

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
2025 წელი*

ფაკულტეტი:	ზუსტ და საბუნებისმეტყველო მეცნიერებათა
ძირითადი (major) საბაკალავრო პროგრამის დასახელება:	კომპიუტერული მეცნიერება Computer Science
პროგრამის მოცულობა კრედიტებით	240 კრედიტი პროგრამის შემადგენელი კომპონენტებისა და კრედიტების განაწილება 130 ECTS - კომპიუტერული მეცნიერების საგნები 30 ECTS - მათემატიკური საგნები 20 ECTS - საბუნებისმეტყველო მეცნიერების საგნები 30 ECTS - ზოგადი განათლება 30 ECTS - თავისუფალი არჩევითი
სწავლების ენა	ქართული, ინგლისური კომპონენტებით ¹
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 უცხო ქვეყნის მოქალაქეებისათვის 4500 ლარი

¹ სტუდენტს შეუძლია დარგობრივი არჩევითი საგნები აიღოს საბაკალავრო პროგრამიდან „კომპიუტერული მეცნიერება (ინგლისურენოვანი)“

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 საფუძვლების 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 საფუძვლების 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 პროგრამა ზრუნავს კურსდამთავრებულთა დასაქმებაზე როგორც მათი ცოდნის და უნარების დონის განუზრეგელი 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", "ძალიან 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) "ძალიან 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

130 ECTS - კომპიუტერული მეცნიერების საგნები

30 ECTS - მათემატიკური საგნები

20 ECTS - საბუნებისმეტყველო მეცნიერების საგნები

30 ECTS - ზოგადი განათლება

30 ECTS - თავისუფალი არჩევითი

	საგანი	საგნის სტატუსი	ECTS	საათი საკ./დამოკ.	ფორმატი ლ/პ/ს/ლ/პ	წინაპირობა	შემოდგომა	გაზაფხული
CS101	კომპიუტერული (ICT) წიგნიერება	სავ.	5	30/95	0/0/0/2	წინაპირობის გარეშე		
CS102	დაპროგრამების საფუძვლები	სავ.	5	60/65	2/0/0/2	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		
SC105	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 მათემატიკა	სავ.	5	60/65	2/1/0/1	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		
PH105	ფიზიკა (მექანიკა)	სავ.	5	75/50	2/1/0/2	SC105		
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ.	5					
							30	30
CS200 (212)	ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 2 (C#) ან	სავ.	5	45/80	1/2/0/0	CS104		
(222)	ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 2 (Java) ან				2/0/0/1	CS104		
(242)	ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 2 (Python)				1/0/0/2	CS102		
CS203	კომპიუტერის არქიტექტურა და ორგანიზაცია	სავ.	5	45/80	1/0/1/1	CS102		
CS204	მონაცემთა სტრუქტურები	სავ.	5	60/65	2/0/0/2	CS104		
GE	ინგლისური ენა 3 (ტექნიკური ინგლისური)	სავ.	5	60/65	0/4/0/0	ინგლისური ენა 2		

Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ.	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ.	5					
							30	30
CS304	მონაცემთა ბაზები	სავ.	5	60/65	1/0/1/2	CS104		
MaTh305	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
CS410	ალგორითმები	სავ.	5	60/65	2/1/0/1	CS204 MaTh201		
CS303	მოდელირება და სიმულაცია	სავ.	5	60/65	1/0/2/1	MaTh305		
CS401	პროგრამული უზრუნველყოფის ინჟინერია	სავ.	5	30/95	1/0/1/0	CS204		
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ.	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ.	5					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ.	5					
							30	30
MaTh416	მათემატიკური დაპროგრამება	სავ.	5	45/80	1/2/0/0	MaTh202		
CS305	ქსელური ტექნოლოგიები და კომუნიკაციები	სავ.	5	45/80	1/0/0/2	CS203, ინგლისური ენა 3 (ტექნიკური ინგლისური)		
CS301	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					
Elect.	CS/Math/GE/Sc	არჩ.	5					
							30	30
CS417	ოპერაციითა კვლევა	სავ.	5	45/80	1/1/0/1	MaTh416		
CS402	პროექტის წანამდღვარი	სავ.	5	30/95	1/0/1/0	CS401, არანაკლებ 165 კრედიტი		
CS512	ფორმალური ენები და ავტომატები	სავ./ა რჩ.	5	45/80	1/2/0/0	CS204		
CS505	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	ხელოვნური ინტელექტი	სავ.	5	45/80	1/0/1/1	CS204		

CS404	კომპიუტერული სამართალი და ეთიკა	სავ.	5	30/95	1/0/1/0	არაუადრეს მე-6 სემესტრისა		
CS405	ჯგუფური პროექტი	სავ.	5	30/95	0/0/2/0	CS402		
CS512	ფორმალური ენები და ავტომატები	სავ./ა	5	45/80	1/2/0/0	CS204		
CS505	ან ფუნქციონალური დაპროგრამება	რჩ.		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								
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
CS411	ალგორითმების ანალიზი და სირთულე	არჩ.	5	60/65	2/2/0/0	CS410		შ/გ
CS506	ADO.NET ტექნოლოგია - მონაცემებზე წვდომა NET აპლიკაციიდან	არჩ.	5	30/95	1/1/0/0	CS200(212)		შ/გ
CS510	დაპროგრამება Java-ზე (გადრეწული კურსი)	არჩ.	5	45/80	2/0/0/1	CS200(222) 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	CS204		შ/გ
CS514	ნეირონული ქსელები	არჩ.	5	45/80	1/1/0/1	CS204		შ/გ
CS515	დისკრეტული სისტემების ქცევის მოდელები	არჩ.	5	45/80	1/2/0/0	MaTh201		შ/გ
CS518	ინფორმაციის თეორია და კოდირება	არჩ.	5	45/80	1/2/0/0	MaTh201		შ/გ
CS519	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
CS525	ვებ აპლიკაციების შექმნის ტექნოლოგიები	არჩ.	5	30/95	1/0/0/1	CS200(212)		შ/გ
CS526	შესავალი Linux სისტემაში	არჩ.	5	45/80	1/2/0/0	CS104		შ/გ
CS530	პროგრამული უზრუნველყოფის ტესტირება	არჩ.	5	30/95	1/0/0/1	CS200 (212 ან 222 ან 242)		შ/გ
CS531	კომპიუტერული თამაშების შემუშავების საფუძვლები	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS104, SC105, ინგლისური ენა 3		შ/გ
CS532	ქვანტური ინფორმატიკა	არჩ.	5	45/80	1/0/2/0	CS204		შ/გ
CS533	მობილ დაპროგრამება	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS200(222)		შ/გ
CS534	Java Script დაპროგრამება	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS301		შ/გ
CS536	შესავალი სამეცნიერო მოდელირებაში	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	MaTh101, CS204		შ/გ
CS537	მანქანური სწავლება	არჩ.	5	45/80	1/1/0/1	CS204		შ/გ

CS538	რიცხვითი ანალიზის ალგორითმები	არჩ.	5	45/80	1/1/0/1	MaTh101, MaTh102, CS102	შ/გ
CS539	მოდელირება მათლაბ-ის გარემოში	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	MaTh101, CS204	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(212)	შ/გ
CS543	ბიოინფორმატიკა	არჩ.	5	45/80	1/0/2/0	CS204	შ/გ
CS544	მონაცემთა ბაზის მართვის სისტემები	არჩ.	5	45/80	1/2/0/0	CS304	შ/გ
CS545	კომპილატორები	არჩ.	5	45/80	1/2/0/0	CS302	შ/გ
CS546	სისტემათა ადმინისტრირება და მართვა	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS302 ინგლისური ენა 3 (ტექნიკური ინგლისური)	შ/გ
CS547	ქსელური ადმინისტრირება	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS305	შ/გ
CS548	დიზაინ პატერნები	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS104, ინგლისური ენა 2	შ/გ
CS549	ვებ დაპროგრამება ჯავაზე	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS200(222)	შ/გ
CS550	IoT ნივთების ინტერნეტი	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS102	შ/გ
CS551	ბითქონი, ბლოკჩეინ ტექნოლოგია და დეცენტრალიზირებული აპლიკაციები	არჩ.	5	30/95	1/0/0/1	CS104	შ/გ
CS553	კომპიუტერული ლინგვისტიკა	არჩ.	5	45/80	1/2/0/0	CS104	შ/გ
CS555	პროფესიული პრაქტიკა	არჩ.	5			-	შ/გ
CS556	პროფესიული პრაქტიკა 2	არჩ.	5			CS555	შ/გ
CS557	უნივერსალური ტექსტური რედაქტორი	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS104, ინგლისური ენა 3	შ/გ
CS558	ციფრული ტიპოგრაფიის საფუძვლები	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS102, ინგლისური ენა 2	შ/გ
CS561	მონაცემთა ანალიზის თანამედროვე ტექნოლოგიები	არჩ.	5	30/95	1/0/1/0	CS304	შ/გ
CS562	გამლიერებული 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
CS565	თამაშის თეორიის საფუძვლები	არჩ.	5	45/80	1/1/1/0	CS204	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	CS200(242)	შ/გ
CS568	IT ბიზნეს ანალიტიკა	არჩ.	5	30/95	1/0/1/0	MaTh305	შ/გ
CS569	მონაცემების მოპოვებისა და შენახვის ტექნოლოგიები	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS200(242)	შ/გ
CS570	ქსელური უსაფრთხოება CISCO-ს ტექნოლოგიების ბაზაზე	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS305	შ/გ
CS603	ღრუბლოვანი ტექნოლოგიები	არჩ.	5	30/95	1/0/0/1	CS305	შ/გ
CS605	ვირტუალიზაციის ტექნოლოგიები	არჩ.	5	30/95	1/0/0/1	CS302, CS305	შ/გ

CS606	მოწინავე ქსელური ტექნოლოგიები	არჩ.	5	30/95	1/0/0/1	CS305	შ/გ
CS607	კომპიუტერული საფუძვლები	არჩ.	5	45/80	2/1/0/0	CS104, ინგლისური ენა 3 (ტექნიკური ინგლისური)	შ/გ
CS608	ეთიკური ჰაკინგი	არჩ.	5	45/80	2/1/0/0	CS102	შ/გ
CS609	Cisco-ს სისტემების არქიტექტურა და პროტოკოლები	არჩ.	5	45/80	1/0/0/2	CS305	შ/გ
საბუნებისმეტყველო მეცნიერების საგნები (სავალდებულოა 20 ECTS)							
PH106	ფიზიკა (ელექტრომაგნიტიზმი)	სავ./არჩ.	5	75/50	2/1/0/2	PH105	შ
SC	ფაკულტეტზე მოქმედი ყველა საბუნებისმეტყველო მიმართულების (ფიზიკა, ქიმია, ბიოლოგია, გეოგრაფია, გეოლოგია) დარგობრივი საგნები	სავ./არჩ.	5				შ/გ
ზოგადი განათლების საგნები (სავალდებულოა 30 ECTS)							
GE510	ლიტერატურა რომანტიზმიდან სიმბოლიზმამდე	არჩ.	5	45/80	2/0/1/0	წინაპირობის გარეშე	შ/გ
GE511	საქართველოს ისტორია	არჩ.	5	45/80	2/0/1/0	წინაპირობის გარეშე	შ/გ
GE512	ქართული ხელოვნების ისტორია	არჩ.	5	45/80	2/0/1/0	წინაპირობის გარეშე	შ/გ
GE513	ფსიქოლოგიის საფუძვლები	არჩ.	5	45/80	1/0/2/0	წინაპირობის გარეშე	შ/გ
GE514	საქართველოს ახალი და უახლეს ისტორიის საკითხები	არჩ.	5	45/80	2/0/1/0	წინაპირობის გარეშე	შ/გ
GE515	ქართული ლიტერატურა მსოფლიო ლიტერატურულ რუკაზე	არჩ.	5	45/80	2/0/1/0	წინაპირობის გარეშე	შ/გ
GE516	კრეატიული წერა	არჩ.	5	45/80	1/0/2/0	წინაპირობის გარეშე	შ/გ
GE521	ცოცხალი ენა 1 (ფრანგული)	არჩ.	5	45/80	2/2/0/0	წინაპირობის გარეშე	შ/გ
GE522	ცოცხალი ენა 2 (ფრანგული)	არჩ.	5	45/80	2/2/0/0	ცოცხალი ენა 1 (ფრანგული)	შ/გ
GE	იაპონური ენა 1	არჩ.	5	45/80	2/2/0/0	წინაპირობის გარეშე	შ/გ
GE	იაპონური ენა 2	არჩ.	5	45/80	2/2/0/0	იაპონური ენა 1	შ/გ
GE	უცხო ენა 1 (გერმანული)	არჩ.	5	60/65	0/4/0/0	წინაპირობის გარეშე	გ
GE	უცხო ენა 2 (გერმანული)	არჩ.	5	60/65	0/4/0/0	უცხო ენა 1 (გერმანული)	შ
GE	უცხო ენა 1 (ფრანგული)	არჩ.	5	60/65	0/4/0/0	წინაპირობის გარეშე	გ
GE	უცხო ენა 2 (ფრანგული)	არჩ.	5	60/65	0/4/0/0	უცხო ენა 1 (ფრანგული)	შ
GE	უცხო ენა 1 (რუსული)	არჩ.	5	60/65	0/4/0/0	წინაპირობის გარეშე	გ
GE	უცხო ენა 2 (რუსული)	არჩ.	5	60/65	0/4/0/0	უცხო ენა 1 (რუსული)	შ
GE	ნებისმიერი არა კომპიუტერული მეცნიერების და არასაბუნებისმეტყველო დარგის (ჰუმანიტარული მეცნიერებები, სოციოლოგია-პოლიტოლოგია, ეკონომიკა და ბიზნესი, ინჟინერია) საგანი.						

დამატებითი ინფორმაცია პროგრამის შემადგენელი კომპონენტებისა და კრედიტების განაწილების შესახებ

130 ECTS - კომპიუტერული მეცნიერების საგნები:

100 ECTS განსზღვრულია უშუალოდ როგორც ძირითადი დარგობრივი საგნები (საგნის კოდი: პირველი ორი სიმბოლო **CS** შემდგომ სამი ციფრი, საგნის სტატუსის სვეტში მითითებით „სავ.“) ამასთან ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 2 (Java, C#, Python) წარმოადგენს სავალდებულო არჩევით ბლოკს. სტუდენტი ვალდებულია შეისწავლოს ერთი მაინც საგანი ჩამოთვლილთაგან.

30 ECTS დარგობრივი არჩევითი საგნები (საგნის კოდი: პირველი ორი სიმბოლო **CS** შემდგომ სამი ციფრი, საგნის სტატუსის სვეტში მითითებით „არჩ.“)

30 ECTS - მათემატიკური საგნები :

მათემატიკის ბლოკის სავალდებულო საგნებია: კალკულუსი, კალკულუსი კომპიუტერული მეცნიერებისათვის, წრფივი ალგებრა, დისკრეტული მათემატიკა, მონაცემთა ანალიზი და სტატისტიკა, მათემატიკური დაპროგრამება

20 ECTS - საბუნებისმეტყველო მეცნიერების საგნები

სტუდენტი ვალდებულია შეისწავლოს 10 ECTS შესაბამისი საგანი ფიზიკის შესავალი, ფიზიკა (მექანიკა) (სავალდებულო). დამატებით 10 ECTS შესაბამისი საბუნებისმეტყველო საგანი ფაკულტეტზე არსებული საბუნებისმეტყველო მიმართულებების საგნებიდან.

30 ECTS - ზოგადი განათლება

ზოგადი განათლების ბლოკის შესასრულებლად სტუდენტი ვალდებულია უცხო ენის (ინგლისური B1.1, B1.2, ტექნიკური ინგლისური) 15 ECTS კრედიტის გარდა შეისწავლოს არანაკლებ 15 ECTS კრედიტის მოცულობის ნებისმიერი არა კომპიუტერული მეცნიერების და არასაბუნებისმეტყველო დარგის (ჰუმანიტარული მეცნიერებები, სოციოლოგია-პოლიტოლოგია, ეკონომიკა და ბიზნესი, ინჟინერია) საგანი. ზოგადი განათლების ბლოკად ჩაითვლება სტუდენტის მიერ გავლილი სხვა სპეციალობის მაინორ პროგრამაც.

30 ECTS - თავისუფალი არჩევითი

ნებისმიერი საგანი თსუ-ში მოქმედი ნებისმიერი საბაკალავრო პროგრამიდან

საფაკულტეტო შეთანხმების შესაბამისად სტუდენტი ვალდებულია დამატებით შეისწავლოს ერთი მაინც შესავალი კურსი: ქიმიის შესავალი, გეოგრაფიის შესავალი, გეოლოგიის შესავალი, ბიოლოგიის შესავალი, ელექტრონიკის შესავალი, რომლებიც ჩაითვლება როგორც საბუნებისმეტყველო საგანი (გარდა ელექტრონიკის შესავალი). „ელექტრონიკის შესავალი“ სტუდენტს ჩაეთვლება როგორც „ზოგადი განათლების“ ბლოკის საგანი.

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	60/65	წინაპირობის გარეშე
CS104	ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 1 (C++)	5	60/65	CS102
CS204	მონაცემთა სტრუქტურები	5	60/65	CS104
CS200	ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 2 (C#, Java, Python)	5	45/80	CS104
CS203	კომპიუტერის ორგანიზაცია და არქიტექტურა	5	45/80	CS102
CS304	მონაცემთა ბაზები	5	60/65	CS104
CS302	ოპერაციული სისტემები	5	45/80	CS104
CS305	ქსელური ტექნოლოგიები და კომუნიკაციები	5	45/80	CS203
	ნებისმიერი დარგობრივი საგანი პროგრამიდან	20		

სწავლის შედეგების მიღწევის რუკა

CS საგნები	სწავლის შედეგები / შეფასების ინდიკატორები														
	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
CS102 დაპროგრამების საფუძვლები	L	L		L	L									L	
CS104 ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 1 (C++)	M	M		M	M									M	L
CS203 კომპიუტერის არქიტექტურა და ორგანიზაცია	M			L	L	L	M		M						
CS200 ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 2 (212, 222, 242) (Java, C#, Python)	M	M		M	M	M								M	M
CS204 მონაცემთა სტრუქტურები	M			M	M		M								
CS301 ვებ დაპროგრამება		H		H	H	M								H	H
CS302 ოპერაციული სისტემები	M		M	M		M		M				H			
CS303 მოდელირება და სიმულაცია	M	M		M	M	M	M	M				M			M
CS304 მონაცემთა ბაზები	M			M	M				M			L			
CS305 ქსელური ტექნოლოგიები და კომუნიკაციები	H	M		M	H	M			H					H	H
CS401 პროგრამული უზრუნველყოფის ინჟინერია	H			H	H	H								H	H
CS402 პროექტის წანამდვარი	H	H	H				H	H	H						
CS403 ხელოვნური ინტელექტი	H	H	H											M	
CS404 კომპიუტერული სამართალი და ეთიკა				M						H	H				
CS405 ჯგუფური პროექტი		H	H	H	H	H	H	H	H		H	H	H	H	H
CS410 ალგორითმები	H	M		H			H	H				M			M
CS417 ოპერაციათა კვლევა	H			H	H									H	
CS505 ფუნქციონალური დაპროგრამება	H		H	H	H				H						
CS517 ფორმალური ენები და ავტომატები	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 მეცნიერებებთან 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.