

|                                           |                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>სასწავლო კურსის სტატუსი</b>            | საბაზისო სასერტიფიკატო კურსი CRCTBC03                                                                                                                                                                                                |
| <b>შეხვედრებისა და საათების რაოდენობა</b> | ხანგრძლივობა: 2 კვირა<br>შეხვედრების რაოდენობა: 6 ლექცია<br>სალექციო საათი: 12                                                                                                                                                       |
| <b>ლექტორი</b>                            | პავლე ტაბატაძე<br>საკონტაქტო ინფორმაცია:<br>Email: <a href="mailto:p.tabatadze@geolab.edu.ge">p.tabatadze@geolab.edu.ge</a>                                                                                                          |
| <b>სასწავლო კურსის ფორმატი</b>            | ონლაინ ვორქშოპები, რომელიც მოიცავს ინტერაქციულ ლექციას და პრაქტიკულ სამუშაოს.<br>კურსი დაყოფილია 2 ბლოკად. ბლოკები შედგება 4 და 2 ლექციისგან. კურსის ბოლოს იქნება დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი ფინალური პროექტის განსახორციელებლად. |

| #                            | სასწავლო კურსის შინაარსი                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ძირითადი მიზნობები                                                                                                                        |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ბლოკი 1</b>               | <b>მობილური აპლიკაციის შექმნის საფუძვლები</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                           |
| <b>ლექცია 1</b><br>(2 საათი) | <p><b>შესავალი მობილურ აპლიკაციებში:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>რა არის მობილური აპლიკაცია</li> <li>მოკლე იდეის ფიქრი – რა პრობლემას გადაჭრის მათი აპი</li> <li>Uizard.io-ს გაცნობა და დიზაინის აგება ხელოვნური ინტელექტის გამოყენებით (ტექსტის მიწოდებით)</li> </ul> <p><b>აქტივობა (იდეების შტურმი):</b><br/>ChatGPT-ის გამოყენებით, დღის განრიგის სამართავი აპლიკაციის იდეების გენერირება და საუკეთესოს შერჩევა.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>UI (User Interface)</li> <li>UX (User Experience)</li> <li>ხელოვნური ინტელექტი</li> </ul>          |
| <b>ლექცია 2</b><br>(2 საათი) | <p><b>App Inventor-ის სამუშაო გარემოს გაცნობა:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>App Inventor-ის ხელსაწყოების გაცნობა-გამოყენება</li> <li>ლილაკები, ტექსტები, სურათები</li> <li>ფერებისა და სტილის მორგება</li> </ul> <p><b>აქტივობა (პრაქტიკული სავარჯიშო):</b> დღის განრიგის მათვის აპლიკაციის პირველი ეკრანის (Splash Screen) მარტივი დიზაინის შექმნა.</p>                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>App Inventor</li> <li>აპლიკაციის არქიტექტურა</li> <li>ფერთა პალიტრა</li> <li>ტიპოგრაფია</li> </ul> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ლექცია 3</b><br>(2 საათი) | <b>App Inventor -ის გამოყენება:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ბლოკების გამოყენებით ლილაკის ქმედება</li> <li>• ეკრანებს შორის გადართვა</li> <li>• მარტივი ცვლადები და შეტყობინებები</li> <li>• Wireframe-ის ცნება და მისი დანიშნულება.</li> </ul> <b>აქტივობა (ინტერაქციული სწავლა):</b> აპლიკაციის ძირითადი ეკრანების დაბალი დეტალიზაციის პროტოტიპის (Wireframe) აწყობა. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• კომპონენტები</li> <li>• Wireframe</li> <li>• UI ელემენტები</li> </ul> |
| <b>ლექცია 4</b><br>(2 საათი) | <b>AI-ის გამოყენება დიზაინში და UI დიზაინი:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AI ინსტრუმენტების გამოყენება იკონებისა და სურათების შესაქმნელად;</li> <li>• Wireframe-ის მაღალი დეტალიზაციის დიზაინად (UI Mockup) ქცევა.</li> </ul> <b>აქტივობა (ვორქშოპი):</b> uizard-ის გამოყენებით აპლიკაციისთვის უნიკალური ვიზუალური ელემენტების შექმნა.                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• იკონები</li> <li>• გრაფიკული მასალა</li> </ul>                        |
| <b>ბლოკი 2</b>               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                |
| <b>ლექცია 5</b><br>(2 საათი) | <b>პროტოტიპირება და ინტერაქცია:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• აპის სტრუქტურის გადამოწმება</li> <li>• Companion App-ით ტესტირება რეალურ მონაცემებზე</li> <li>• ფუნქციური შტრიხების დამატება (მაგ: „გადატვირთვა“, „გასვლა“)</li> </ul> <b>აქტივობა (პრაქტიკული ვორქშოპი):</b> შექმნილი დიზაინის ეკრანების ერთმანეთთან დაკავშირება და ინტერაქციული პროტოტიპის აწყობა.       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• პროტოტიპი</li> <li>• ინტერაქცია</li> </ul>                            |
| <b>ლექცია 6</b><br>(2 საათი) | <b>პროექტის დასრულება და ტესტირება:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• პროექტის დასრულება და პრეზენტაციისთვის მომზადება;</li> <li>• პროტოტიპის გაზიარება და ტესტირება მობილურ მონაცემებზე.</li> </ul> <b>აქტივობა (Code Review-ს ანალოგი - Design Review):</b> სტუდენტები ერთმანეთის პროტოტიპებს ტესტავენ და აძლევენ უკუკავშირს დიზაინისა და გამოყენებადობის შესახებ.         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ტესტირება</li> <li>• უკუკავშირი</li> <li>• პრეზენტაცია</li> </ul>     |
| <b>ლექცია 7</b><br>(2 საათი) | <b>საბოლოო პროექტის წარდგენა:</b> <p>სტუდენტები წარადგენენ თავიანთ დასრულებულ, პროტოტიპებს - დღის განრიგის ორგანიზების აპლიკაციის პროტოტიპებს, ისაუბრებენ შექმნის პროცესზე, დიზაინ-გადაწყვეტილებებსა და სამომავლო განვითარების გეგმებზე.</p>                                                                                                                                            |                                                                                                                |