



პროდუქტის დიზაინი (UI/UX & გრაფიკული დიზაინი)

ხელოვნური ინტელექტის დახმარებით

კურსის სილაბუსი

სასწავლო კურსის სტატუსი

საბაზისო სასერტიფიკატო კურსი BSCTBC111

შეხვედრებისა და საათების რაოდენობა

ხანგრძლივობა: 3 თვე
შეხვედრების რაოდენობა: 20 ლექცია
საღამოს საათები: 40

ლექტორი

ანა შადური
ელფოსტა: ana.shaduri@geolab.edu.ge

ლელე მაისურაძე
ელფოსტა: lele.maisuradze@geolab.edu.ge

სალომე მოსიავა
ელფოსტა: salome.mosiava@geolab.edu.ge

აკაკი ცუცქირიძე
ელფოსტა: akaki.tsutskiridze@geolab.edu.ge

სასწავლო კურსის ფორმატი

თეორიული და პრაქტიკული ლექციები მოიცავს ინტერაქციულ ლექციებს, ინდივიდუალურ და ჯგუფურ მუშაობას, დისკუსიებსა და პრაქტიკულ სამუშაოებს.

კურსი დაყოფილია 4 ბლოკად. თითოეული ბლოკი მოიცავს ერთ შუალედურ პროექტს. კურსის ბოლოს იქნება დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი ფინალური პროექტისთვის მოსამზადებლად.

#	სასწავლო კურსის შინაარსი	ძირითადი მიზნები
ბლოკი 1	გრაფიკული დიზაინის საფუძვლები და AI-POWERED ბრენდინგი	
ლექცია 1 (2 საათი)	ვიზუალური კომუნიკაციის საფუძვლები • თემები: რა არის დიზაინი? დიზაინის ძირითადი პრინციპები (ბალანსი, კონტრასტი, იერარქია, სივრცე) ბადეები (Grid Systems), ვისთვის ვქმნით: აუდიტორია და საწყისი User Persona (მომხმარებლის პერსონა), ხელმისაწვდომობის შესავალი: კონტრასტი. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები ინდივიდუალურად აანალიზებენ შერჩეულ ვიზუალს, ხაზავენ მის სავარაუდო ბადას, გამოყოფენ იერარქიასა და სივრცეს, შემდეგ წყვილებში ადარებენ დასკვნებს და ასაბუთებენ 3 ძლიერ და 1 გასაუმჯობესებელ გადაწყვეტილებას. • AI სტრატეგია: ჯერ სრულდება დამოუკიდებელი ანალიზი. შემდეგ AI ასისტენტი გამოიყენება ალტერნატიული ინტერპრეტაციისა და საწყისი User Persona-ს კითხვების მისაღებად; სტუდენტი ადარებს პასუხს საკუთარ დაკვირვებას, ამოწმებს კონტრასტს შესაბამისი ხელსაწყოთი და თავად იღებს საბოლოო გადაწყვეტილებას. დავალება 1: აირჩიეთ 1 გამორჩეული ვიზუალური პროექტი (კამპანია, პოსტერი, კადრი) და გააანალიზეთ კომპოზიცია, იერარქია, სივრცე და ბადე - 3 მიზეზი, რატომ მუშაობს, და 1 დეტალი, რომელსაც გააუმჯობესებდით.	ესმის დიზაინის საბაზისო პრინციპები; აქვს საწყისი User Persona (მომხმარებლის პერსონა); შეუძლია ტექსტსა და ფონს შორის კონტრასტის შემოწმება.

ლექცია 2 (2 საათი)

ფერების ფსიქოლოგია და ტიპოგრაფია ბრენდინგში

• **თემები:** ფერთა თეორია: RGB, CMYK, ფერების ემოციური გავლენა ბრენდზე, ტიპოგრაფია: შრიფტების ანატომია, კლასიფიკაცია, განსხვავება ვექტორსა და რასტრს შორის, Pen Tool და გეომეტრიული ფიგურებით ხატვა.

• კონსტრუქტივისტული აქტივობა:

Type & Color Matchmaking + Pen Tool Lab - სტუდენტები წყვილებში გამოყოფენ ფერთა პალიტრასა და ტიპოგრაფიულ იერარქიას, ამოწმებენ კონტრასტულ წყვილებს, ადარებენ არჩევანს აუდიტორიის ხასიათს და მოკლედ ასაბუთებენ გადაწყვეტილებას; შემდეგ გეომეტრიულ ფორმას Pen Tool-ით ხელახლა აწყობენ.

• **AI სტრატეგია:** სტუდენტის პირველი ფერთა და ტიპოგრაფიული არჩევანის შემდეგ AI გამოიყენება აუდიტორიისთვის შესაბამისი ემოციური საკვანძო სიტყვებისა და ალტერნატიული ვიზუალური მიმართულებების მოსაძიებლად. საბოლოო პალიტრას, შრიფტებსა და ვექტორულ ფორმას სტუდენტი თავად ირჩევს და ამოწმებს.

დავალება 2.1: იმავე ვიზუალზე გამოყავით 3–5 ფერი და აღწერეთ ტიპოგრაფიული იერარქია; შეამოწმეთ მინიმუმ 2 კონტრასტული წყვილი.

დავალება 2.2: Pen Tool

შეუძლია ფერისა და ტიპოგრაფიის დასაბუთებული არჩევა აუდიტორიისა და კონტრასტის გათვალისწინებით.

ლექცია 3 (2 საათი)

ვექტორული და რასტრული გრაფიკა, AI ილუსტრაციები

• **თემები:** ლოგოს ესკიზიდან სუფთა ვექტორამდე, AI-ის ადგილი პროცესში: კვლევა და Moodboard, Visual Identity Guide: ლოგო, ფერების პალიტრა, ტიპოგრაფიული სისტემა, მთავარი ვიზუალი

• კონსტრუქტივისტული აქტივობა:

Sketch-Critique-Vector - სტუდენტები ქმნიან საკუთარ ლოგოს ესკიზებს, იღებენ თანატოლების უკუკავშირს, ირჩევენ ერთ მიმართულებას, ხელით აწყობენ სუფთა ვექტორს და მის საფუძველზე ქმნიან Visual Identity Guide-ს.

• **AI სტრატეგია:** AI გამოიყენება კვლევის, Moodboard-ისა და მთავარი ვიზუალის მიმართულებების შესასწავლად. ლოგოს კონცეფცია და ვექტორული აგება რჩება სტუდენტის სამუშაოდ; AI-ით მიღებული მასალები მოწმდება შესაბამისობაზე და საჭიროებისას ხელით მუშავდება.

დავალება 3: მოამზადეთ ვიზუალური იდენტობის გზამკვლევი (Visual Identity Guide): ლოგო, ფერების პალიტრა, ტიპოგრაფიული სისტემა და ბრენდის მთავარი ვიზუალი.

შეუძლია საკუთარი ესკიზის ვექტორულ ლოგოდ აწყობა. ლოგოს კონცეფცია ეკუთვნის სტუდენტს და არა AI-ს.

ლექცია 4 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 1 - ვიზუალური იდენტობა (შეტრიალებული საკლასო ოთახი) • დავალება: სტუდენტები წარადგენენ ვიზუალურ იდენტობას, თანატოლები კი აძლევენ სტრუქტურირებულ უკუკავშირს: 2 ძლიერი მხარე, 1 კითხვა და 1 კონკრეტული რეკომენდაცია; ავტორი განსაზღვრავს, რას დაამუშავებს და რატომ. • ფორმატი: სტუდენტები გამოდიან პრეზენტაციით და ხსნიან თავიანთი ბრენდის ფილოსოფიას. • Peer Review: სხვა სტუდენტები აფასებენ დიზაინის ესთეტიკასა და შესაბამისობას ბრენდის ხასიათთან. • AI-ის როლი: AI შეიძლება გამოიყენონ პრეზენტაციის სტრუქტურისა და ტექსტის სიცხადის შესამოწმებლად. ბრენდის კონცეფციის დასაბუთება და უკუკავშირის საფუძველზე მიღებული გადაწყვეტილებები სტუდენტს ეკუთვნის. დავალება 4: შუალედური პროექტი 1-ის წარდგენა.	წარადგენს ვიზუალურ იდენტობას და ასაბუთებს არჩევანს.
ბლოკი 2	UI დიზაინის საფუძვლები და ინტერფეისის ანატომია	
ლექცია 5 (2 საათი)	შესავალი UI დიზაინში და სამუშაო გარემო • თემები: რა არის UI დიზაინი, განსხვავება UI-სა და UX-ს შორის, Frames, Groups, Layers და ძირითადი ხელსაწყოები, Align, Distribute და პიქსელური სიზუსტე. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები სქრინშოტს შლიან ვიზუალურ ფენებად, განსაზღვრავენ Frames-ს, Groups-ს, Layers-სა და გასწორების პრინციპებს, აწყობენ 2 ეკრანს და ბოლოს ორიგინალს ადარებენ საკუთარ ვერსიას. • AI სტრატეგია: ეკრანების ხელით აწყობის შემდეგ AI ასისტენტი გამოიყენება Layout Checklist-ისა და შესაძლო შეუსაბამობების სიის შესაქმნელად. სტუდენტი თითოეულ შენიშვნას თავად ამოწმებს სამუშაო ფაილში; AI ეკრანებს მის ნაცვლად არ აწყობს. დავალება 5: Figma-ში სქრინშოტის მიხედვით ზუსტად ააწყვეთ ცნობილი აპლიკაციის მინიმუმ 2 ეკრანი.	თავისუფლად ერკვევა დიზაინის გარემოში და ესმის UI-ის ძირითადი სტრუქტურა.

ლექცია 6 (2 საათი)	კომპონენტური არქიტექტურა და Auto Layout • თემები: Auto Layout და რესპონსიული კონტეინერები: Padding, Gap, Hug, Fill, კომპონენტები, Variants და თვისებები (Properties), გრიდი. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები ქმნიან UI Card Component-ს და ცდიან მოკლე/გრძელი ტექსტით, განსხვავებული ზომის ფოტოთი და ცარიელი მდგომარეობით; წყვილებში ადარებენ შედეგებს და ასწორებენ Auto Layout-ის პრობლემებს. • AI სტრატეგია: AI გამოიყენება მხოლოდ მრავალფეროვანი რეალისტური სატესტო მონაცემების შესაქმნელად. კომპონენტის არქიტექტურას, Auto Layout-სა და Variants-ს სტუდენტი თავად აწყობს და ყველა მდგომარეობას ხელით ამოწმებს.	ანყოფის დინამიკურ კომპონენტს, რომელიც შიგთავსის მიხედვით იცვლება.
ლექცია 7 (2 საათი)	დიზაინ სისტემები და UI ელემენტები • თემები: რა არის დიზაინ სისტემა, Typography, Color, Shadow, ლილაკები, ინპუტები, ნავიგაცია და მათი მდგომარეობები (Default, Hover, Active, Disabled), Variables და Light/Dark Mode. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები აწყობენ მინი დიზაინ სისტემას, ცვლიან ერთმანეთის სატესტო შიგთავსს, ამოწმებენ კომპონენტების მდგომარეობებსა და Light/Dark Mode-ს და ასწორებენ აღმოჩენილ შეუსაბამობებს. • AI სტრატეგია: AI ეხმარება ტოკენებისა და კომპონენტების სახელების სტრუქტურირებაში, ნეიტრალური სატესტო ტექსტების შექმნასა და შემოწმების სიის მომზადებაში. Variables-ს, მდგომარეობებსა და ვიზუალურ წესებს სტუდენტი თავად განსაზღვრავს. დავალება 7: შექმენით მინი დიზაინ სისტემა: 1 ფერთა ნაკრები, 3 ტექსტის სტილი და მინიმუმ 3 მრავალჯერადი კომპონენტი. ფერები დაუკავშირეთ Variables-ს და გამოიყენეთ Light/Dark Mode და აჩვენეთ იგი 1 ეკრანის მაგალითზე.	აქვს მინიმალური დიზაინ სისტემა; შეუძლია Light/Dark Mode-ის დემონსტრირება 1 ეკრანზე.

ლექცია 8 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 2 - პირველადი UI ეკრანები • დავალება: 3 მობაილ-ეკრანი Auto Layout-ითა და მრავალჯერადი კომპონენტებით, სამუშაო ფაილის სისუფთავე და სტრუქტურა. • ფორმატი: სტუდენტები ცვლიან სამუშაო ფაილებს და ამოწმებენ 3 ეკრანის Auto Layout-ს, კომპონენტების მრავალჯერად • Peer Review: თანაკურსელები ამოწმებენ Auto Layout-ის გამართულობას და უზიარებენ რჩევებს. • AI-ის როლი: AI გამოიყენება UI ტექსტის ალტერნატივებისა და თანმიმდევრულობის Checklist-ის შესაქმნელად. საბოლოო ეკრანები პირველადი ვერსიაა და AI-ს რჩევები UX კვლევის შემდეგ სტუდენტმა რეალურ მიგნებებს უნდა შეადაროს. დავალება 8: შუალედური პროექტი 2-ის წარდგენა.	აქვს 3 პირველადი ეკრანი, რომლებიც UX კვლევის შემდეგ გადამუშავდება.
ბლოკი 3	UX კვლევა, ინფორმაციის არაჩიქმნადობა და პროტოტიპირება	
ლექცია 9 (2 საათი)	UX-ის საფუძვლები, User Persona და Journey Map • თემები: კვლევის მეთოდები: ინტერვიუ, კითხვარი, User Persona, Customer Journey Map და Pain Points. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები ამზადებენ კითხვებს, ატარებენ რეალურ ინტერვიუს, აჯგუფებენ მიგნებებს და მათ საფუძველზე ქმნიან User Persona-ს, Empathy Map-სა და Customer Journey Map-ს; დასკვნებს ამყარებენ ინტერვიუდან მიღებული მტკიცებულებით. • AI სტრატეგია: AI შეიძლება გამოიყენონ არამიმანიშნებელი ინტერვიუს კითხვების გასაუმჯობესებლად. დავალება 9: ჩაატარეთ 1 ინტერვიუ და შექმენით 1 User Persona, 1 Empathy Map და 1 Customer Journey Map.	ამოწმებს User Persona-ს ინტერვიუთი და ავითარებს სრულ User Persona-დ.

ლექცია 10 (2 საათი)	Wireframing და მომხმარებლის გზა (User Flow) • თემები: ინფორმაციის არქიტექტურა და Card Sorting, User Flow რუკები, დაბალი სიზუსტის (Low-Fidelity) Wireframes, AI ინტერფეისის 3 საბაზისო კითხვა: რა შეუძლია, როგორ ჩანს დამუშავება, რა ხდება, როცა ცდება. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები აჯგუფებენ ინფორმაციას, ქმნიან 8 სწრაფ ესკიზს, ერთმანეთს უხსნიან ლოგიკას, ირჩევენ ერთ ძირითად User Flow-ს და მის საფუძველზე აწყობენ 5 Low-Fidelity Wireframe-ს. • AI სტრატეგია: პირველადი Flow-სა და ესკიზების შექმნის შემდეგ AI გამოიყენება გამოტოვებული მდგომარეობების, შეცდომის სცენარებისა და ალტერნატიული სტრუქტურის გამოსავლენად. სტუდენტი პასუხობს AI ინტერფეისის 3 კითხვას და მხოლოდ დასაბუთებულ ცვლილებებს ტოვებს. დავალება 10: შექმენით 1 ძირითადი User Flow და მასზე დაფუძნებული 5 Low-Fidelity Wireframe.	აქვს 1 ძირითადი User Flow და 5 Low-Fidelity Wireframe.
ლექცია 11 (2 საათი)	ინტერაქტიული პროტოტიპირება და მიკრო-ანიმაციები • თემები: ეკრანებს შორის კავშირები და გადასვლები (Transitions), Smart Animate და მიკრო-ინტერაქციები, Toggle, Dropdown და ანიმირებული მენიუები. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები აწყობენ ძირითად სცენარსა და 2 მიკრო-ინტერაქციას, შემდეგ თანატოლი ასრულებს დავალებას დამატებითი ახსნის გარეშე; ავტორი აკვირდება, აფიქსირებს დაბრკოლებებს და გადაამუშავებს პროტოტიპს. • AI სტრატეგია: AI გამოიყენება მოკლე UX ტექსტების, მდგომარეობების დასახელებისა და ანიმაციის დროის შესაძლო ვარიანტების შესადარებლად. სტუდენტი ყველა ვარიანტს რეალურ პროტოტიპში ამოწმებს და თავად არჩევს შესაბამის გადანაცვლებას. დავალება 11: კვლევის შედეგების მიხედვით გადაწყვეთ UI ეკრანები, შექმენით 5 High-Fidelity მობაილ-ეკრანის ინტერაქტიული პროტოტიპი და დაამატეთ მინიმუმ 2 მიკრო-ინტერაქცია	აქვს კვლევაზე დაფუძნებული 5 მობაილ-ეკრანი და მინიმუმ 2 მიკრო-ინტერაქცია.

ლექცია 12 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 3 - ინტერაქტიული პროტოტიპი • დავალება: 5 ეკრანის პროტოტიპი ერთი მკაფიო სცენარით, ტესტირება და უკუკავშირი. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები ცვლიან პროტოტიპებს, ასრულებენ ერთ მკაფიო სცენარს, ხმამაღლა აღწერენ დაბნეულობის წერტილებს და ავტორს აძლევენ დაკვირვებაზე დაფუძნებულ უკუკავშირს; ავტორი აღგენს პრიორიტეტულ ცვლილებებს. • AI სტრატეგია: AI ეხმარება ტესტირებაში. პრობლემების პრიორიტეტს და დიზაინის ცვლილებას სტუდენტი რეალური ტესტის შედეგების მიხედვით განსაზღვრავს AI-სთან ერთად. დავალება 12: შუალედური პროექტი 3-ის წარდგენა და ტესტირება.	პროტოტიპი გატესტილია და გამოვლენილი პრობლემები ჩაწერილია.
ბლოკი 4	რესპონსიული დიზაინი, ხელმისაწვდომობა და AI პროდუქტის UX	
ლექცია 13 (2 საათი)	რესპონსიული ვებ და მობილური დიზაინი • თემები: Grid Breakpoints: Desktop, Tablet, Mobile, Mobile-First მიდგომა, ბადეები და ნავიგაციის ტრანსფორმაცია. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები ერთი მობაილ-ეკრანის Desktop და Tablet ადაპტაციებს ქმნიან, წყვილებში ადარებენ ბადის, კონტენტის პრიორიტეტისა და ნავიგაციის ცვლილებებს და ასაბუთებენ თითოეულ Breakpoint-ზე მიღებულ გადაწყვეტილებას. • AI სტრატეგია: პირველადი ადაპტაციის შემდეგ AI გამოიყენება რთული ელემენტების რესპონსიული ქცევისა და შესაძლო Edge Case-ების ვარიანტების შესასწავლად. სტუდენტი რჩევებს ბადის, კონტენტის პრიორიტეტისა და რეალური ბომების მიხედვით ამოწმებს. დავალება 13: აირჩიეთ 1 ძირითადი ეკრანი და შექმენით მისი Desktop და Tablet ადაპტაციები; მთელი პროდუქტის ადაპტაცია სავალდებულო არ არის.	ესმის Mobile-First პრინციპები; აქვს 1 ეკრანის Desktop/Tablet ადაპტაცია.

ლექცია 14
(2 საათი)

დიზაინის ეთიკა და ხელმისაწვდომობა (WCAG)

• **თემები:** დიზაინის ეთიკა და „Dark Patterns“, WCAG სტანდარტები, ფერთა კონტრასტი, ეკრანის წამკითხველები, AI აქტივების უფლებები და პირადი მონაცემების უსაფრთხოება

• **კონსტრუქტივისტული აქტივობა:** სტუდენტები წყვილებში ამოწმებენ ერთმანეთის ეკრანებს, პოულობენ მინიმუმ 5 პრობლემას, აფიქსირებენ „მანამდე/შემდეგ“ მდგომარეობას და განიხილავენ Dark Pattern-ის, AI აქტივების უფლებებისა და მონაცემთა უსაფრთხოების მოკლე შემთხვევებს.

• **AI სტრატეგია:** AI გამოიყენება მხოლოდ პირველადი რისკების გამოსავლენად და შესაძლო ალტერნატივების შესათავაზებლად. კონტრასტი და WCAG მოთხოვნები მოწმდება შესაბამისი ხელსაწყოებითა და სტუდენტის მიერ

დავალება 14: ჩაატარეთ Accessibility აუდიტი, იპოვეთ მინიმუმ 5 პრობლემა და შეასწორეთ. დამატებით 3–5 სტრიქონი იმის შესახებ, რა შექმენით ხელით და რაში/როგორ გამოიყენეთ AI.

ატარებს ხელმისაწვდომობის აუდიტს და ასწორებს მინიმუმ 5 კონკრეტულ პრობლემას.

ლექცია 15
(2 საათი)

AI ხელსაწყოები და დიზაინის ხარისხის გაუმჯობესება

• **თემები:** AI ხელსაწყოებისა და პლაგინების გამოყენება აქტივების, ტექსტისა და ვიზუალური მასალისთვის, Prompt-ების ოპტიმიზაცია.

• **კონსტრუქტივისტული აქტივობა:** სტუდენტები ირჩევენ ერთ კონკრეტულ ამოცანას, ადარებენ ხელით და AI-ის დახმარებით მიღებულ შედეგებს სიზუსტის, ბრენდთან შესაბამისობის, ხელმისაწვდომობისა და ხარისხის მიხედვით, შემდეგ ხელით ასწორებენ საუკეთესო ვერსიას და აზიარებენ მიგნებებს.

• **AI სტრატეგია:** გამოიყენება ერთიანი ციკლი: ამოცანის განსაზღვრა → ზუსტი Prompt → 2–3 შედეგის მიღება → კრიტერიუმებით შეფასება → ხელით დახვეწა → გამოყენებული AI-ისა და ცვლილებების მოკლე აღწერა. დაუმოწმებელი შედეგი საბოლოო დიზაინში არ გადადის.

დავალება 15: დაასრულეთ 5-ეკრანიანი მობაილ-პროდუქტი, მინი დიზაინ სისტემა, 1 ეკრანის Desktop/Tablet ადაპტაცია და პროტოტიპი მინიმუმ 2 მიკრო-ინტერაქციით.

ირჩევს ამოცანის შესაბამის AI ხელსაწყოს და აუმჯობესებს პროექტის ხარისხს.

ლექცია 16 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 4 - პროდუქტის სრული ვერსია • დავალება: 5-ეკრანიანი მობაილ-პროდუქტი, მინი დიზაინ სისტემა, პროტოტიპი, 1 ეკრანის რესპონსიული ადაპტაცია, გადანაცვეტილებების დასაბუთება. • ფორმატი: სტუდენტები აჩვენებენ პროდუქტის სრულ გზას, ასაბუთებენ ბრენდინგის, UX-ისა და UI-ის გადანაცვეტილებებს და იღებენ თანატოლების კითხვებს წინასწარ განსაზღვრული კრიტერიუმებით; ბოლოს არჩევენ ფინალურ მიმართულებასა და საჭირო შესწორებებს. • Peer Review: დეტალური შეფასება: შეესაბამება თუ არა დიზაინი რეალურ პრობლემას და რამდენად მარტივია მისი გამოყენება. • AI-ის როლი: AI გამოიყენება დაკარგული მდგომარეობების, პრეზენტაციის ხარვეზებისა და შესაძლო კითხვების Checklist-ის შესაქმნელად. სტუდენტი ამოწმებს თითოეულ პუნქტს საკუთარ პროდუქტთან. ფინალური პროექტის მიმართულების არჩევა. დავალება 16: შუალედური პროექტი 4-ის წარდგენა.	აქვს დასრულებული პროდუქტი და არჩეული ფინალური მიმართულება.
ბლოკი 5	ფინალური პროექტი და პორტფოლიო	
ლექცია 17 (2 საათი)	ფინალურ პროექტზე მუშაობის დაწყება. Case Study და Pitch • თემები: Case Study-ის სტრუქტურა და თხრობა (30 წუთი), 5-წუთიანი Pitch-ის შექმნა, Behance, Dribbble, დანარჩენი დრო: ფინალურ პროექტზე მუშაობა, ლექტორის ინდივიდუალური უკუკავშირით კონცეფციის დამტკიცება. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები ბარათებად აწყობენ Case Study-ის თანმიმდევრობას, წყვილებში ამოწმებენ თხრობის სიცხადეს, ერთ წუთში ხსნიან პრობლემას, პროცესსა და შედეგს და ლექტორის უკუკავშირის საფუძველზე ამტკიცებენ კონცეფციას. • AI სტრატეგია: AI გამოიყენება Case Study-ის მონახაზის, ტექსტის შემოკლებისა და სავარაუდო საპრეზენტაციო ვარიანტების შესასწავლად. დავალება 17: დაამტკიცეთ ფინალური პროექტის კონცეფცია ლექტორთან და დაიწყეთ მუშაობა. დამტკიცების შემდეგ თემა აღარ იცვლება.	აქვს დამტკიცებული კონცეფცია და ესმის Case Study-ის სტრუქტურა.

ლექცია 18 (2 საათი)	ფინალური პროექტის ლაბორატორია • თემები: სამუშაო შეხვედრა: სტუდენტები მუშაობენ, ლექტორი აძლევს ინდივიდუალურ უკუკავშირს, Check-in 1: ბრენდინგი, სტრუქტურა, User Flow და ეკრანების პირველადი ვერსია. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: სტუდენტები მცირე ჯგუფში ხსნიან ბრენდინგის, User Flow-სა და ეკრანების ლოგიკას, იღებენ ერთ კონკრეტულ კითხვასა და რეკომენდაციას, შემდეგ ლექტორის ინდივიდუალური უკუკავშირის მიხედვით ადგილზე ასწორებენ პრიორიტეტულ ნაწილს. • AI-ის როლი: AI შეიძლება გამოიყენონ კონკრეტული დაბრკოლების, UX ტექსტის ან ალტერნატიული ვარიანტის გასაანალიზებლად. მიღებული რჩევა შედარდება პროექტის მიზანსა და Check-in-ის კრიტერიუმებს. დავალება 18: მიღებული უკუკავშირის მიხედვით გააგრძელეთ მუშაობა.	პროექტის სტრუქტურა და ძირითადი ეკრანები აქვს მზად.
ლექცია 19 (2 საათი)	ფინალური პროექტის ლაბორატორია და რეპეტიცია • თემები: სამუშაო შეხვედრა და ბოლო შესწორებები, Check-in 2: ვიზუალის დასრულება და პროტოტიპის გამართვა, Pitch-ის რეპეტიცია და დროში ჩატევა. • კონსტრუქტივისტული აქტივობა: Timed Pitch Rehearsal - სტუდენტები ატარებენ 5-წუთიან რეპეტიციას, თანატოლები აფასებენ თხრობის სიცხადეს, მტკიცებულებებსა და დროში ჩატევას, სვამენ მოსალოდნელ კითხვებს და ავტორი ასრულებს ბოლო შესწორებებს. • AI სტრატეგია: AI გამოიყენება Pitch-ის ტექსტის შემოკლების, დროის განაწილებისა და კითხვა-პასუხის სიმულაციისთვის. დავალება 19: დაასრულეთ პროექტი და ჩააბარეთ. მოამზადეთ Case Study და 5-წუთიანი Pitch.	
ლექცია 20 (2 საათი)	პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი	