმანათლებლო პროგრამაზე ჩარიცხვა, ასევე, შესაძლებელია, შიდა მობილობის წესით, რომლის წესი და პროცედურა განისაზღვრება ა(ა)იპ საქართველოს უნივერსიტეტის სასწავლო პროცესის მარეგულირებელი წესით.

5. სწავლა-სწავლების ფორმები და სწავლის შედეგების მიღწევის მეთოდები

პროგრამით გათვალისწინებული შედეგების მისაღწევი მეთოდებს წარმოადგენს ლექცია, პრაქტიკული, სემინარული და ლაბორატორიული. თითოეული მეთოდისთვის, გამოიყენება შემდეგი აქტივობები:

ლექციებზე: ვერბალური, პრობლემაზე დაფუძნებული სწავლება (PBL), დემონსტრირება, შემთხვევის ანალიზი, ინდუქცია, დედუქცია, ანალიზი და სინთეზი და სხვა.

სემინარებზე, პრაქტიკულ და ლაბორატორიულ მეცადინეობებზე: ვერბალური, წიგნზე მუშაობა, დემონსტრირება, ინდუქცია, ანალიზი, სინთეზი, ელექტრონული სწავლების (E-learning) დასწრებული სახე და სხვა.

ჯგუფურ პროექტზე: ვერბალური, პრობლემაზე დაფუძნებული სწავლება, ელექტრონული სწავლების (E-learning) დასწრებული სახე, თანამშრომლობითი (cooperative) სწავლება, ჯგუფური (collaborative) მუშაობა და სხვა.

კონკრეტული სასწავლო კურსის სპეციფიკის გათვალისწინებით, მეთოდები და აქტივობები იგეგმება კურსის განმახორციელებელი ლექტორების აკადემიური თავისუფლების ფარგლებში და კონკრეტულად განისაზღვრება შესაბამისი სასწავლო კურსების სილაბუსებით.