



სოხუმის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
მათემატიკისა და კომპიუტერულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი
ს ი ლ ა ბ უ ს ი

სასწავლო კურსის დასახელება	WEB - დიზაინი
სასწავლო კურსის კოდი	COMP B117
სასწავლო კურსის სტატუსი	მათემატიკისა და კომპიუტერულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი, მათემატიკისა და კომპიუტერულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი, საბაკალავრო პროგრამა "კომპიუტერული ტექნოლოგიები", major VII სემესტრი, minor VI სემესტრი.
ECTS - სასწავლო კურსის კრედიტები	<i>6 კრედიტი - 150 სთ.</i> <i>საკონტაქტო - 65 სთ, მათ შორის ლექცია - 30 სთ, ლაბორატორიული სამუშაო/ დისკუსია/ქვიზების/ პრეზენტაცია - 30 სთ, შუალედური შეფასება - 2 სთ, დასკვნითი გამოცდა - 3 სთ.</i> <i>დამოუკიდებელი მუშაობა - 85 სთ, მათ შორის - სხვადასხვა სახის ინფორმაციის მოძიება, ლექციაზე წარმოდგენილი მასალის დამუშავება - 50 სთ; ქვიზებისთვის მომზადება - 15 საათი, პრეზენტაციისთვის მომზადება 5 საათი, შუალედური გამოცდისთვის - 5 საათი, დასკვნითი გამოცდისთვის - 10 საათი</i>
სასწავლო კურსის ფორმატი	სულ სემესტრში: ლექცია - 30 სთ (კვირაში 2 საათი) და ლაბორატორიული სამუშაო/ დისკუსია/ქვიზების/ პრეზენტაცია - 30 სთ (კვირაში 2 საათი)
ლექტორი	ნუგზარ კერესელიძე , ინფორმატიკის აკადემიური დოქტორი, სსუ-ს ასისტენტ-პროფესორი მობ. 577 963923. ელ. ფოსტა: kereselidzenugzari@gmail.com
სასწავლო კურსის მიზანი	კურსის მიზანია: სტუდენტმა შეისწავლოს ვებ გვერდების შემუშავების ძირითადი პრინციპები, გამოყენების სფეროები და მოხმარების ხერხები, გრაფიკულ და HTML რედაქტორებთან მუშაობა, სტილთა კასკადური ცხრილები, საიტის დიზაინი და საკუთარი საიტის ინტერნეტში განთავსება.
სასწავლო კურსის შესწავლის წინაპირობები	ლექციების კურსის მასალის გარკვევისა და დაძლევისათვის სტუდენტს მოეთხოვება დაპროგრამების საფუძვლების, საინფორმაციო ტექნოლოგიების და კომპიუტერული უნარ-ჩვევების ცოდნა. COMP B101, COMP B102, COMP B103
სასწავლო კურსის შინაარსი	<i>(იხ. დანართი 1)</i>
სავალდებულო ლიტერატურა	1. ნ. კერესელიძე ლექციათა კურსი, ლექციების კურსის ინტერნეტ რესურსი: http://kereseli.sou.edu.ge/HTML/jgufi3_2_2013_2014.html http://kereseli.sou.edu.ge/CSS/css.html http://kereseli.besaba.com/HTML/jgufi3_2_2013_2014.html , http://kereseli.besaba.com/CSS/css.html . 2. ი. მიქაძე, ნ. არაბული, მ. კვიციანი. WEB - გვერდის დაპროექტება. თბილისი 2006. სტუ.

	<p>http://www.gtu.ge/publishinghouse/book3/HTML.pdf</p> <p>3. Дакет, Джон. Основы веб-программирования с использованием HTML, XHTML и CSS. М. Эксмо, 2010 - 768 с.</p> <p>აღნიშნული ლიტერატურა ხელმისაწვდომია მითითებულ ელექტრონულ მისამართზე და ლექტორის პირად ბიბლიოთეკაში</p>
<p>დამატებითი ლიტერატურა</p>	<p>4. Лазаро Исси Коэн, Джозеф Исси Коэн. Полный справочник по HTML, CSS и JAVASCRIPT. М. Эком. 2007. 1168 с.</p>
<p>სწავლის შედეგები</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ცოდნა და გაცნობიერება - აქვს ფართო ცოდნა WEB გვერდების შექმნისა, მისი მართვისა WWW-ში რომელიც მოიცავს თეორიებისა და პრინციპების კრიტიკულ გააზრებას. სფეროს კომპლექსური საკითხების გაცნობიერება. • ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენების უნარი - შეუძლია არსებული ცოდნის გამოყენება - კერძოდ შემეცნებითი და პრაქტიკული უნარების ფართო სპექტრის გამოყენება აბსტრაქტული პრობლემების შემოქმედებითად გადასაწყვეტად და ასევე ზოგიერთი გამორჩეული მეთოდის გამოყენება პრობლემების გადასაჭრელად, კვლევითი ან პრაქტიკული ხასიათის პროექტის განხორციელება წინასწარ განსაზღვრული მითითებების შესაბამისად რათა შეიქმნას პრაქტიკულად სტატიკური ვებ-გვერდი, რისთვისაც შეთავაზებულია შესაბამისი მეთოდები, მათი შემდგომი კვლევა და ანალიზი. • დასკვნის უნარი - გამომუშავებული აქვს მკაფიოდ გამოკვეთილი პრობლემების ამოცნობის უნარი, მათი გადაჭრისათვის სათანადო მონაცემების იდენტიფიცირება და ანალიზი სტანდარტული მეთოდების გამოყენებით, დამახასიათებელი მონაცემების შეგროვება და განმარტება, ასევე განყენებული მონაცემებისა და/ან სიტუაციების ანალიზი სტანდარტული და ზოგიერთი გამორჩეული მეთოდის გამოყენებით, დასაბუთებული დასკვნის ჩამოყალიბება ასევე დასაბუთებული დასკვნების გაკეთება, ასევე გამომუშავებული აქვს ანალიზისა და არგუმენტირებული დასკვნის გაკეთების უნარი, შეუძლია მეთოდებისა და პროცესების შედარება, შესაბამისი დასკვნების გაკეთება. • კომუნიკაციის უნარი - web-დიზაინის იდეებისა, არსებული პრობლემებისა და გადაჭრის გზების შესახებ დეტალური წერილობითი ანგარიშის მომზადება და ინფორმაციის სპეციალისტებისა და არასპეციალისტებისათვის ზეპირად გადაცემა ქართულ და უცხოურ ენებზე, თანამედროვე საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების შემოქმედებითად გამოყენება. • სწავლის უნარი – საკუთარი სწავლის პროცესის თანმიმდევრულად და მრავალმხრივად შეფასება, შემდგომი სწავლის საჭიროებების დადგენა. • ღირებულებები – ღირებულებების ფორმირების პროცესში მონაწილეობა და მათ დასამკვიდრებლად სწრაფვა.

<p>სწავლა/სწავლების მეთოდები</p>	<p>სასწავლო კურსის ათვისებისათვის გამოიყენება ლექცია, ლაბორატორიული სამუშაოები, პროექტების დამუშავება და მათი დაცვა, რეგულარული ქვიზები, დამოუკიდებელი მუშაობა, კონსულტაცია, შუალედური და დასკვნითი გამოცდები.</p> <p>სწავლის პროცესში გამოიყენება სწავლის შემდეგი მეთოდები: დისკუსია/დებატები, პრობლემაზე დაფუძნებული სწავლება, დემონსტრირების, ვერბალური მეთოდები, ახსნა-განმარტებითი მეთოდი და სხვ.</p>
<p>შეფასების კრიტერიუმები</p>	<p>სტუდენტის ცოდნა ფასდება 100 ქულიანი სისტემით და ითვალისწინებს შემდეგ კომპონენტებს:</p> <p>შუალედური შეფასებები: 0 - 60 ქულა, მათ შორის:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ყოველკვირეული აქტიურობა ქვიზების შევსებით: 0 - 20 ქულა; <p>სტუდენტის აქტიურობა ფასდება:</p> <p>ყოველკვირეულად შევსებული ქვიზებით. 20 ქულა იყოფა სემესტრის განმავლობაში შესავსები ქვიზების კითხვების რაოდენობაზე და ეს რიცხვი წარმოადგენს თითოეული სწორედ გაცემული პასუხის შეფასებას.</p> <ul style="list-style-type: none"> • პრეზენტაცია - პროექტის დაცვა: 0 - 10 ქულა; <p>სტუდენტები სემესტრის დასაწყისში, ლექტორთან შეთანხმებით, ირჩევენ კურსის სილაბუსის თემატიკიდან საპრეზენტაციო თემას, სემესტრის განმავლობაში ემზადებიან და მეექვსე, ყოველკვირეულად წარმოადგენენ პრეზენტაციას. სტუდენტებს ევალებათ პრეზენტაცია ინდივიდუალური/ჯგუფური სახით.</p> <p>პრეზენტაციის შეფასების შესაძლო კრიტერიუმებია:</p> <p>ფაქტობრივი მასალის ფლობა, არგუმენტაცია - 5 ქულა;</p> <p>5 ქულა - სტუდენტი სრულყოფილად ფლობს მის მიერ წარმოდგენილ ინფორმაციასა და მასალებს; მის მიერ წარმოდგენილი დასკვნები არგუმენტირებული და გამყარებულია შესაბამისი ლიტერატურით;</p> <p>4 ქულა - სტუდენტი ფლობს ფაქტობრივ მასალას, ამყარებს მას შესაბამისი ინფორმაციით, მაგრამ უშვებს მცირეოდენ უზუსტობებს;</p> <p>3 ქულა - სტუდენტის მიერ წარდგენილი მასალა არგუმენტირებულია, მაგრამ აკლია სიზუსტე. სტუდენტი ვერ ფლობს სრულყოფილად მასალას;</p> <p>2 ქულა - ფაქტობრივი მასალა გადმოცემულია არასრულყოფილად, აკლია არგუმენტაცია; უზუსტობებია ტერმინოლოგიაში;</p> <p>1 ქულა - სტუდენტი ნაწილობრივ ფლობს ინფორმაციასა და მასალას, ნაშრომი არ არის არგუმენტირებული;</p> <p>0 ქულა - სტუდენტი ვერ ფლობს ფაქტობრივ მასალას, ნაშრომში განხილული საკითხი განსახილველი თემის შეუსაბამოა.</p>

ნაშრომის წარდგენა-პრეზენტაცია -3 ქულა;

3 ქულა - სტუდენტი სრულყოფილად ფლობს აუდიტორიას და ტექნიკურ საშუალებებს, მეტყველებს გასაგებად და ლაკონურად, ამომწურავად და სრულყოფილად პასუხობს დასმულ კითხვებზე;

2 ქულა - სტუდენტი ფლობს აუდიტორიას, მეტყველებს გასაგებად, დასმულ კითხვებს პასუხობს ამომწურავად, მაგრამ უშვებს მცირეოდენ უზუსტობებს;

1 ქულა - სტუდენტი ნაწილობრივ ფლობს აუდიტორიას, მეტყველება არ არის გამართული, აკლია თავდაჯერილობა, უშვებს შეცდომებს;

0 ქულა - სტუდენტი ვერ ფლობს აუდიტორიას, მეტყველებს გაუგებრად, ვერ პასუხობს დასმულ კითხვებს.

ნაშრომის ტექნიკური მხარე - 2 ქულა.

2 ქულა - ნაშრომი ტექნიკური თვალსაზრისით შესრულებული და გაფორმებულია მაღალ დონეზე;

1 ქულა - ნაშრომი ტექნიკური თვალსაზრისით შესრულებულია დამაკმაყოფილებელ დონეზე; დაშვებულია მცირეოდენი ხასიათის უზუსტობები;

0 ქულა - ნაშრომი ტექნიკურად გაფორმებულია არასწორად და დაშვებულია შეცდომები.

• შუალედური გამოცდა: 0-30 ქულა

შუალედური გამოცდა არის წერითი ფორმის და წარმოადგენს ტესტს 30 კითხვიდ. თითოეული კითხვის სწორი პასუხი ფასდება 1 ქულით.

შუალედური შეფასებების ჯამური მინიმალური კომპეტენციის ზღვარია - 11 ქულა

• დასკვნითი შეფასება: 0 - 40 ქულა

დასკვნითი შეფასება/გამოცდა არის წერითი ფორმის ტესტი და მოიცავს 40 კითხვას. ყოველი კითხვის სწორედ გაცემული პასუხი ფასდება ერთი ქულით.

დასკვნითი შეფასების მინიმალური კომპეტენციის ზღვარია - 18 ქულა

საბოლოო შეფასება წარმოადგენს შუალედური შეფასებებისა და დასკვნითი შეფასების ჯამს.

შეფასების სისტემა უშვებს:

ა) ხუთი სახის დადებით შეფასებას:

ა.ა) (A) ფრიადი – შეფასების 91-100 ქულა;

ა.ბ) (B) ძალიან კარგი – მაქსიმალური შეფასების 81-90 ქულა;

ა.გ) (C) კარგი – მაქსიმალური შეფასების 71-80 ქულა;

ა.დ) (D) დამაკმაყოფილებელი – მაქსიმალური შეფასების 61-70 ქულა;

ა.ე) (E) საკმარისი – მაქსიმალური შეფასების 51-60 ქულა.

ბ) ორი სახის უარყოფით შეფასებას:

ბ.ა) (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;

ბ.ბ) (F) ჩაიჭრა – მაქსიმალური შეფასების 40 ქულა და ნაკლები, რაც ნიშნავს, რომ სტუდენტის მიერ ჩატარებული სამუშაო არ არის საკმარისი და მას საგანი ახლიდან აქვს შესასწავლი.

დანარჩენი რეგულაციები მოცემულია სასწავლო პროცესის მარეგულირებელ წესში.

კვირა	საათების რაოდენობა	<p style="text-align: center;">სასწავლო კურსის შინაარსი (შესასწავლო საკითხების, აქტივობებისა და შეფასების ფორმების მითითებით)</p>
1	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - ინტერნეტის შექმნიდან WWW-მდე. პირველი გლობალური ქსელი. ინტერნეტი (Internet). TCP/IP პროტოკოლთა ოჯახი (სტეკი) და IP-მისამართები</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 1.</p>
2	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - WWW- ს შექმნა, პირველი ბრაუზერები, URL ,http პროტოკოლი, HTML.</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 2.</p>
3	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - HTML, XHTML - დოკუმენტის სტრუქტურა; ტეგები და მათი ატრიბუტები; HTML დოკუმენტის შექმნა, შენახვა და გახსნა; ფერები. ფერების დიზაინი.</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 3.</p>
4	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - აზნაგები და სათაურები HTML დოკუმენტში ; შრიფტის დაფორმატება.</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 4.</p>
5	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - ჰორიზონტალური ხაზები. სიები - დანომრილი და მარკირებული. სია-განსახლვრება .</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 5.</p>
6	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - CSS -ს საფუძვლები</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 6, პროექტის დაცვა.</p>
7	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - CSS - სინტაქსისი, ფონური გამოსახულება, ზომები.</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 7, პროექტის დაცვა.</p>
8	2 სთ	<p>შუალედური გამოცდა /წერთი ფორმით/</p>
9	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - ცხრილები, მარტივი და რთული.</p> <p>ლექცია - ბმულები, მორბენალი სტრიქონი, ფორმები.</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 8, პროექტის დაცვა.</p>
10	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - CSS - საზღვრები, ბლოკები. ელემენტის სიგანე და სიმაღლე</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 9, პროექტის დაცვა.</p>
11	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - გრაფიკული გამოსახულება. გამოსახულების სწორება.</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 10, პროექტის დაცვა.</p>
12	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	<p>ლექცია - ბმულები, მორბენალი სტრიქონი, ფორმები.</p> <p>ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 11, პროექტის დაცვა.</p>

13	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	ლექცია - ფორმები, ფორმების ტეგებთან მუშაობა, ამორჩევის სიები ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 12, პროექტის დაცვა.
14	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	ლექცია - აუდიო და ვიდეო რგოლების ჩასმა. ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 13, პროექტის დაცვა.
15	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	ლექცია - ვებ-რედაქტორი Adobe Dreamweaver - ადობე დრიმვეავერ. Web-გვერდის ფრეიმებად დაყოფა. ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 14, პროექტის დაცვა.
16	ლექცია - 2 სთ ლაბორატორიული სამუშაო - 2 სთ	ლექცია - FTP პროტოკოლის საშუალებით საიტის ატვირთვა სერვერზე. ლაბორატორიული სამუშაო - ლექციის საკითხების პროგრამული გამართვა და კომპიუტერზე გაშვება, დისკუსია, ქვიზი № 15, პროექტის დაცვა.
17	3 სთ	დასკვნითი გამოცდა / წერითი ფორმით/
18 -19		დამატებითი გამოცდა
სულ - 65 სთ		