



საგანმანათლებლო პროგრამა

შეთანხმებულია ხარისხის უზრუნველყოფის სამსახურთან
შეთანხმების №11, „19“ „სექტემბერი“, 2022 წელი
პრორექტორი /ასოც. პროფ. დოქტ. ნინო ჯოჯუა /

განხილულია ფაკულტეტის საბჭოს სხდომაზე
ოქმი №48 , „20“ „სექტემბერი“, 2022 წელი
ფაკულტეტის დეკანი /პროფ. დოქტ. თამარ შიოშვილი/

დამტკიცებულია მმართველი საბჭოს სხდომაზე
ოქმი №31, „26“ „სექტემბერი“, 2022 წელი
რექტორი /დოქტ. საფფეთ ბაირაქეთუანი/

სამაგისტრო საგანმანათლებლო პროგრამა

ციფრული მედია და კომუნიკაცია

თბილისი
2022 წელი



საგანმანათლებლო პროგრამა

საგანმანათლებლო პროგრამის სახელწოდება: ციფრული მედია და კომუნიკაცია/digital Media and Communication

ფაკულტეტი: სოციალურ, ჰუმანიტარულ და განათლების მეცნიერებათა ფაკულტეტი

საგანმანათლებლო პროგრამის ხელმძღვანელები: აფილ. პროფ. დოქტ. დალი ოსეფაშვილი dosepashvili@ibsu.edu.ge +995 599 5303090

უმაღლესი განათლების საფეხური და კვალიფიკაციის დონე: მაგისტრატურა (უმაღლესი განათლების მეორე საფეხური) ეროვნული კვალიფიკაციების ჩარჩო - დონე 7

საგანმანათლებლო პროგრამის ტიპი: აკადემიური ძირითადი

დეტალური სფეროს დასახელება და კოდი (ISCED – F – 2013): 0321 ჟურნალისტიკა და რეპორტიორობა Journalism and Reporting 0321.1.2 მასობრივი კომუნიკაცია (შინაარსი) Mass Communication (wording and content)

მისანიჭებელი კვალიფიკაცია: მასობრივი კომუნიკაციის მაგისტრი Degree: Master of Mass Communication

კვალიფიკაციის კოდი: 0321

სწავლების ენა: ქართული

პროგრამის მოცულობა კრედიტებით: 120 ECTS კრედიტი

პროგრამის სტრუქტურა:

პროგრამა მოიცავს 120 კრედიტს.



საგანმანათლებლო პროგრამა

მათ შორის:

90 კრედიტი - სავალდებულო კომპონენტი, რომელიც განაწილებულია შემდეგნაირად:

70 კრედიტი - სპეციალობის სავალდებულო სასწავლო კურსები; 30 კრედიტი - სამაგისტრო ნაშრომი. 20 კრედიტი - არჩევითი კომპონენტი, რომელიც მოიცავს სპეციალობის არჩევით სასწავლო კურსებს.

პროგრამაზე დაშვების წინაპირობა:

„ციფრული მედიისა და კომუნიკაციის“ სამაგისტრო პროგრამაზე დაშვების წინაპირობაა:

სამაგისტრო პროგრამის სტუდენტი შეიძლება გახდეს ბაკალავრის ან მასთან გათანაბრებული აკადემიური ხარისხის მქონე პირი.

სამაგისტრო პროგრამაზე სტუდენტთა ჩარიცხვა ხდება საქართველოს კანონმდებლობის შესაბამისად - საერთო სამაგისტრო გამოცდების შედეგების საფუძველზე (კანონმდებლობით გათვალისწინებულ შემთხვევებში საერთო სამაგისტრო გამოცდების ჩაბარების გარეშე „პროგრამაზე დაშვების პირობები უცხო ქვეყნის მოქალაქეებისათვის იხილეთ ბმულზე“ – <https://iro.ibsu.edu.ge/en/home>).

გარდა ამისა, პროგრამაზე სწავლის მსურველმა უნდა ჩააბაროს შიდა საუნივერსიტეტო გამოცდა სპეციალობაში და ინგლისურ ენაში (B2 დონე).

უცხო ენის გამოცდის ჩაბარებისაგან თავისუფლდება განმცხადებელი, თუ მას ბოლო სამი წლის განმავლობაში აქვს დამთავრებული ინგლისურენოვანი საგანმანათლებლო პროგრამა და ამ პროგრამის ფარგლებში მისი ნიშნების საშუალო (GPA) არის სულ მცირე 75 (100-დან) ან 3 (4-დან), ან წარმოადგენს შესაბამისი ინგლისური ენის ცოდნის დონის (B2) დამადასტურებელ საერთაშორისო სერტიფიკატს. დაწვრილებითი ინფორმაცია იხილეთ IBSU.R04 სამაგისტრო სწავლების დებულებაში

გამოცდები ინგლისურსა და სპეციალობაში განაწილებულია შემდეგი კოეფიციენტის მიხედვით: 30%-70% შესაბამისად.

დამატებითი ინფორმაცია:

სამაგისტრო პროგრამა მომზადდა საქართველოში ამერიკის შეერთებული შტატების საელჩოს მიერ დაფინანსებულ „მედიაგანათლების მხარდაჭერის პროგრამის“ ფარგლებში. „ციფრული მედიის“ კურსები შემუშავებულია აშშ-ს ლოიოლას უნივერსიტეტის (ჩიკაგო, ილინოისის შტატი) ციფრული მედიისა და ვიზუალური ამბის თხრობის სამაგისტრო პროგრამის ანალოგიით. ამ გაცვლითი პროექტის ფარგლებში ქართველი პროფესორებს ჩიკაგოში ჰქონდათ ამერიკელი კოლეგების გამოცდილების გაზიარების შესაძლებლობა, რასაც მოჰყვა მათი მხრიდანაც რამდენიმე საპასუხო ვიზიტი საქართველოში.



საგანმანათლებლო პროგრამა

ამ პროგრამის შემუშავებაში, სწავლის შედეგების განსაზღვრაში ქართველ პროფესორებთან ერთად აქტიურ მონაწილეობას იღებდა ლოიოლას უნივერსიტეტის სამაგისტრო პროგრამის ხელმძღვანელი პროფ. რიშელე როჯერსი. სწორედ მისი კონსულტაციებით მოხდა ციფრული მედიის სავალდებულო კურსების სილაბუსების დახვეწა-სრულყოფა.

საგანმანათლებლო პროგრამის მიზანი:

აქტუალობა:

სამაგისტრო პროგრამა შექმნილია ნებისმიერი სპეციალობის ადამიანებისთვის, ვისაც სურს ციფრული მედიაპროდუქციის წარმოებისა და კომუნიკაციის სფეროს სიღრმისეულად შესწავლა. განკუთვნილია როგორც მათთვის, ვინც საბაკალავრო საფეხურზე სწავლობდა ჟურნალისტიკას/მასობრივ კომუნიკაციას, ისევე მათთვისაც, ვინც გადაწყვეტს მაგისტრატურის საგანმანათლებლო საფეხურზე სპეციალობის შეცვლასა და ახალი პროფესიის დაუფლებას.

„ციფრული მედიისა და კომუნიკაციის“ სამაგისტრო პროგრამის ერთ-ერთი უმთავრესი მიზანია ციფრული მედიის გაძლიერებულად სწავლება, რადგან საქართველოში ინტერნეტმედიის განვითარების კვალდაკვალ სულ უფრო და უფრო მეტად პოპულარული ხდება მულტიმედიური ჟურნალისტიკა, რომელიც აერთიანებს ტექსტურ და ვიდეო თუ აუდიოპროდუქციას. თანამედროვე დასავლურ სამყაროში ხშირად საუბრობენ მედიის კონვერგენციაზე ანუ პროცესზე, როცა იშლება მიჯნა მედიის სხვადასხვა სახეებს შორის. ამდენად, მედიისა და კომუნიკაციის სწავლება წარმოუდგენელია ვებტექნოლოგიების გარეშე.

როგორც დამსაქმებლებში ჩვენს მიერ ჩატარებული კვლევები მოწმობს, თანამედროვე ქართული მედიის შრომის ბაზარზე სიმწირეა ისეთი სპეციალისტების, რომლებიც ფლობენ ციფრული მედიისათვის საჭირო პრაქტიკულ უნარებს, ისევე როგორც სიმწირეა მედიისა და კომუნიკაციის მკვლევარების.

დამსაქმებელთა კვლევის შედეგების შესაბამისად, განისაზღვრა, რომ მედიაინდუსტრიის საჭიროებებიდან გამომდინარე, „ციფრული მედიისა და კომუნიკაციის“ სამაგისტრო პროგრამამ უნდა უზრუნველყოს მედიისა და კომუნიკაციის სფეროს ისეთი სპეციალისტების გამოშვება, რომლებსაც ერთის მხრივ, ექნებათ ღრმა და სისტემური ცოდნა ციფრული მედიის თანამედროვე ტენდენციების, ვიზუალური ამბის თხრობის ხერხებისა თუ ფორმების შესახებ, გამომუშავებული ექნებათ მულტიმედია-ჟურნალისტიკისთვის საჭირო პრაქტიკული უნარ-ჩვევები და ამავდროულად, აღჭურვილნი იქნებიან მასობრივი კომუნიკაციის ძირითადი თეორიების, ინოვაციური ფორმებისა თუ მეთოდების სიღრმისეული ცოდნით.

პროგრამის მიზანია მოამზადოს:



საგანმანათლებლო პროგრამა

- 1) სწრაფად ცვალებად ციფრულ გარემოში თანამედროვე მედიაინდუსტრიისა და კომუნიკაციის სფეროს შესაბამისი კვალიფიციური და კონკურენტუნარიანი სპეციალისტი, რომელსაც აქვს ღრმა და სისტემური თეორიული და პრაქტიკული ცოდნა ციფრულ მედიასა და კომუნიკაციაში, სოციალური მედიის სტრატეგიებისა და PR-ის მიმართულებით;
- 2) კურსდამთავრებული, რომელიც ფლობს ციფრული მედია ინდუსტრიისა და ციფრული კომუნიკაციის სფეროსთვის საჭირო პრაქტიკულ უნარ-ჩვევებს: ვიზუალური ამბის თხრობის ხერხებსა თუ ფორმებს; სხვადასხვა პლატფორმების მომზადებისა და მულტიმედია მასალების შექმნის უნარს; სტრატეგიული ციფრული კომუნიკაციის უნარს; კვლევის წარმოებისა და სოციალური მედიის ანალიტიკის უნარს; მონაცემთა დამუშავებისა და მათი ვიზუალიზაციის უნარს; სოციალური მედიასტრატეგიების დაგეგმვისა და PR კამპანიების ჩატარების უნარს;
- 3) კურსდამთავრებული, რომელიც მთელი სიცოცხლის განმავლობაში გააგრძელებს სწავლას, სწრაფად ცვალებადი ციფრული მედიაინდუსტრიისა და სტრატეგიული ციფრული კომუნიკაციის სფეროს საჭიროებიდან გამომდინარე - აქტუალური ცოდნის მიღებას, მის დახვეწა-განახლებას და ახალი ტექნოლოგიების დაუფლებას. ასევე, მოამზადოს მაგისტრანტები აკადემიური განათლების შემდეგ საფეხურზე - დოქტორანტურაში სწავლის გასაგრძელებლად, როგორც ციფრული მედიის, ასევე მასობრივი კომუნიკაციის ან მედიაკვლევების მიმართულებით.

სწავლის შედეგები: „ციფრული მედიისა და კომუნიკაციის“ სამაგისტრო პროგრამის დასრულების შემდეგ კურსდამთავრებულს ექნება შემდეგი კომპეტენციები.

ცოდნა და გაცნობიერება:

1. კურსდამთავრებულს აქვს ღრმა და სისტემური ცოდნა მასობრივი კომუნიკაციის თეორიების, კონცეფციებისა თუ მეთოდების, ციფრული მედიის განვითარების ტენდენციების, ციფრული მედიასამართლისა და ციფრული მედიაეთიკის შესახებ;
2. კურსდამთავრებული ფლობს ღრმა და სისტემურ ცოდნას ციფრული მედიისა და ვიზუალური ამბის თხრობის ხერხებისა თუ ფორმების შესახებ;
3. კურსდამთავრებული აცნობიერებს ციფრული მედიაპლატფორმების მუშაობის სპეციფიკას; სტრატეგიული კომუნიკაციის როლს; სოციალური მედია ანალიტიკის ინოვაციურ ხერხებსა და ციფრული მედიაპროდუქციის აუდიტორიაში გავრცელების ფორმებს;
4. კურსდამთავრებული კრიტიკულად იაზრებს და ეძიებს რთული პრობლემების გადაწყვეტის ახალ გზებს; იცის, როგორ შექმნას ორიგინალური ახალი პროექტები და ინოვაციური პროდუქტები; როგორ დაგეგმოს და მართოს სოციალური მედიის სტრატეგიები და კამპანიები.

უნარი:

კურსდამთავრებულს შეუძლია:



საგანმანათლებლო პროგრამა

1. მოიძიოს და დაამუშაოს ინფორმაცია, შექმნას კონტენტი; გამომუშავებული აქვს წერის უნარი; ფლობს ციფრული ამბის თხრობისთვის საჭირო ხერხებსა და შესაბამის ტექნოლოგიებს (ტექსტი, ფოტო, აუდიო, ვიდეო თუ ვები); დაგეგმოს და მართოს სოციალური მედიის სტრატეგიები და კამპანიები;
2. მოამზადოს და გაავრცელოს მულტიმედია პროდუქცია სხვადასხვა ციფრული პლატფორმებისა და აუდიტორიისთვის;
3. დაამუშაოს და გაანალიზოს მონაცემები; წარმოადგინოს ისინი ვიზუალური ხერხებით;
4. კრიტიკულად გაანალიზოს რთული ან არასრული ინფორმაცია; იყენებს კვლევისთვის შესაბამის მეთოდოლოგიას; ატარებს სოციალური მედიის ანალიზსა და მონიტორინგს; აყალიბებს დასკვნებს აკადემიური კეთილსინდისიერების პრინციპებისა და ეთიკის სტანდარტების დაცვით.
5. განახორციელოს ეფექტური კომუნიკაცია, როგორც კოლეგებთან, ისევე აუდიტორიასთან, მრავალფეროვან მედიაპლატფორმებზე და სოციალურ მედიაში.

პასუხისმგებლობა და ავტონომიურობა

1. გამომუშავებული აქვს პროფესიული პასუხისმგებლობა, რომ მთელი ცხოვრების მანძილზე ციფრული მედიაინდუსტრიისა და ციფრული სტრატეგიული კომუნიკაციების სფეროს საჭიროებებიდან გამომდინარე, დამოუკიდებლად წარმართოს საკუთარი სწავლა.

პროგრამის მიზნებისა და სწავლის შედეგების რუკა:

პროგრამის მიზნები	სწავლის შედეგი 1	სწავლის შედეგი 2	სწავლის შედეგი 3	სწავლის შედეგი 4	სწავლის შედეგი 5	სწავლის შედეგი 6	სწავლის შედეგი 7	სწავლის შედეგი 8	სწავლის შედეგი 9	სწავლის შედეგი 10
ა)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
ბ)					X	X	X	X	X	
გ)				X				X	X	X



საგანმანათლებლო პროგრამა

სწავლის შედეგების რუკა:

სასწავლო კურსი / მოდული / პრაქტიკა/კვლევითი კომპონენტი	ცოდნა და გაცნობიერება				უნარი					პასუხისმგებლობა და ავტონომიურობა	
	სწავლის შედეგი 1	სწავლის შედეგი 2	სწავლის შედეგი 3	სწავლის შედეგი 4	სწავლის შედეგი 5	სწავლის შედეგი 6	სწავლის შედეგი 7	სწავლის შედეგი 8	სწავლის შედეგი 9		სწავლის შედეგი 10
ფასდება 3 ზრდადი რუბრიკით: 1 - გაცნობა 2 - გარმაგება 3 - განმტკიცება											
შესავალი ციფრულ მედიაში	1	1	1	1	1		1				
ციფრული თხრობა		1			1	1	1	1			1
ციფრული მედიის დიზაინი		1			1	1					1
ინტერვიუ ციფრულ მედიაში					1	1	1		1		
მონაცემთა ჟურნალისტიკა				2			2	2			



საგანმანათლებლო პროგრამა

ვებპროგრამირება 1 (ინგლ. ენაზე)			1		1	1				
ვებპროგრამირება 2 (ინგლ. ენაზე)			2		2	2				
მასობრივი კომუნიკაციის თეორიები	2			2				2	2	
სოციალური მედიის სტრატეგია და PR კამპანიები	1			1	1				1	
სოციალური მედიის ანალიტიკა და მონიტორინგი			2		2		2	2		
სტრატეგიული კომუნიკაცია	2		2		2				2	2
ციფრული მედიის სამართალი	2							2		
ეთიკა ციფრული მედიის ეპოქაში	2	2			1	2		2	2	
მედიისა და მასობრივი კომუნიკაციის კვლევის მეთოდები	2			2				2	2	
ციფრული პროდუქცია: ამზის თხრობის ხერხები 1		2		2	2	2	2		2	2
ციფრული პროდუქცია: ამზის თხრობის ხერხები 2		3		3	3	3	3		3	3
სამაგისტრო ნაშრომი	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

სწავლის შედეგების მიღწევის მეთოდები:



საგანმანათლებლო პროგრამა

სწავლებისა და სწავლის ფორმატი მოიცავს: ლექცია-სემინარებს, ინდივიდუალურ, ჯგუფურ და პრაქტიკულ სამუშაოებს, რეფერატებსა თუ საშინაო დავალებებს, პრეზენტაციებს, პრაქტიკულ და კვლევით პროექტებს.

სასწავლო პროცესში გამოიყენება სწავლებისა და სწავლის შემდეგი მეთოდები:

ვერბალური, ანუ ზეპირსიტყვიერი მეთოდი - ახალი მასალის გადაცემა ზეპირსიტყვიერად, თხრობითი სახით, რომლის დროსაც კომპლექსურად გამოიყენება სხვადასხვა მეთოდი თემატიკის შინაარსიდან გამომდინარე;

წიგნზე მუშაობის მეთოდი, რომელიც ძირითადად სწავლის პროცესში გამოიყენება. სტუდენტი ამუშავებს თემატიკისათვის საჭირო მასალას მითითებული ლიტერატურის და სხვა წყაროების გამოყენებით;

დემონსტრირების მეთოდი, რომელიც ინფორმაციის ვიზუალურად წარმოდგენას გულისხმობს. შედეგის მიიღწევის თვალსაზრისით ის საკმაოდ ეფექტურია. შესასწავლი მასალის დემონსტრირება შესაძლებელია განხორციელდეს როგორც ლექტორის, ისე სტუდენტის მიერ. ეს მეთოდი გვეხმარება თვალსაჩინო გავხადოთ სასწავლო მასალის აღქმის სხვადასხვა საფეხური, დავაკონკრეტოთ, თუ რისი შესრულება მოუწევთ სტუდენტებს დამოუკიდებლად. ამავე დროს, ეს სტრატეგია ვიზუალურად წარმოაჩენს საკითხის/პრობლემის არსს;

დისკუსია/დებატები - ინტერაქტიური სწავლების ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული მეთოდია. დისკუსიის პროცესი მკვეთრად ამაღლებს სტუდენტთა ჩართულობის ხარისხსა და აქტივობას. დისკუსია შესაძლებელია გადაიზარდოს კამათში. ეს პროცესი არ შემოიფარგლება მხოლოდ ლექტორის მიერ დასმული შეკითხვებით. ეს მეთოდი უვითარებს სტუდენტს კამათისა და საკუთარი აზრის დასაბუთების უნარს;

სიმულაცია, როლური და სიტუაციური თამაშები - თამაშების ტიპის აქტივობა, რომლებიც მოიცავენ საქმიან (როლურ) თამაშებს, დიდაქტიკურ ანუ სასწავლო თამაშებს, სათამაშო სიტუაციებს (სიტუაციურ თამაშებს), სათამაშო ხერხებსა და პროცედურებს. წინასწარ შემუშავებული სცენარის მიხედვით განხორციელებული თამაშები სტუდენტებს საშუალებას აძლევს სხვადასხვა პოზიციიდან შეხედონ საკითხს. იგი ეხმარება მათ ალტერნატიული თვალსაზრისის ჩამოყალიბებაში. ისევე როგორც დისკუსია, ეს თამაშებიც უყალიბებს სტუდენტს საკუთარი პოზიციის დამოუკიდებლად გამოთქმისა და კამათში მისი დაცვის უნარს.

პროექტი - არის სასწავლო-შემეცნებითი ხერხების ერთობლიობა, რომელიც პრობლემის გადაწყვეტის საშუალებას იძლევა სტუდენტის დამოუკიდებელი მოქმედებებისა და მიღებული შედეგების აუცილებელი პრეზენტაციის პირობებში. ამ მეთოდით სწავლება ამაღლებს სტუდენტთა მოტივაციასა და პასუხისმგებლობას. პროექტზე მუშაობა მოიცავს დაგეგმვის, კვლევის, პრაქტიკული აქტივობისა და შედეგების წარმოდგენის ეტაპებს არჩეული საკითხის შესაბამისად. პროექტი განხორციელებულად ჩაითვლება, თუ მისი შედეგები თვალსაჩინოდ, დამაჯერებლად და კონკრეტული ფორმით არის



საგანმანათლებლო პროგრამა

წარმოდგენილი. იგი შეიძლება შესრულდეს ინდივიდუალურად, წყვილებში ან ჯგუფურად. დასრულების შემდეგ პროექტი წარედგინება ფართო აუდიტორიას.

პრეზენტაცია (სტუდენტის / სტუდენტების მიერ) - თანამედროვე ტექნოლოგიების განვითარების გათვალისწინებით პრეზენტაცია წარმოადგენს ერთ-ერთ ყველაზე ინტერაქტიულ და, თვალსაჩინოების კუთხით, ყველაზე ეფექტურ მიდგომას. იგი არის სასწავლო-შემეცნებითი ხერხების ერთობლიობა, რომელიც პრობლემის გადაწყვეტის საშუალებას იძლევა სტუდენტის დამოუკიდებელი მუშაობის და მიღებული შედეგების პრეზენტაციის პირობებში. იგი ამაღლებს სტუდენტთა დამოუკიდებელი მუშაობის მოტივაციას, ასევე, ავითარებს კონკრეტულ უნარ-ჩვევებს - დაგეგმვა, კვლევის ჩატარება და მონაცემებისა თუ არგუმენტების თვალსაჩინოდ, დამაჯერებლად წარმოდგენა. იგი ასევე ავითარებს ინდივიდუალურად თუ ჯგუფურად მუშაობის უნარს.

ელექტრონული საშუალებებით სწავლა/სწავლება - გულისხმობს სწავლებას და სწავლას ინტერნეტითა და მულტიმედიური საშუალებებით. იგი მოიცავს სწავლების პროცესის ყველა კომპონენტს, რომელთა რეალიზება ხდება ინტერნეტისა და მულტიმედიური სპეციფიკური საშუალებებით.

ამოცანების ამოხსნა - კონკრეტული ამოცანების გადაწყვეტის საშუალებით თეორიული მასალის თანდათანობითი შესწავლა, რაც თეორიული მასალის დამოუკიდებლად გამოყენების ჩვევების გამომუშავების საფუძველია. პრაქტიკული მეცადინეობისას პედაგოგი ყურადღებას ამახვილებს ამოცანათა გადაწყვეტის მეთოდოლოგიაზე, ნახაზების, სქემების შესრულებაზე, გაანგარიშებებში შესაბამისი ტექნიკის გამოყენებაზე.

პრობლემების გადაჭრა - აქტივობა, რომელიც სტუდენტის მიერ მიღებული თეორიული ცოდნის გამოყენების საშუალებას იძლევა კონკრეტული პრობლემის შესწავლის, ანალიზისა და გადაჭრის გზით. მისი გამოყენებისას მნიშვნელოვანია ყურადღება მიექცეს პრობლემის გადაჭრით მიღებული შედეგების შეფასებასა და ანალიზს. ამ მეთოდის გამოყენებით სტუდენტს უვითარდება ცოდნის პრაქტიკულად გამოყენების უნარი.

ჯგუფური (collaborative) მუშაობა - ამ მეთოდით სწავლება გულისხმობს სტუდენტთა ჯგუფებად დაყოფას და მათთვის სასწავლო დავალების მიცემას. ჯგუფის წევრები ინდივიდუალურად ამუშავებენ საკითხს და პარალელურად უზიარებენ მას ჯგუფის დანარჩენ წევრებს. დასახული ამოცანიდან გამომდინარე შესაძლებელია ჯგუფის მუშაობის პროცესში წევრებს შორის მოხდეს ფუნქციების გადანაწილება. ეს სტრატეგია უზრუნველყოფს ყველა სტუდენტის მაქსიმალურ ჩართულობას სასწავლო პროცესში;

თანამშრომლობითი (cooperative) სწავლება - იმგვარი სწავლების სტრატეგიაა, სადაც ჯგუფის თითოეული წევრი ვალდებულია არა მხოლოდ შეისწავლოს, არამედ დაეხმაროს თავის თანაგუნდელს საგნის უკეთ შესწავლაში. თითოეული ჯგუფის წევრი მუშაობს პრობლემაზე ვიდრე ყველა მათგანი არ დაეუფლება საკითხს;



საგანმანათლებლო პროგრამა

გონებრივი იერიში (Brain storming) - ეს მეთოდი გულისხმობს კონკრეტული თემის ფარგლებში კონკრეტული საკითხის/პრობლემის შესახებ მაქსიმალურად მეტი, სასურველია რადიკალურად განსხვავებული, აზრის, იდეის ჩამოყალიბებასა და გამოთქმის ხელშეწყობას. აღნიშნული მეთოდი ხელს უწყობს პრობლემისადმი შემოქმედებითი მიდგომის განვითარებას. ეს მეთოდი ეფექტურია სტუდენტთა მრავალრიცხოვანი ჯგუფის არსებობის პირობებში და შედგება რამდენიმე ძირითადი ეტაპისგან;

ინდუქცია, დედუქცია, ანალიზი და სინთეზი - სწავლების ინდუქციური მეთოდი განსაზღვრავს ნებისმიერი საგნობრივი ცოდნის ისეთ ფორმას, როდესაც სწავლის პროცესში აზრის მსვლელობა კერძოდან კონკრეტულისაკენ, ფაქტებიდან განზოგადებისაკენ არის მიმართული, ანუ მასალის გადმოცემისას პროცესი მიმდინარეობს კონკრეტულიდან ზოგადისაკენ.

სწავლების დედუქციური მეთოდი განსაზღვრავს ნებისმიერი საგნობრივი ცოდნის გადაცემის ისეთ ფორმას, რომელიც ზოგად ცოდნაზე დაყრდნობით ახალი ცოდნის აღმოჩენის ლოგიკურ პროცესს წარმოადგენს, ანუ პროცესი მიმდინარეობს ზოგადიდან კონკრეტულისაკენ.

სასწავლო პროცესში ანალიზის მეთოდი გვეხმარება სასწავლო მასალის, როგორც ერთი მთლიანის, შემადგენელ ნაწილებად დაშლაში, ამით მარტივდება რთული პრობლემის შიგნით არსებული ცალკეული საკითხების დეტალური გაშუქება.

სინთეზის მეთოდი გულისხმობს შებრუნებულ პროცედურას, ანუ ცალკეული საკითხების დაჯგუფებით ერთი მთლიანის შედგენას. ეს მეთოდი ხელს უწყობს პრობლემის, როგორც მთელის დანახვის უნარის განვითარებას;

ქმედებაზე ორიენტირებული სწავლების მეთოდები - მოითხოვს ლექტორისა და სტუდენტის აქტიურ ჩართულობას სწავლების პროცესში, სადაც განსაკუთრებულ დატვირთვას იძენს თეორიული მასალის პრაქტიკული ინტერპრეტაცია.

სტუდენტის ცოდნის შეფასების სისტემა:

შეფასების მიზანია ხარისხობრივად განსაზღვროს სტუდენტის სწავლის შედეგები აკადემიური პროგრამის მიზნებთან და პარამეტრებთან მიმართებაში. სტუდენტის ცოდნის შეფასება ხორციელდება ზეპირი და/ან წერილობითი ფორმით. სასწავლო კურსის/კომპონენტის მაქსიმალური შეფასება 100 ქულის ტოლია. შეფასება ითვალისწინებს შუალედურ და დასკვნით შეფასებას, რომელთა ჯამი შეადგენს 100 ქულას.

შეფასების სისტემა უშვებს:

ხუთი სახის დადებით შეფასებას:

- 1) (A) ფრიადი – 91 - 100 ქულა;
- 2) (B) ძალიან კარგი – 81 - 90 ქულა;
- 3) (C) კარგი – 71 - 80 ქულა;
- 4) (D) დამაკმაყოფილებელი – 61 - 70 ქულა;



საგანმანათლებლო პროგრამა

5) (E) საკმარისი – 51 - 60 ქულა.

ორი სახის უარყოფით შეფასებას:

- 1) (FX) ვერ ჩააბარა –41 - 50 ქულა, რაც ნიშნავს, რომ სტუდენტს ჩასაბარებლად მეტი მუშაობა სჭირდება და ეძლევა დამოუკიდებელი მუშაობით დამატებით გამოცდაზე ერთხელ გასვლის უფლება;
- 2) (F) ჩაიჭრა - 40 ქულა და ნაკლები, რაც ნიშნავს, რომ სტუდენტის მიერ ჩატარებული სამუშაო არ არის საკმარისი და მას საგანი ახლიდან აქვს შესასწავლი. შუალედური და დასკვნითი შეფასებებისთვის განსაზღვრულია მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი. დასკვნითი შეფასების მინიმალური კომპეტენციის ზღვრის ხვედრითი წილი არ აღემატება დასკვნითი შეფასების 60%-ს.

შუალედური და დასკვნითი შეფასებების ქულობრივი განაწილება, მათი მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი და შეფასების რუბრიკები გაწერილია შესაბამისი კომპონენტის სილაბუსში.

კრედიტის მიღება შესაძლებელია მხოლოდ სტუდენტის მიერ სილაბუსით დადგენილი სწავლის შედეგების მიღწევის შემდეგ, ქვემოთ მოყვანილი აუცილებელი მოთხოვნების გათვალისწინებით:

- ა) შუალედური და დასკვნითი შეფასებების მინიმალური კომპეტენციის ზღვრის გადალახვის შემთხვევაში;
 - ბ) საბოლოო შეფასების მაქსიმალური 100 ქულიდან მინიმუმ 51 ქულის მოგროვების შემთხვევაში.
- დამატებით გამოცდაზე სტუდენტი დაიშვება იმ შემთხვევაში, თუ მან საბოლოო შეფასების მაქსიმალური 100 ქულიდან მოაგროვა 41 - 50 ქულა ან მინიმუმ 51 ქულა, მაგრამ ვერ გადალახა დასკვნითი შეფასებისთვის განსაზღვრული მინიმალური კომპეტენციის ზღვარი.

კვლევითი კომპონენტის (სამაგისტრო ნაშრომი) შეფასება:

შეფასებისთვის გამოიყენება ზემოთ მოყვანილი შეფასების სისტემა

სტუდენტის მიერ ზემოთ მოყვანილი (FX) პუნქტით გათვალისწინებული შეფასების მიღების შემთხვევაში მაგისტრანტს უფლება ეძლევა გადამუშავებული სამაგისტრო ნაშრომი წარადგინოს მომდევნო სემესტრის განმავლობაში, ხოლო (F) პუნქტით გათვალისწინებული შეფასების მიღების შემთხვევაში მაგისტრანტი კარგავს იგივე ნაშრომის წარდგენის უფლებას.

სამაგისტრო ნაშრომის შეფასება ხდება მთლიანობაში, ერთიანად დასკვნითი შეფასებით, რომელიც შედგება ხელმძღვანელის, რეცენზენტისა და კომისიის შეფასებებისაგან. ხელმძღვანელი ავასებს 30 ქულით (ფორმა IBSU_R04F05.b.), რეცენზენტი 33 ქულით (ფორმა IBSU_R04F04.b.) , კომისია 37 ქულით



საგანმანათლებლო პროგრამა

(ფორმა IBSU_R04F01.). დასკვნითი შეფასებისათვის, აღნიშნული შეფასებები ჯამდება. სამაგისტრო თემის დასკვნითი შეფასების მაქსიმალური ქულა არის 100

სწავლების ორგანიზების თავისებურებები:

სამაგისტრო პროგრამით გათვალისწინებული 120 კრედიტი გადანაწილებულია 2 აკადემიური წლის, 4 სემესტრის განმავლობაში, თითოეულ სემესტრში 30 კრედიტის ოდენობით.

კრედიტების დაანგარიშების საფუძვლად აღებულია ევროპული კრედიტების ტრანსფერის სისტემა (ECTS): 1 კრედიტი = 25 სთ., რომელიც ფარავს როგორც სააუდიტორიო, ისე - დამოუკიდებელ მუშაობას.

თავისუფალი კრედიტების ფარგლებში სტუდენტი უფლებამოსილია აირჩიოს მისთვის სასურველი სასწავლო კურსები უნივერსიტეტის სამაგისტრო საფეხურის სხვა პროგრამებიდან წინაპირობების დაცვით

პრაქტიკა (სტაჟირების კრედიტურსი) სავალდებულო არჩევითი კომპონენტია იმ სტუდენტებისთვის, ვინც საერთოდ არ მუშაობს, ან არ მუშაობს სპეციალობით. თუ სტუდენტი არის დასაქმებული კომპანიაში სპეციალობით, მაშინ პრაქტიკის (სტაჟირების კრედიტურსი) მაგივრად მას შეუძლია სურვილისამებრ, აირჩიოს სხვა არჩევითი საგნები.

დასაქმების სფერო:

სამაგისტრო პროგრამა მოამზადებს ციფრული მედიისა და კომუნიკაციის კონკურენტუნარიან სპეციალისტებს. კურსდამთავრებულის მიერ შეძენილი ცოდნა და უნარები მას საშუალებას მისცემს უპასუხოს თანამედროვე მედიისა და კომუნიკაციის გამოწვევებს.

კურსდამთავრებულს შეეძლება დასაქმება, როგორც ონლაინმედიაში, ასევე ტრადიციულ მედიაორგანიზაციებში (ტელევიზია, გაზეთი, ჟურნალი, საინფორმაციო სააგენტო); საჯარო, კერძო თუ არასამთავრობო ორგანიზაციებში საზოგადოებასთან ურთიერთობის სამსახურებში, მულტიმედიაჟურნალისტებად, პროდიუსერებად, სოციალური მედიის მენეჯერებად და ა.შ;



საგანმანათლებლო პროგრამა

რამდენადაც, პროგრამა, პრაქტიკული უნარ-ჩვევების გამომუშავების გარდა, ღრმა და სისტემურ თეორიულ ცოდნასაც იძლევა მედიასა და კომუნიკაციაში, ეს კარგი საფუძველია მომავალი პედაგოგიური თუ სამეცნიერო საქმიანობისთვისაც. კურსდამთავრებულს სურვილის შემთხვევაში შეეძლება სწავლის გაგრძელება დოქტორანტურის საფეხურზეც.

ინფორმაცია საგანმანათლებლო პროგრამის განხორციელებისათვის აუცილებელი მატერიალური რესურსის შესახებ:

შავი ზღვის საერთაშორისო უნივერსიტეტის მატერიალურ-ტექნიკური ბაზა, რომელიც უზრუნველყოფს სასწავლო პროცესის გამართულ მუშაობას:

პროექტორებით და სხვა სასწავლო რესურსით აღჭურვილი აუდიტორიები;

უწყვეტი ინტერნეტით აღჭურვილი კომპიუტერული ცენტრი;

შავი ზღვის საერთაშორისო უნივერსიტეტის მედიაცენტრი;

თანამედროვე ტექნოლოგიებით, ინტერნეტით და მდიდარი ბეჭდური და ელექტრონული წიგნების ფონდით აღჭურვილი უნივერსიტეტის ბიბლიოთეკა;

უნივერსიტეტის საზოგადოებასთან ურთიერთობის სამსახურის ბაზა, სადაც სტუდენტებს ექნებათ საშუალება მონაწილეობა მიიღონ საუნივერსიტეტო გაზეთისა და ელექტრონული გვერდის მომზადებაში;

გარდა ამისა, შავი ზღვის საერთაშორისო უნივერსიტეტი თანამშრომლობს მულტიმედია განათლების ცენტრთან, რომელიც არასამთავრობო ორგანიზაცია IREX-საქართველოს მიერ დაარსებული არასამეწარმეო, არაკომერციული იურიდიული პირია. მულტიმედია განათლების ცენტრი აღჭურვილია მრავალფეროვანი სასწავლო ტექნიკით (ვიდეო, ფოტო და აუდიო ჩამწერი აპარატურით, სამონტაჟო კომპიუტერებით).

შსსუ არის შემდეგი ელექტრონული ბიბლიოთეკების დარეგისტრირებული წევრი:

Scopus;

Science Direct;

Scival Funding (Funding institutional)

Cambridge Journals Online

Edward Elgar Publishing Journals and Development Studies e-books

Edward Elgar Publishing Journals

SAGE Journals



საგანმანათლებლო პროგრამა

IMechE Journals
 Royal Society Journals Collection
 e-Duke Journals Scholarly Collection
 Mathematical Sciences Publishers Journals
 Openedition Journals
 Heinonline

გარდა ამისა უნივერსიტეტში ყველა პირობაა შექმნილი სტუდენტთა კლასგარეშე აქტივობებისათვის (სპორტი, შემოქმედება, სოციალური აქტივობა) ინფორმაცია საგანმანათლებლო პროგრამის განხორციელებისათვის აუცილებელი ადამიანური რესურსის შესახებ:

№	სახელი და გვარი	სტატუსი	საგანი
1	დალი ოსეფაშვილი	აფილირებული პროფესორი/დოქტორი	1.შესავალი ციფრულ მედიაში (სავალდებულო) 2. მედიისა და მასობრივი კომუნიკაციის კვლევის მეთოდები (სავალდებულო) 3. მასობრივი კომუნიკაციის თეორიები (სავალდებულო) 4. სტაჟირების კრედიტკურსი (არჩევითი)
2	ია ანთაძე	აფილირებული პროფესორი/დოქტორი	ინტერვიუ ციფრულ მედიაში (სავალდებულო)
3	მაგდა მემანიშვილი	აფილირებული ასოცირებული პროფესორი/დოქტორი	1.მონაცემთა ჟურნალისტიკა (სავალდებულო); 2.სიღრმისეული ჟურნალისტიკა (არჩევითი); 3.სტაჟირების კრედიტკურსი (არჩევითი)
4	ნინო ყულოშვილი	აფილირებული ასისტენტ-პროფესორი /დოქტორი	მასობრივი კომუნიკაციის თეორიები (სემინარი), სავალდებულო
5	მიხეილ რუხაია	კომპიუტერული მეცნიერების დოქტორი/ასოცირებული პროფესორი	1. ვებპროგრამირება 1, სავალდებულო (ინგლისურ ენაზე) 2. ვებპროგრამირება 2 (სავალდებულო, ინგლისურ ენაზე)
6	ალექსანდრე ქეშელაშვილი	მოწვეული ლექტორი	1.ციფრული მედიის დიზაინი (სავალდებულო); 2. ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 1 (სავალდებულო)



საგანმანათლებლო პროგრამა

			3. ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 2 (სავალდებულო)
7	ეკატერინე ფირცხალავა	მოწვეული ლექტორი	1. ციფრული თხრობა (სავალდებულო); 2. მულტიმედია ახალი ამბები (არჩევითი)
8	უჩა სეთური	მოწვეული ლექტორი	ციფრული მედიის სამართალი (სავალდებულო)
9	დავით დათუაშვილი	კომპიუტერული მეცნიერების დოქტორი/ აფილირებული ასისტენტ-პროფესორი	პითონი - შესავალი კურსი (არჩევითი, ინგლისურ ენაზე)
10	გიორგი ღლონტი	კომპიუტერული მეცნიერების დოქტორი/ აფილირებული პროფესორი	სტატისტიკა და მისი გამოყენება სოციალურ მეცნიერებებში (არჩევითი, ინგლისურ ენაზე)
11	გიორგი მანდარია	კომპიუტერული მეცნიერების დოქტორი/ აფილირებული ასოცირებული პროფესორი	მონაცემები და ალგორითმები (არჩევითი, ინგლისურ ენაზე)
12	თინთინ ბაშარული	მოწვეული ლექტორი	ინტეგრირებული ნიუსრუმი (არჩევითი)
13	ლელა აბდუშელიშვილი	ასოცირებული პროფესორი	საქმიანი კომუნიკაცია მედიისთვის (არჩევითი, ინგლისურ ენაზე)
14	მირანდა გორგაშვილი	დოქტორი, მოწვეული ლექტორი	არავერბალური და ვიზუალური კომუნიკაცია (არჩევითი)
15	თამარ ნარინდოშვილი	დოქტორი, მოწვეული ლექტორი	1. ეთიკა ციფრული მედიის ეპოქაში (სავალდებულო); 2. კიბერუსაფრთხოება (არჩევითი)
16	სოფიო მგალობლიშვილი	მოწვეული ლექტორი	1. სოციალური მედიის ანალიტიკა და მონიტორინგი (სავალდებულო). 2. სოციალური მედიის სტრატეგია და კამპანიები (სავალდებულო)
17	ლელა ჯავახიშვილი	დოქტორი, მოწვეული ლექტორი	სტრატეგიული კომუნიკაციები (სავალდებულო)



საგანმანათლებლო პროგრამა

18	კახაბერ ჯაყელი	აფილირებული პროფესორი/დოქტორი	ინტეგრირებული ციფრული მარკეტინგული კომუნიკაციები (ინგლ. ენაზე)
----	----------------	-------------------------------	---

სასწავლო გეგმა:

#	სასწავლო კურსი / მოდული/ პრაქტიკა / კვლევითი კომპონენტი	სტატუსი	კ რ ე დ ი ტ ე ბ ი ს რ ა ვ დ ე რ ე ს ი	კრედიტების განაწილება სასწავლო კურსებისა და სემესტრების მიხედვით		საათების განაწილება							სა კო ნტ აქ ტ ო სა ათ ე ბ ი ს რ ა ვ დ ე ნ ო ბ ა კვ		
				I ს.წ.		II ს.წ.		საკონტაქტო						დამო ukideb eli მუშაო ბა	ჯა მუ რი სა ათ ე ბ ი
				I ს ე მ ე ს ტ რ ი	II ს ე მ ე ს ტ რ ი	I ს ე მ ე ს ტ რ ი	II ს ე მ ე ს ტ რ ი	ლექ ცია/ კონ სუ ლტ აცია	სემი ნარ ი/ჯ გუფ ური მუშ აობა /	შუა ლე დუ რი გამ ოც და	და სკვ ნი თი გამ ოც და	სუ ლ საკ ონ ტაქ ტო			



საგანმანათლებლო პროგრამა

			ო ბ ა		რ ი	რ ი	რ ი		პრ ა ქ ტ ი ვ უ ლ ო ს ა მ უ შ ა ო						ი რ ა შ ი
	სავალდებულო სასწავლო კურსები	სავალდებულო	70												
1	შესავალი ციფრულ მედიაში	სავალდებულო	6	x				28	15	2	2	47	103	150	3
2	ციფრული თხრობა	სავალდებულო	6	x				14	28	3	2	47	103	150	3
3	ციფრული მედიის დიზაინი	სავალდებულო	4	x				14	14	2	2	32	68	100	2
4	ინტერვიუ ციფრულ მედიაში	სავალდებულო	4	x				15	13	2	2	32	68	100	2
5	სოციალური მედიის სტრატეგია და PR კამპანიები	სავალდებულო	5	x				14	14	2	2	32	93	125	2
6	ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 1	სავალდებულო	4		x			14	14	2	2	32	68	100	2
7	მასობრივი კომუნიკაციის თეორიები	სავალდებულო	5		x			29	15	2	2	48	77	125	3
8	მონაცემთა ჟურნალისტიკა	სავალდებულო	4		x			15	28	2	2	47	53	100	3
9	ვებპროგრამირება 1 (ინგლისურ ენაზე)	სავალდებულო	4		x			28	15	2	2	47	53	100	3



საგანმანათლებლო პროგრამა

10	სოციალური მედიის ანალიტიკა და მონიტორინგი	სავალდებულო	3		x			14	14	2	2	32	43	75	2
11	სტრატეგიული კომუნიკაცია	სავალდებულო	5		x			14	14	2	2	32	93	125	2
12	მედიისა და მასობრივი კომუნიკაციის კვლევის მეთოდები	სავალდებულო	6			x		14	28	3	3	48	102	150	3
13	ეთიკა ციფრული მედიის ეპოქაში	სავალდებულო	3			x		14	14	2	2	32	43	75	2
14	ციფრული მედიის სამართალი	სავალდებულო	3			x		14	14	2	2	32	43	75	2
15	ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 2	სავალდებულო	4			x		14	14	2	2	32	68	100	2
16	ვებპროგრამირება 2 (ინგლისურ ენაზე)	სავალდებულო	4			x		28	15	2	2	47	53	100	3
			70												
	არჩევითი სასწავლო კურსები	არჩევითი	20												
17	არავერბალური და ვიზუალური კომუნიკაცია	არჩევითი	5	x				15	13	2	2	32	93	125	2
18	კიბერუსაფრთხოება	არჩევითი	5	x				14	14	2	2	32	93	125	2
19	პითონი - შესავალი კურსი (ინგლისურ ენაზე)	არჩევითი	5	x				14	14	2	2	32	93	125	2



საგანმანათლებლო პროგრამა

20	საქმიანი კომუნიკაცია მედიისთვის (ინგლისურ ენაზე)	არჩევითი	5	x				14	14	2	2	32	93	125	2
21	მულტიმედია ახალი ამბები	არჩევითი	5		x			14	28	3	2	47	78	125	3
22	სტატისტიკა და მისი გამოყენება სოციალურ მეცნიერებებში (ინგლისურ ენაზე)	არჩევითი	5		x			15	13	2	2	32	93	125	2
23	მონაცემები და ალგორითმები (ინგლისურ ენაზე)	არჩევითი	5		x			14	14	2	2	32	93	125	2
24	ინტეგრირებული ციფრული მარკეტინგული კომუნიკაცია (ინგლისურ ენაზე)	არჩევითი	5			x		13	15	2	2	32	93	125	2
25	ინტეგრირებული ნიუსრუმი	არჩევითი	5			x		14	14	2	2	32	93	125	2
26	სიღრმისეული ჟურნალისტიკა	არჩევითი	5			x		28	15	2	2	47	78	125	3
27	სტაჟირების კრედიტკურსი <i>შენიშვნა: სავალდებულოა მათთვის, ვინც მედიაორგანიზაციაში არ მუშაობს</i>	არჩევითი	10			x								250	1
	კვლევითი კომპონენტი - სამაგისტრო ნაშრომი	სავალდებულო	30				30	-	28	1	1	30	720	750	
	სულ		120	30	30	30	30							3000	



საგანმანათლებლო პროგრამა

წინაპირობების ცხრილი:

#	კურსის დასახელება	კრედიტი	წინაპირობა **	სემესტრი (რომელშიც ხორციელდება კურსი)
1	შესავალი ციფრულ მედიაში	6	არ აქვს წინაპირობა	1
2	ციფრული თხრობა	6	არ აქვს წინაპირობა	1
3	ციფრული მედიის დიზაინი	4	არ აქვს წინაპირობა	1
4	ინტერვიუ ციფრულ მედიაში	4	არ აქვს წინაპირობა	1
5	ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 1	5	არ აქვს წინაპირობა	2
6	მასობრივი კომუნიკაციის თეორიები	6	არ აქვს წინაპირობა	2
7	მონაცემთა ჟურნალისტიკა	5	შესავალი ციფრულ მედიაში	2
8	ვებპროგრამირება 1 (ინგლისურ ენაზე)	4	არ აქვს წინაპირობა	2
9	მედიისა და მასობრივი კომუნიკაციის კვლევის მეთოდები	5	მასობრივი კომუნიკაციის თეორიები	3
10	ეთიკა ციფრული მედიის ეპოქაში	4	შესავალი ციფრულ მედიაში	3
11	ციფრული მედიის სამართალი	5	შესავალი ციფრულ მედიაში	3
12	ინტეგრირებული ნიუსრუმები	6	1.ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 1; 2.ციფრული თხრობა;	3
13	სოციალური მედიის სტრატეგია და კომპანიები	5	არ აქვს წინაპირობა	1
14	არავერბალური და ვიზუალური კომუნიკაცია	5	არ აქვს წინაპირობა	1
15	კიბერუსაფრთხოება	5	არ აქვს წინაპირობა	1



საგანმანათლებლო პროგრამა

16	პითონი - შესავალი კურსი (ინგლისურ ენაზე)	5	არ აქვს წინაპირობა	1
17	საქმიანი კომუნიკაცია მედიისთვის (ინგლისურ ენაზე)	5	არ აქვს წინაპირობა	1
18	სტრატეგიული კომუნიკაცია	5	არ აქვს წინაპირობა	2
19	მულტიმედია ახალი ამბები	5	ციფრული თხრობა;	2
20	სოციალური მედიის ანალიტიკა და მონიტორინგი	5	შესავალი ციფრულ მედიაში	2
21	სტატისტიკა და მისი გამოყენება სოციალურ მეცნიერებებში (ინგლისურ ენაზე)	5	არ აქვს წინაპირობა	2
22	მონაცემები და ალგორითმები (ინგლისურ ენაზე)	5	არ აქვს წინაპირობა	2
23	ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 2	5	ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 1	3
24	სიღრმისეული ჟურნალისტიკა	5	არ აქვს წინაპირობა	3
25	ვებპროგრამირება 2 (ინგლისურ ენაზე)	5	ვებპროგრამირება 1	3
26	ინტეგრირებული ციფრული მარკეტინგული კომუნიკაცია (ინგლისურ ენაზე)	5	არ აქვს წინაპირობა	3
27	სტაჟირების კრედიტკურსი	5	სწავლების პირველი წლის სავალდებულო საგნები	3
28	სამაგისტრო ნაშრომი	30	სამაგისტრო ნაშრომზე დარეგისტრირების უფლება აქვს სტუდენტს, თუ მას ჩაბარებული	4



საგანმანათლებლო პროგრამა

აქვს პროგრამით
გათვალისწინებული წინა
სემესტრებით
გათვალისწინებული ყველა
სავალდებულო სასწავლო
კომპონენტი.

* - ჩამოთვალეთ ყველა ის სასწავლო კურსი, რომელიც გავლილი უნდა ჰქონდეს სტუდენტს აღნიშნული კურსის/ბლოკის/მოდულის გასავლელად

სასწავლო გეგმის დამატებითი ცხრილი

№	სასწავლო კურსი / მოდული/ პრაქტიკა / კვლევითი კომპონენტი	კოდი	სემესტრი	წინაპირობა	ლექტორი
1	შესავალი ციფრულ მედიაში		1	არ აქვს წინაპირობა	პროფ. დალი ოსეფაშვილი
2	ციფრული თხრობა		1	არ აქვს წინაპირობა	მოწვ. ლექტორი ეკა ფირცხალავა
3	ციფრული მედიის დიზაინი		1	არ აქვს წინაპირობა	მოწვ. ლექტორი ალექსანდრე ქემელაშვილი
4	ინტერვიუ ციფრულ მედიაში		1	არ აქვს წინაპირობა	პროფ. ია ანთაძე
5	ვიზუალური და არავერბალური კომუნიკაცია		1	არ აქვს წინაპირობა	მოწვ. ლექტორი მირანდა გიორგაშვილი
6	კიბერუსაფრთხოება		1	არ აქვს წინაპირობა	მოწვ. ლექტორი თამარ ნარინდოშვილი
7	პითონი - შესავალი კურსი (ინგლისურ ენაზე)		1	არ აქვს წინაპირობა	ასისტ. პროფ. დავით დათუაშვილი
8	საქმიანი კომუნიკაცია მედიისთვის (ინგლისურ ენაზე)		1	არ აქვს წინაპირობა	ასოც. პროფ. ლელა აბდუშელიშვილი



საგანმანათლებლო პროგრამა

9	ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 1		2	არ აქვს წინაპირობა	მოწვ. ლექტორი ალექსანდრე ქემელაშვილი
10	მასობრივი კომუნიკაციის თეორიები		2	არ აქვს წინაპირობა	პროფ. დალი ოსეფაშვილი
11	მონაცემთა ჟურნალისტიკა		2	შესავალი ციფრულ მედიაში	ასოც. პროფ. მაგდა მემანიშვილი
12	ვებპროგრამირება 1 (ინგლისურ ენაზე)		2	არ აქვს წინაპირობა	ასოც. პროფ. მიხეილ რუხაია
13	სოციალური მედიის ანალიტიკა და მონიტორინგი		2	არ აქვს წინაპირობა	მოწვ. ლექტორი სოფიო მგალობლიშვილი
14	სტრატეგიული კომუნიკაცია		2	არ აქვს წინაპირობა	მოწვ. ლექტორი ლელა ჯავახიშვილი
15	მულტიმედია ახალი ამბები		2	ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 1	მოწვ. ლექტორი ეკა ფირცხალავა
16	სტატისტიკა და მისი გამოყენება სოციალურ მეცნიერებებში (ინგლისურ ენაზე)		2	არ აქვს წინაპირობა	ასოც. პროფ. გიორგი ღლონტი
17	მონაცემები და ალგორითმები (ინგლისური ენაზე)		2	არ აქვს წინაპირობა	ასოც. პროფ. გიორგი მანდარია
18	მედიისა და მასობრივი კომუნიკაციის კვლევის მეთოდები		3	მასობრივი კომუნიკაციის თეორიები	პროფ. დალი ოსეფაშვილი
19	ეთიკა ციფრული მედიის ეპოქაში		3	შესავალი ციფრულ მედიაში	მოწვ. ლექტორი თამარ ნარინდოშვილი
20	ციფრული მედიის სამართალი		3	შესავალი ციფრულ მედიაში	მოწვ. ლექტორი უჩა სეთური
21	ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 2		3	ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 1	მოწვ. ლექტორი ალექსანდრე ქემელაშვილი
22	ვებპროგრამირება 2 (ინგლ. ენაზე)		3	ვებპროგრამირება 1 (ინგლ. ენაზე)	ასოც. პროფ. მიხეილ რუხაია
23	ინტეგრირებული ციფრული მარკეტინგული კომუნიკაცია (ინგლ. ენაზე)		3	არ აქვს წინაპირობა	ასოც. პროფ. კახაბერ ჯაყელი



საგანმანათლებლო პროგრამა

24	ინტეგრირებული ნიუსრუმი		3	1. ციფრული პროდუქცია: ამბის თხრობის ხერხები 1; 2. ციფრული თხრობა;	მოწვ. ლექტორი თინათინ ბაშარული
25	სიღრმისეული ჟურნალისტიკა		3	არ აქვს წინაპირობა	ასოც. პროფ. მაგდა მემანიშვილი
26	სოციალური მედიის სტრატეგია და კამპანიები		3	არ აქვს წინაპირობა	მოწვ. ლექტორი სოფიო მგალობლიშვილი
27	სტაჟირების კრედიტკურსი		3	სწავლების პირველი წლის სავალდებულო საგნები	პროფ. დალი ოსეფაშვილი ასოც. პროფ. მაგდა მემანიშვილი
	<i>სამაგისტრო ნაშრომი</i>		4	<i>სამაგისტრო ნაშრომზე დარეგისტრირების უფლება აქვს სტუდენტს, თუ მას ჩაბარებული აქვს პროგრამით გათვალისწინებული წინა სემესტრებით გათვალისწინებული ყველა სავალდებულო სასწავლო კომპონენტი.</i>	