

ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

*ზუსტ და საბუნებისმეტყველო მეცნიერებათა ფაკულტეტი
კომპიუტერულ მეცნიერებათა დეპარტამენტი*

საბაკალავრო პროგრამა

*კომპიუტერული მეცნიერება
Computer Science*

კურსდამთავრებულს მიენიჭება აკადემიური ხარისხი:

*კომპიუტერული მეცნიერების ბაკალავრი
Bachelor of Computer Science*

*თბილისი
2023 წელი*

ფაკულტეტი:	ზუსტ და საბუნებისმეტყველო მეცნიერებათა
ძირითადი (major) საბაკალავრო პროგრამის დასახელება:	კომპიუტერული მეცნიერება Computer Science
პროგრამის მოცულობა კრედიტებით	240 კრედიტი
სწავლების ენა	ქართული
მისანიჭებელი აკადემიური ხარისხი:	კომპიუტერული მეცნიერების ბაკალავრი Bachelor of Computer Science
პროგრამაზე დაშვების წინაპირობა	საქართველოს მოქალაქეებმა უნდა ჩააბარონ ერთიანი ეროვნული გამოცდები. პროგრამაზე დასაშვებად აუცილებელია: • მინიმალური კომპეტენციის დონის დაძლევა ერთიან ეროვნულ გამოცდებზე კანონმდებლობით განსაზღვრულ სავალდებულო საგნებში, • მათემატიკაში მინიმალური კომპეტენციის ზღვარის დაძლევა, რომელიც განისაზღვრება თსუ ზუსტ და საბუნებისმეტყველო მეცნიერებათა ფაკულტეტის მიერ ყოველი წლიურად; • ინგლისური ენა - მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი განისაზღვრება ეროვნული შეფასებისა და გამოცდების ეროვნული ცენტრის მიერ. უცხო ქვეყნის მოქალაქე განმცხადებლების მიღება ექვემდებარება საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს მიერ განსაზღვრული წესებსა და ვადებს საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების მინისტრის 2011 წლის 29 დეკემბრის # 224 ბრძანების შესაბამისად.
საბაკალავრო პროგრამის ხელმძღვანელები:	მანანა ხაჩიძე, გია სირბილაძე, ალექსანდრე გამყრელიძე
საბაკალავრო პროგრამის კოორდინატორი:	მაგდა ცინცაძე
სწავლის საფასური	საქართველოს მოქალაქეებისათვის 2250 ლარი

პროგრამის მიზანი

საბაკალავრო პროგრამის „კომპიუტერული მეცნიერება“ მიზანს წარმოადგენს გამოუშვას კურსდამთავრებულები, რომლებიც:

1. იქნებიან კომპიუტერული მეცნიერების პროდუქტიული, პასუხისმგებელიანი სპეციალისტები, რომლებიც შესძლებენ კვლევებს და/ან დაპროექტების ჩატარებას, პროგრამების შექმნას, განვითარებას ან მხარდაჭერას კომპიუტერული მეცნიერების სხვადასხვა სფეროში;

2. შესძლებენ ინფორმატიკის სფეროში კომპიუტერული მეცნიერების ეთიკის და სოციალურ პრობლემების აღქმა-გააზრებას, როგორც პროფესიონალი, თავისი მოვალეობის შესრულებისას;
3. გააგრძელებენ კომპიუტერულ მეცნიერებაში ახალი ტექნოლოგიების შესწავლას უნივერსიტეტის შემდგომი პროფესიული თვითგანათლების გზით.

სწავლის შედეგი

კომპიუტერული მეცნიერების დეპარტამენტმა მხედველობაში მიიღო ABET CAC- ის სწავლის შედეგები:

1. კომპიუტინგის რთული პრობლემების ანალიზი და კომპიუტინგის პრინციპების სხვა შესაბამისი დისციპლინების გამოყენება გადაწყვეტილებების განსასაზღვრავად;
2. კომპიუტინგზე დაფუძნებული გადაწყვეტილების შემუშავება, განხორციელება და შეფასება მოცემული ამოცანის კომპიუტინგის მოთხოვნათა უზრუნველსაყოფად პროგრამის დისციპლინის კონტექსტის შესაბამისობაში;
3. ქმედითიანი კომუნიკაცია სხვადასხვა პროფესიულ კონტექსტში;
4. პროფესიული პასუხისმგებლობის აღიარება და დასაბუთებული გადაწყვეტილებების მიღება იურიდიული და ეთიკური პრინციპების საფუძველზე;
5. გუნდის წევრის ან ლიდერის მოვალეობის ქმედითი შესრულება, პროგრამის შესაბამისი დისციპლინის ფარგლებში;
6. კომპიუტერული მეცნიერებების და პროგრამული უზრუნველყოფის შემუშავების საფუძველების გამოყენება კომპიუტინგზე დაფუძნებული გადაწყვეტილებების მისაღებად.

ABET CAC სწავლის შედეგები		ცოდნა და გაცნობიერება	უნარები	ავტონომიურობა და პასუხისმგებლობა
1.	კომპიუტინგის რთული პრობლემების ანალიზი და კომპიუტინგის პრინციპების სხვა შესაბამისი დისციპლინების გამოყენება გადაწყვეტილებების განსასაზღვრავად;			
2.	კომპიუტინგზე დაფუძნებული გადაწყვეტილების შემუშავება, განხორციელება და შეფასება მოცემული ამოცანის კომპიუტინგის მოთხოვნათა უზრუნველსაყოფად პროგრამის დისციპლინის კონტექსტის შესაბამისობაში;			
3.	ქმედითიანი კომუნიკაცია სხვადასხვა პროფესიულ კონტექსტში;			

4.	პროფესიული პასუხისმგებლობის აღიარება და დასაბუთებული გადაწყვეტილებების მიღება იურიდიული და ეთიკური პრინციპების საფუძველზე;			
5.	გუნდის წევრის ან ლიდერის მოვალეობის ქმედითი შესრულება, პროგრამის შესაბამისი დისციპლინის ფარგლებში;			
6.	კომპიუტერული მეცნიერებების და პროგრამული უზრუნველყოფის შემუშავების საფუძველების გამოყენება კომპიუტინგზე დაფუძნებული გადაწყვეტილებების მისაღებად.			

შედეგების შესრულების ინდიკატორები:

სწავლის შედეგი 1. კომპიუტინგის კომპლექსური პრინციპების ანალიზი, მათი და სხვა დისციპლინების გამოყენება გადაწყვეტილებების მისაღებად.

PI 1.1 კომპიუტინგის კომპლექსური პრობლემის ანალიზი გადაწყვეტილების მისაღებად

PI 1.2 კომპიუტინგის პრინციპების გამოყენება გადაწყვეტილების მისაღებად კომპიუტინგის კომპლექსური პრობლემის გადასაწყვეტად

PI 1.3 შესაბამისი დისციპლინების პრინციპების გამოყენება კომპლექსური გამოთვლითი პრობლემის გადაწყვეტის მიზნით

სწავლის შედეგი 2. კომპიუტინგზე დაფუძნებული გადაწყვეტილების შემუშავება, განხორციელება და შეფასება მოცემული ამოცანის კომპიუტინგის მოთხოვნათა უზრუნველსაყოფად პროგრამის დისციპლინის კონტექსტის შესაბამისობაში;

PI 2.1 პროგრამული უზრუნველყოფის შემუშავება, რომელიც აკმაყოფილებს კომპიუტინგის მოცემულ მოთხოვნებს.

PI 2.2 პროგრამული უზრუნველყოფის განხორციელება რომელიც აკმაყოფილებს კომპიუტინგის მოცემულ მოთხოვნებს.

PI 2.3 კონკრეტული მოთხოვნების შესაბამისი კომპიუტერზე დაფუძნებული გადაწყვეტილებების შეფასება

სწავლის შედეგი 3. ქმედითიანი კომუნიკაცია სხვადასხვა პროფესიულ კონტექსტში

P31: ჯგუფური დისკუსიებში ეფექტური მონაწილეობა

P32: ეფექტური პრეზენტაციის მოამზადება

P33: პროექტის ანგარიში ეფექტური დაწერა.

სწავლის შედეგი 4. პროფესიული პასუხისმგებლობის აღიარება და დასაბუთებული გადაწყვეტილებების მიღება იურიდიული და ეთიკური პრინციპების საფუძველზე

P41: აცნობიერებს პროფესიულ პასუხისმგებლობას კომპიუტერული პრაქტიკაში სამართლებრივი და ეთიკური პრინციპების საფუძველზე.

P42: აკეთებს ინფორმირებულ გადაწყვეტილებას კომპიუტერული პრაქტიკაში სამართლებრივი და ეთიკური პრინციპების საფუძველზე

სწავლის შედეგი 5. გუნდის წევრის ან ლიდერის მოვალეობის ქმედითი შესრულება, პროგრამის შესაბამისი დისციპლინის ფარგლებში;

P51: გუნდში ეფექტურად არის ჩართული როგორც წევრი ან ლიდერი

P52: ხელს უწყობს საერთო ამოცანის ეფექტურ შესრულებას

სწავლის შედეგი 6. კომპიუტერული მეცნიერებების და პროგრამული უზრუნველყოფის შემუშავების საფუძვლების გამოყენება კომპიუტინგზე დაფუძნებული გადაწყვეტილებების მისაღებად.

P61: კომპიუტერული მეცნიერების თეორიის გამოყენება გადაწყვეტილების მისაღებად

P62: პროგრამული უზრუნველყოფის განვითარების საფუძვლების გამოყენება პრობლემების გადასაჭრელად

სწავლის შედეგის მიღწევის დონე

სწავლის შედეგის მიღწევა განსაზღვრულია კომპიუტერული მეცნიერების საბაკალავრო პროგრამით გათვალისწინებულ **დისციპლინებში**, რომლებიც **I-VIII სემესტრებში** ისწავლება. დონის მიღწევა გულისხმობს:

- კომპიუტერული მეცნიერებების, როგორც დარგის ფუნდამენტური პრინციპებისა და თეორიების ცოდნას;
- კომპიუტერული მეცნიერებების იმ საკვანძო და ფუნდამენტური ალგორითმების ცოდნას, რომელიც გამოიყენება მეცნიერებისა და პრაქტიკის სხვადასხვა დარგებში;
- თანამედროვე დაპროგრამების ენების და ინსტრუმენტების ცოდნას;
- კომპიუტერული მეცნიერებების და ინფორმაციული ტექნოლოგიების სხვადასხვა დანიშნულების ინსტრუმენტების ფუნქციონირების და გამოყენების ცოდნას.

დასაქმების სფეროები - კომპიუტერული მეცნიერების ბაკალავრის პროფესიული მოღვაწეობის სფეროებია: მართვის სახელმწიფო ორგანოები, საგანმანათლებლო დაწესებულებები და საკუთრების სხვადასხვა ფორმის ორგანიზაციები, რომლებიც თავიანთ საქმიანობაში კომპიუტერულ ტექნოლოგიებს იყენებენ. კომპიუტერული მეცნიერების ბაკალავრი უპირატესად მომზადებულია თანამედროვე მეთოდების გამოყენებისა და პროგრამული უზრუნველყოფის შექმნა-გამოყენებისათვის ეკონომიკის, მართვის და ფინანსური საქმიანობის სფეროებში. კომპიუტერული მეცნიერების ბაკალავრმა შეიძლება დაიკავოს თანამდებობები, რომლებიც საქართველოს კანონების თანახმად უმაღლეს განათლებას საჭიროებენ. წარმოდგენილი საბაკალავრო ბროგრამა ზრუნავს კურსდამთავრებულთა დასაქმებაზე როგორც მათი ცოდნის და უნარების დონის განუზრეული ზრდის უზრუნველყოფით, ასევე პროგრამის განხორციელებისთვის მობილიზებული ადამიანური რესურსების საშუალებით. მოწვეულთა შორის არიან საქართველოს შრომის ბაზრის მსხვილი დამსაქმებლების წარმომადგენლები, მათთან ურთიერთობა ზრდის წარმატებულ სტუდენტთა ხელსაყრელი პირობებით დასაქმების შანსს.

სწავლის გაგრძელების საშუალება: კომპიუტერული მეცნიერების ბაკალავრი სწავლის გაგრძელებას შეძლებს საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების (კომპიუტინგის) ფართო სფეროს მიმართულებების სამაგისტრო პროგრამებზე.

სწავლის შედეგების მიღწევის მეთოდები

კომპიუტერული მეცნიერების პროგრამა წარმოადგენს დღის დასწრებულ პროგრამას. აკადემიური წელი დაყოფილია ორ სემესტრად (შემოდგომა და გაზაფხული). ყოველი სემესტრი შეადგენს 15 კვირას, მეთექვსმეტე კვირა, გამოიყენება საბოლოო გამოცდისთვის. 1 ECTS კრედიტი შეესაბამება

25 საათს. საკონტაქტო საათი (ლექცია / პრაქტიკა / სემინარი / ლაბორატორია) 50 წუთიან სააუდიტორიო მეცადინეობას.

კომპიუტერულ მეცნიერებაში სავალდებულო კურსები ყოველ სემესტრშია შემოთავაზებული და არჩევითი კურსების უმრავლესობა შეთავაზებულია წელიწადში ერთხელ მაინც.

გამოიყენება სწავლების სამი ძირითადი მეთოდი:

ლექციებზე: ვერბალური, პრობლემაზე დაფუძნებული სწავლება (PBL), დემონსტრირების მეთოდი, ინდუქცია, დედუქცია, ანალიზი და სინთეზი.

სემინარებზე, პრაქტიკულ და ლაბორატორიულ მეცადინეობებზე: ვერბალური, წიგნზე მუშაობის მეთოდი, ლაბორატორიული მეთოდი და დემონსტრირების მეთოდი, პრაქტიკული მეთოდები, ინდუქციური მეთოდი, ანალიზის მეთოდი, სინთეზის მეთოდი, ელექტრონული სწავლების (E-learning) დასწრებული სახე.

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

სტუდენტის ცოდნის შეფასების სისტემა

სტუდენტის ცოდნა ფასდება შემდეგი სისტემით: "ფრიადი", "მალიან კარგი", "კარგი", "დამაკმაყოფილებელი", "საკმარისი", "ზღვარი ვერ გადალახა" და "ჩაჭრა"

სტუდენტი ფასდება შემდეგი პრინციპით:

ქულა	შეფასება	შეფასების კლასიფიკაცია	შეფასების GPA
91 და მეტი	(A) "ფრიადი"	დადებითი	4.0
81 -90	(B) "მალიან კარგი"	დადებითი	3.0
71 -80	(C) "კარგი"	დადებითი	2.0
61 -70	(D) "დამაკმაყოფილებელი"	დადებითი	1.0
51 -60	(E) "საკმარისი"	დადებითი	0.5
41 -50	(FX) "ზღვარი ვერ გადალახა"	უარყოფითი	0
40 და ნაკლები	(F) "ჩაჭრა"	უარყოფითი	0

სტუდენტის საბოლოო ნიშანი კონკრეტულ საგანში განისაზღვრება შუალედური და საბოლოო (საგამოცდო) მის მიერ მიღებული შეფასებით სხვადასხვა კომპონენტში (ლექცია, სემინარი, პრაქტიკული სწავლება, ლაბორატორიული მეცადინეობა).

თითოეული კურსში მაქსიმალური ქულაა 100. დასკვნითი გამოცდა არ აღემატება 40 ქულას, შუალედური შეფასება წარმოადგენს ტესტის, პრეზენტაციის, ჯგუფური ან ინდივიდუალური პროექტის შეფასებების კომბინაციას ქულების კომბინაციას, თითოეული კომპონენტის წონა განსხვავებულია სხვადასხვა კურსისთვის და განსაზღვრება სილაბუსებში.

წარმოდგენილი პროგრამის შეფასების სისტემა თანმიმდევრულია თსუ-ს სტანდარტული შეფასების სისტემაზე:

შეფასება	Scores	GPA
A	91-100	4.0
B	81-90	3.0
C	71-80	2.0
D	61-70	1.0
E	51-60	0.5
F-FX	0-50	0.0

პროგრამის შემადგენელი კომპონენტებისა და კრედიტების განაწილება

140 ECTS - კომპიუტერული მეცნიერების საგნები

30 ECTS - მათემატიკური საგნები

20 ECTS - საბუნებისმეტყველო მეცნიერების საგნები

30 ECTS - ზოდადი განათლება

20 ECTS - თავისუფალი არჩევითი

	საგანი	საგნის სტატუსი	ECTS	საათი საკ/დამოუკ	ფორმატი ლ/მ/ს/ლპ	წინაპირობა	შემოდგომა	გაზაფხული
CS101	კომპიუტერული ICT წიგნიერება	სავ.	5	30/95	0/0/0/2	წინაპირობის გარეშე		
CS102	დაპროგრამების საფუძვლები	სავ.	5	60/65	1/1/0/2	წინაპირობის გარეშე		
MaTh101	კალკულუსი	სავ.	5	60/65	2/2/0/0	წინაპირობის გარეშე		
MaTh102	წრფივი ალგებრა	სავ.	5	60/65	2/2/0/0	წინაპირობის გარეშე		
GE	ინგლისური ენა 1	სავ.	5	60/65	0/4/0/0	წინაპირობის გარეშე		
SC 105	ფიზიკის შესავალი	სავ.	5	60/65	2/2/0/0	წინაპირობის გარეშე		
							30	30
CS104	ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 1 (C++)	სავ.	5	60/65	2/2/0/0	CS102		
MaTh201	დისკრეტული სტრუქტურები	სავ.	5	60/65	1/1/1/1	MaTh102 CS102		
MaTh202	კალკულუსი კომპიუტერული მეცნიერებისათვის	სავ.	5	60/65	2/2/0/0	MaTh101		
GE	ინგლისური ენა 2	სავ.	5	60/65	0/4/0/0	ინგლისური ენა 1		
PH 105	ფიზიკა (მექანიკა)	სავ.	5	75/50	2/1/0/2	SC 105		
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ.	5					
							30	30
CS200	ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 2 (C#) ან (Java) ან (Python)	სავ.	5	45/80	1/2/0/0 2/0/0/1 1/0/0/2	CS104		
CS203	კომპიუტერის ორგანიზაცია და არქიტექტურა	სავ.	5	45/80	1/0/1/1	CS104		
CS105	მონაცემთა სტრუქტურები	სავ.	5	60/65	2/0/0/2	CS102		
GE	ინგლისური ენა 3 (ტექნიკური	სავ.	5	60/65	0/4/0/0	ინგლისური		

	ინგლისური)					რი ენა 2		
PH 106	ფიზიკა (ელექტრომაგნიტიზმი)	სავ.	5		2/1/0/2	PH 105		
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
							30	30
CS304	მონაცემთა ბაზები	სავ.	5	60/65	1/0/1/2	CS104		
CS205	მონაცემთა ანალიზი და სტატისტიკა	სავ.	5	60/65	1/0/2/1	MaTh202		
CS302	ოპერაციული სისტემები	სავ.	5	45/80	1/0/1/1	CS104		
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
							30	30
CS310	ალგორითმები	სავ.	5	60/65	2/1/0/1	MaTh201, CS105		
CS303	მოდელირება და სიმულაცია	სავ.	5	60/65	1/0/2/1	CS205		
CS401	პროგრამული უზრუნველყოფის ინჟინერია	სავ.	5	30/95	1/0/1/0	CS200		
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
							30	30
CS416	მათემატიკური დაპროგრამება	სავ.	5	45/80	1/2/0/0	MaTh202		
CS411	ალგორითმების ანალიზი და სირთულე	სავ.	5	60/65	2/2/0/0	CS310		
CS305	ქსელური ტექნოლოგიები და კომუნიკაციები	სავ.	5	45/80	1/0/0/2	CS302		
CS202	ვებ დაპროგრამება	სავ.	5	60/65	2/0/0/2	CS104		
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
							30	30
CS417	ოპერაციათა კვლევა	სავ.	5	45/80	1/1/0/1	CS416		
CS402	პროექტის წანამდღვარი	სავ.	5	30/95	1/0/1/0	არანაკლებ 165 კრედიტი		
CS 512	ფორმალური ენები და ავტომატები ან	სავ.ა რჩ	5	45/80	1/2/0/0	CS310		
CS 505	ფუნქციონალური დაპროგრამება			45/80	1/1/0/1	CS104		
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					

							30	30
CS403	ინტელექტუალური სისტემები	სავ.	5	45/80	1/0/1/1	CS310, CS104		
CS404	კომპიუტერული სამართალი და ეთიკა	სავ.	5	30/95	1/0/1/0	წინაპირობ ის გარეშე		
CS405	ჯგუფური პროექტი	სავ.	5	30/95	0/0/2/0	CS402		
CS 512	ფორმალური ენები და ავტომატები ან	სავ.ა რჩ	5	45/80	1/2/0/0	CS310		
CS 505	ფუნქციონალური დაპროგრამება			45/80	1/1/0/1	CS104		
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ	5					
			30 30					
დარგობრივი არჩევითი საგნები								
CS501	ალგორითმული ინფორმაციის თეორია	არჩ	5	30/95	1/1/0/0	CS310		შ/გ
CS502	კომპიუტერული ტოპოლოგიის ალგორითმები	არჩ	5	30/95	1/1/0/0	CS310		შ/გ
CS503	შესავალი სირთულის თეორიაში	არჩ	5	30/95	1/1/0/0	CS310		შ/გ
CS506	ADO.NET ტექნოლოგია - მონაცემებზე წვდომა NET აპლიკაციიდან	არჩ	5	30/95	1/1/0/0	CS212		შ/გ
CS510	დაპროგრამება Java-ზე (გადრმავეებული კურსი)	არჩ	5	45/80	2/0/0/1	CS222, ინგლისური ენა 2		შ/გ
CS511	საინფორმაციო მენეჯმენტი	არჩ	5	45/80	2/0/1/0	CS101		შ/გ
CS513	გენეტიკური ალგორითმები	არჩ	5	45/80	1/1/0/1	CS310		შ/გ
CS514	ნეირონული ქსელები	არჩ	5	45/80	1/1/0/1	CS310		შ/გ
CS515	დისკრეტული სისტემების ქცევის მოდელები	არჩ.	5	45/80	1/2/0/0	Math201		
CS516	ინფორმაციული უსაფრთხოების ტექნოლოგიები	არჩ	5	45/80	1/1/1/0	Math102		შ/გ
CS517	კრიპტოგრაფიული ალგორითმები	არჩ	5	45/80	1/1/1/0	Math201		შ/გ
CS518	ინფორმაციის თეორია და კოდირება	არჩ	5	45/80	1/2/0/0	Math201		შ/გ
CS 519	საინფორმაციო მოდელები და სისტემები	არჩ	5	45/80	1/0/1/1	CS102		შ/გ
CS520	ქსელური ტექნოლოგიები და კომუნიკაციები 2	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS305		შ/გ
CS521	Linux - ოპერაციული სისტემა სერვერებისათვის	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS302		შ/გ
CS522	კომპიუტერული ალგებრის ელემენტები	არჩ.	5	30/95	1/1/0/0	Math 102 CS 102 CS 310 ინგლისური ენა 3 (ტექნიკური		

						ინგლისური)	
CS530	პროგრამული უზრუნველყოფის ტესტირება	არჩ	5	30/95	1/0/0/1	CS200 (212, 222, 252)	შ/გ
CS531	კომპიუტერული თამაშების შემუშავების საფუძვლები	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS102, CS310	შ/გ
CS532	ქვანტური ინფორმატიკა	არჩ	5	45/80	1/0/2/0	CS105	შ/გ
CS533	მობილ დაპროგრამება	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS200 (212, 222, 252)	შ/გ
CS534	Java Script - დინამიური WEB გვერდების პროგრამირება	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS202	შ/გ
CS535	პლათფორმაზე (web) დაფუძნებული დაპროგრამება	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS202	შ/გ
CS536	შესავალი სამეცნიერო მოდელირებაში	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS105, Math101	შ/გ
CS537	მანქანური სწავლება	არჩ	5	45/80	1/1/0/1	CS102, CS105	შ/გ
CS538	რიცხვითი ანალიზის ალგორითმები	არჩ	5	45/80	1/1/0/1	Math101, Math102, CS102	შ/გ
CS541	IT პროექტების მართვა	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS101	შ/გ
CS542	დაპროგრამება NET გარემოში	არჩ	5	30/95	0/0/0/2	CS200	შ/გ
CS543	ბიოინფორმატიკა	არჩ	5	45/80	1/0/2/0	CS310	შ/გ
CS091	მონაცემთა დამუშავება და ანალიზი ელექტრონული ცხრილებით	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS101	შ/გ
CS555	პროფესიული პრაქტიკა	არჩ	5				შ/გ
CS001	კომპიუტერული მათემატიკის სისტემა MATLAB	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS101, Math101	შ/გ
CS002	პროგრამული პაკეტი Mathematica და მისი შესაძლებლობები	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS101, Math101	შ/გ
CS003	დისკრეტული სტრუქტურების ამოცანების კომპიუტერული რეალიზაცია	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	Math101	შ/გ
CS525	ვებ აპლიკაციების შექმნის ტექნოლოგიები	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS212	შ/გ
CS526	შესავალი Linux სისტემაში	არჩ	5	45/80	1/2/0/0	CS104	შ/გ
CS 561	მონაცემთა ანალიზის თანამედროვე ტექნოლოგიები	არჩ	5	45/80	1/2/0/0	CS304	შ/გ
CS562	გაძლიერებული დაპროგრამება C-ზე	არჩ	5	45/80	1/1/0/1	CS102	შ/გ
CS563	ინფორმაციული არქიტექტურის პროექტირების სისტემები	არჩ	5	45/80	2/0/1/0	CS101	შ/გ
CS564	გენეტიკური ალგორითმების გამოყენება კრიპტოლოგიაში	არჩ	5	45/80	1/2/0/0	MaTh201	შ/გ

CS565	„დიზაინ პატერნები“.	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS104	შ/გ
CS571	თამაშის თეორიის საფუძვლები	არჩ	5	45/80	1/1/1/0	CS310	შ/გ
CS566	პროგრამული უზრუნველყოფის ეკონომიკა	არჩ	5	45/80	2/0/1/0	CS101	შ/გ
CS567	ბუნებრივი ენის დამუშავება (NLP)	არჩ	5	45/80	1/0/2/0	CS 200 (Python)	შ/გ
CS568	IT ბიზნეს ანალიტიკა	არჩ	5	30/95	1/0/1/0	CS 205	შ/გ
CS569	მონაცემების მოპოვებისა და შენახვის ტექნოლოგიები	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS 200 (Python)	შ/გ
CS570	ქსელური უსაფრთხოება CISCO -ს ტექნოლოგიების ბაზაზე	არჩ	5	45/80	1/0/0/2	CS305	შ/გ
	კომპიუტინგის ძირითადი ტექნოლოგიები	არჩ	5	45/80	1/0/1/1	-	
ზოგადი განათლების საგნები							
GE510	ლიტერატურა რომანტიზმიდან სიმბოლიზმამდე	არჩ	5	45/80	2/0/1/0		შ/გ
GE511	საქართველოს ისტორია	არჩ	5	45/80	2/0/1/0		შ/გ
GE512	ქართული ხელოვნების ისტორია	არჩ	5	45/80	2/0/1/0		შ/გ
GE513	ფსიქოლოგიის საფუძვლები	არჩ	5	45/80	1/0/2/0		შ/გ
GE514	საქართველოს ახალი და უახლეს ისტორიის საკითხები	არჩ	5	45/80	2/0/1/0		შ/გ
GE515	ქართული ლიტერატურა მსოფლიო ლიტერატურულ რუკაზე	არჩ	5	45/80	2/0/1/0		შ/გ
GE521	ცოცხალი ენა 1 (ფრანგული)	არჩ	5	60/65	0/4/0/0		შ/გ
GE522	ცოცხალი ენა 2 (ფრანგული)	არჩ	5	60/65	0/4/0/0	GE521	შ/გ
GE523	იაპონური ენა 1	არჩ	5	60/65	0/4/0/0		შ/გ
GE524	იაპონური ენა 2	არჩ	5	60/65	0/4/0/0	GE523	შ/გ

დამატებითი ინფორმაცია

- ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 2 (Java, C#, Python) წარმოადგენს სავალდებულო არჩევით ბლოკს. სტუდენტი ვალდებულია შეისწავლოს ერთი მაინც საგანი ჩამოთვლილთაგან.
- სტუდენტი ვალდებულია შეისწავლოს არანაკლებ 20 ECTS-ის შესაბამისი საბუნებისმეტყველო საგანი რომელთაგან:
 - o სტუდენტი ვალდებულია შეისწავლოს ორი მაინც შესავალი: ფიზიკის შესავალი (სავალდებულო), ქიმიის შესავალი, გეოგრაფიის შესავალი, გეოლოგიის შესავალი, ბიოლოგიის შესავალი, ელექტრონიკის შესავალი.
 - o სტუდენტი ვალდებულია შეისწავლოს ნებისმიერი კურსი საბუნებისმეტყველო მეცნიერებათა ბლოკიდან (ფიზიკა, ქიმია, ბიოლოგია, გეოლოგია, გეოგრაფია), რომელიც შეიცავს ლაბორატორიულ მეცადინეობას.
 - o სტუდენტი ვალდებულია შეისწავლოს არანაკლებ 30 ECTS შესაბამისი მათემატიკური საგნები, რომელთაგან 20 სავალდებულოა, ხოლო 10 არჩევითი.
- ზოგადი განათლების ბლოკის შესასრულებლად სტუდენტი ვალდებულია უცხო ენის (ინგლისურის) 15 ECTS კრედიტის გარდა შეისწავლოს არანაკლებ 15 ECTS კრედიტის მოცულობის ნებისმიერი არა კომპიუტერული მეცნიერების და არასაბუნებისმეტყველო დარგის (ჰუმანიტარული მეცნიერებები, სოციოლოგია-პოლიტოლოგია, ეკონომიკა და ბიზნესი) საგანი. ზოგადი განათლების ბლოკად ჩაითვლება სტუდენტის მიერ გავლილი სხვა სპეციალობის მაინორ პროგრამა.

საბაკალვრო პროგრამიდან „კომპიუტერული მეცნიერება“ სხვა სპეციალობის სტუდენტებისათვის გამოიყოფა საგნების ჯგუფი, რომელის მოსმენის შემთხვევაში სტუდენტს მიენიჭება დამატებითი სპეციალობა: „კომპიუტერული მეცნიერება“.

კომპიუტერული მეცნიერება

კოდი	საგნის/მოდულის სახელწოდება	ECTS კრედიტები	საკონტაქტო დამოუკიდებელი მუშაობის საათების რაოდენობა	საგანზე/მოდულზე დაშვების წინაპირობა
CS102	დაპროგრამების საფუძვლები	5	45/80	წინაპირობის გარეშე
CS104	ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 1 (C++)	5	60/65	CS102
CS105	მონაცემთა სტრუქტურები	5	60/65	CS102, CS103
CS 310	ალგორითმები	5	60/65	CS105
CS202	ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 2 (C#, Java, Python)	5	45/80	CS104
CS203	კომპიუტერის ორგანიზაცია და არქიტექტურა	5	45/80	CS104
CS204	მონაცემთა ბაზები	5	60/65	CS104
CS302	ოპერაციული სისტემები	5	45/80	CS104
CS305	ქსელური ტექნოლოგიები და კომუნიკაციები	5	45/80	CS302 ან CS102
	ნებისმიერი დარგობრივი საგანი პროგრამიდან	15		

სწავლის შედეგების მიღწევის რუკა

CS Program Courses	PI 1			PI 2			PI 3			PI 4		PI 5		PI 6	
	P1.1	P1.2	P1.3	P2.1	P2.2	P2.3	P3.1	P3.2	P3.3	P4.1	P4.2	P5.1	P5.2	P6.1	P6.2
CS 101 კომპიუტერული ICT წიგნიერება								L	L	L					
CS 102 დაპროგრამების საფუძვლები	L	L			L									L	
CS 310 ალგორითმები	M	M				H	H						M		M
CS 104 ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება (დაპროგრამების ენა C++)	M			M	L									L	L
CS 105 მონაცემთა სტრუქტურები	L		L	L	L		M								
CS 411 ალგორითმების ანალიზი და სირთულე	H	H					M	M					H		H
CS 202 ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 2 (C#, Java, VBA)	H	H		M	M	H								H	M

CS 203 კომპიუტერის ორგანიზაცია და არქიტექტურა	M			M	M	M	M		M						
CS 304 მონაცემთა ბაზები	H			M	H	M			M			H			
CS 205 მონაცემთა ანალიზი და სტატისტიკა	H			M	M	M	M	M							M
CS206- მათემატიკური დაპროგრამება	H			M	H									M	
CS 301 ოპერაციათა კვლევა	H			H	H									H	
CS 302 ოპერაციული სისტემები	H		M	H		H		H				H			
CS 303 მოდელირება და სიმულაცია	M	H		H	H	H	H	H				H			H
CS 204 ვებ დაპროგრამება		L		M	M	M								M	M
CS 305 ქსელური ტექნოლოგიები და კომუნიკაციები	H	M		M	H	M	L		H					H	H
CS 401 პროგრამული უზრუნველყოფის ინჟინერია	H			H	H	H	H							H	H
CS 402 პროექტის წანამდგარი			H				H	H		H	H	H	H		

CS 403 ინტელექტუალური სისტემები	H			H	H	H									
CS 404 კომპიუტერული სამართალი და ეთიკა										H	H				
CS 405 ჯგუფური პროექტი		H	H	H	H		H	H	H		H	H	H	H	H

L - დაბალი
M -საშუალო
H - მაღალი

საჭირო დამხმარე პირობები / რესურსები

თბილისის ივ. ჯავახიშვილის სახ. უნივერსიტეტის ზუსტ და საბუნებისმეტყველო მეცნიერებათა ფაკულტეტის ტექნიკური აღჭურვილობა, რაც გამოიყენება ფაკულტეტების XI კორპუსში მოთავსებული დეპარტამენტების (მათ შორის კომპიუტერულ მეცნიერებათა დეპარტამენტის) საგანმანათლებლო პროგრამით გათვალისწინებული სწავლის შედეგების მიღწევას, შედგება 12 კომპიუტერული ლაბორატორიისგან, თითოეული აღჭურვილი 16 ძლიერი კომპიუტერით, ხოლო სემინარული, პრაქტიკული მეცადინეობების და ლექციების ჩასატარებელი ყოველი აუდიტორია აღჭურვილია მაღალხარისხიანი პროექტორით, ეკრანითა და კომპიუტერით. ეს რესურსი, ეფექტური გამოყენების შემთხვევაში (70-80% საშუალო დატვირთვის კოეფიციენტი) სრულიად საკამრისია აღნიშნული დეპარტამენტების სასწავლო პროგრამების განსახორციელებლად.

პროგრამა უზრუნველყოფილია საბიბლიოთეკო, მატერიალური და ტექნიკური რესურსით რომელიც რაოდენობრივად და ხარისხობრივად უზრუნველყოფს პროგრამის მიზნებისა და სწავლის შედეგების მიღწევას. ბიბლიოთეკაში განთავსებულია სილაბუსებით განსაზღვრული სავალდებულო ლიტერატურა და სხვა სასწავლო მასალა (მათ შორის ელექტრონულ მატარებლებზე არსებული), რომელიც უზრუნველყოფს საგანმანათლებლო პროგრამის სწავლის შედეგების მიღწევას.

დაცულია აგრეთვე უსაფრთხოებისა და ჯანდაცვის სტანდარტები. ყოველ სართულზე და ყოველ ფლიგერში თვალსაჩინო ადგილზე არის გამოკრული კორპუსის ევაკუაციის სქემა საგანგებო მდგომარეობის შემთხვევაში.