



unilab - ნარატივ დიზაინი

სასწავლო კურსის სტატუსი	სასერტიფიკაციო კურსი (საბაზისო) BASIC01
კრედიტების და საათების რაოდენობა	<p>საკონტაქტო საათები:</p> <ul style="list-style-type: none">• ლექცია - 16 (2 სთ)• პრეზენტაცია, ფინალური პროექტების წარდგენა (2 საათი)• სულ საკონტაქტო საათი: 32 <p>სულ დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი - 1 თვე: საკონსულტაციო შეხვედრა: 3 (2 საათი, სულ 6 საათი)</p> <p>შეფასება: 100 ქულა (დავალეზა-20 ქულა, შუალედური პროექტი-40ქულა, დასწრება-10 ქულა, ფინალური პროექტი -30 ქულა)</p>
ლექტორები	<p>მარიამ გოჩიაშვილი საკონტაქტო ინფორმაცია: მობ: 591 69 04 06 ელექტრონული მისამართი: mariam.gochiashvili@iliauni.edu.ge</p> <p>თამთა პაპუკაშვილი საკონტაქტო ინფორმაცია: მობ: 558 80 80 81 ელექტრონული მისამართი: tamta.papukashvili@iliauni.edu.ge</p>
სასწავლო კურსის ფორმატი	<p>ინტერაქტიული ლექცია, ინდივიდუალური და ჯგუფური მუშაობა, დისკუსია, პრაქტიკული სამუშაო.</p> <ul style="list-style-type: none">• ლექციები იქნება პრაქტიკული ხასიათის• გაკეთდება ყველა ლექციის ვიდეო ჩანაწერი• კურსი დაყოფილია 4 ბლოკად. თითოეული ბლოკი შედგება 3 ლექციისა და ერთი შუალედური პროექტისგან• კურსის ბოლოს იქნება დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი ფინალური პროექტისთვის მოსამზადებლად



სასწავლო კურსის მიზანი

რა არის ბოტი-პროგრამა-რობოტი?

მექანიკურ მოწყობილობებს, რომელთაც ადამიანისაგან დამოუკიდებლად სხვადახვა ამოცანის შესრულება შეუძლია, რობოტს უწოდებენ. რობოტი ადამიანის შექმნილია და დავალებებსაც, როგორც წესი, ადამიანი აძლევს. ამ დავალებებს რობოტი უკვე ადამიანისაგან დამოუკიდებლად ასრულებს. თავად სიტყვა „რობოტი“ მეოცე საუკუნის პირველ ნახევარში გაჩნდა და იგი პირველად ჩეხმა მწერალმა, კარლ ჩაპეკმა გამოიყენა. მოგვიანებით სიტყვისაგან „რობოტი“ კიდევ ერთი ახალი სიტყვა - „ბოტი“ წარმოიშვა. ასე აღნიშნავენ კომპიუტერულ პროგრამებს, რომლებიც ადამიანისაგან დამოუკიდებლად ასრულებენ სხვადახვა ამოცანებს. ბოტებს, რობოტებისაგან განსხვავებით, არ გააჩნიათ მატერიალური გარსი. ისინი მხოლოდ პროგრამები არიან.

რა არის ჩეთბოტი?

ბოტების ერთ-ერთი ნაირსახეობაა ჩეთბოტი (ინგ. Chat საუბარი). ჩეთბოტები ადამიანთან მოსაუბრე პროგრამები არიან. ჩეთბოტს ადამიანის მსგავსად შეუძლია დიალოგის წარმართვა.

ვინ არის ნარატივდიზაინერი?

ადამიანისათვის გამაღიზიანებელია, როდესაც პროგრამა მას მონოტონურად ერთსა და იმავეს პასუხობს. ადამიანი ელოდება რომ მასთან მოსაუბრე პროგრამა სტანდარტულ პასუხს კი არ დაუბრუნებს არამედ სრულფასოვან დიალოგში შემოვა. თუკი დიზაინერი ვიზუალური ხერხებით ქმნის გამოსახულებას, ნარატივ დიზაინერი ალაგებს, ერთმანეთს უსადაგებს იმ სიტყვებს და წინადადებებს, რომლებისაგანაც ჩეთბოტის პასუხები შედგება. არატივ დიზაინი ერთი მხრივ ცდილობს დიალოგის დიზაინი აანყოს მეროე მხრივ კი ჩეთბოტის პიროვნული თვისებები შეძინოს. არატივ დიზაინერის სამუშაო გარკვეულ წილად გავს ქოფირაითერის ან მწერალის სამუშაოს რომელიც ცდილობს საკუთარი მოთხრობის პერსონაჟების დიალოგებში მას დამაჯერებლობა და პიროვნული თვისებები შესძინოს. ბრლოდ ნარატივ დიზაინერის საქმიანობა თანამედროვე კომპიუტერულ ტექნოლოგიებთან არის დაკავშირებული.

კურსის განმავლობაში მსმენელები დაეუფლებიან ნარატივ დიზაინერის პროფესიას. ეისწავლიან იმ ტექნოლოგიებს რომლის საშუალებითაც შესაძლებელია ჩეთბოტების აწყობა და თავად შექმნიან სრულად ფუნქციონირებად ჩეთბოტებს.



სწავლის შედეგი	<p>კურსის გავლის შედეგად სტუდენტებს ეცოდინებათ:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> ჩეთბოტის დახმარებით, მონაცემთა დამუშავება და შენახვა<input type="checkbox"/> ჩეთბოტის შექმნის სპეციფიკა ;<input type="checkbox"/> ჩეთბოტის ბრიფის შედგენა;<input type="checkbox"/> პერსონაჟის შექმნა;<input type="checkbox"/> ხელოვნური ინტელექტის მუშაობის პრინციპები;<input type="checkbox"/> ეოფირაითინგის საფუძვლები.
----------------	---

სამიზნე აუდიტორია:	ყველა, ვისაც ციფრული მარადისობა, თანამედროვე ტექნოლოგიები და გაციფრულება აინტერესებს
--------------------	--

#	სასწავლო კურსის შინაარსი	ძირითადი მიგნებები
ბლოკი 1	ნარატივ დიზაინის საფუძვლები	
ლექცია 1	დასაწყისი <ol style="list-style-type: none">1. სილაბუსის გაცნობა;2. კურსის წესების გაცნობა;3. რა არის მოლაპარაკე მანქანა;4. ჩეთბოტების ისტორია;5. ჩეთბოტების ევოლუცია;6. რულ ბეისდ ბოტები;7. ხელოვნური ინტელექტი;8. ჭკვიანი გადანყვეტები.	<ul style="list-style-type: none">→ რობოტი-→ მოლაპარაკე მანქანა- talking machine→ ჩეთბოტი-Chatbot→ ავტომოპასუხე auto-reply→ ავტომატური პასუხი, ავტოპასუხი auto-reply→ ხელოვნური ინტელექტი artificial intelligence



	<p>ავალება 1: გავიხსენოთ ფილმი, სპექტაკლი, ნიგნი რობოტების შესახებ და დავწეროთ მათი ჩვენეული რეცენზია.</p> <p>ავალება 2: რას თვლით ბოლო ორი წლის ყველაზე დიდ ტექნოლოგიურ მიღწევად? მოკლედ ჩამოაყალიბეთ აზრი(არაუმეტეს 100 სიტყვა).</p>	
ლექცია 2	<p>ნარატივ დიზაინი და მწერლობა</p> <ol style="list-style-type: none">1. ციფრული თხრობის ხერხები;2. თანამედროვე თხრობის ფორმა, როგორც ახალი დამწერლობა3. ჩეთბოტების წერის მახასიათებლები;4. ცნობილი გეიმ და ნარატივდიზაინერები. <p>დავალება 3: მოვიძიოთ თამაშები და ავარჩიოთ ჩვენთვის საუკეთესო ნარატივ დიზაინის მქონე. დავასაბუთოთ თქვენს მიერ შერჩეული კრიტერიუმი და ავხსნათ თუ რატომ გამოარჩევთ მას სხვა თამაშებისაგან ?</p> <p>დავალება: 4 ვიფიქროთ იდეაზე, რისი ჩეთბოტის არსებობას ისურვებდით. ა ფუნქციონალები გენდომებოდათ, რომ ამ ჩეთბოტს ჰქონოდა?</p>	<p>→ ციფრული თხრობა Digital storytelling</p> <p>→ თანამედროვე მწერლობა Modern writing</p>
ლექცია 3	<p>ნარატივდიზაინი, როგორც მომავლის პროფესია</p> <ol style="list-style-type: none">1. ვინ არის ნარატივდიზაინერი?2. ნარატივის ოქროს წესები;3. რა უნდა ვისწავლო?4. როგორ ვივარჯიშო ნარატივში?	<p>→ ნარატივდიზაინი narrative design</p>



	<p>დავალება 5: შუალედური პროექტი 1</p> <p>ა) ვესაუბროთ 3 ჩეთბოტს(რეპლიკა, კიბერ გალაკტიონი, არჩევითი). ამოვიღოთ სქრინებად, თუ რა არ მოგვეჩონა მათთან საუბრისას და როგორ შევცვლიდი.</p> <p>ბ) სამიდან, ფავორიტი ჩეთბოტისთვის მოვიფიქროთ გეიმნარატივი/თამაშის ნარიტივი</p> <p>გ) დავწეროთ მოკლე აღწერა თამაშისა და ამ თამაშში ჩეთბოტის როლზე და ავხსნათ , ამ თამაშის სამომავლო პერსპექტივები .</p>	
ლექცია 4	<p>შუალედური პროექტის წარდგენა 1 - შერჩევის მე-2 ეტაპი</p> <p>კრიტერიუმები: სტუდენტმა უნდა წარმოადგინოს პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეტიოს საპრეზენტაციო დროში არ უნდა ასცდეს განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს.</p> <p>უნდა იხელმძღვანელოს წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით</p> <p>ეფექტურად მოახდინოს შესწავლილი საკითხების შეჯამება.</p> <p>პროექტი უნდა მიყვებოდეს დავალების ა,ბ,გ პუნქტებს(რომელიც სტუდენტს მიეცა) და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული.</p>	
ბლოკი 2	გაპიროვნება და სულის შთაბერვის ხელოვნება	
ლექცია 5	ნაწილი I . მონვეული სტუმარი: ზურა ჯიშკარიანი	<p>→ პერსონა persona</p> <p>→ გაპიროვნება Personification</p>



	<p>თემა: ნარატივ დიზაინერი, როგორც დემიურგი ("ათასსახოვანი გმირი")</p> <p>ნაწილი II.</p> <ol style="list-style-type: none">1. ა არის პერსონა?2. პერსონაჟები ხელოვნებაში.3. ა აქცევს პერსონაჟს პერსონაჟად?4. ცნობილი და ყველასთვის აღიარებული პერსონაჟები.5. რა მოდელს იყენებს "დისნეი" ცნობილი პერსონაჟების შესაქმნელად?6. რა აქცევს პერსონაჟს გმირად?7. რა აქცევს პერსონაჟს უარყოფით გმირად?8. რით განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან სხვადასხვა დარგის პერსონაჟები? <p>ავალება 6: აღწერეთ თქვენი ბავშვობის თუ ამ დროინდელი ფავორიტი პერსონაჟი რატომ არის თქვენი რჩეული და რამ განაპირობა მისი გმირობა თქვენთვის</p>	
<p>ლექცია 6</p>	<ol style="list-style-type: none">1. ბრენდი;2. ბრენდის შესწავლა;3. არქეტიპი; <p>დავალება 7: რენდის შერჩევა და მისთვის სახასიათო კითხვების დასმა. ამ კითხვების საფუძველზე როგორი იქნება მისი არქეტიპი?</p>	<p>→ ბრენდი Brand → არქეტიპი Archetype</p>



ლექცია 7	<p>ნაწილი I . მონვეული სტუმარი: ზურა ჯიშკარიანი. თემა:რა არის და როგორ შევქმნათ ციფრული კლონი</p> <p>ნაწილი II.</p> <ol style="list-style-type: none">1. პერსონალობის შემოტანა ნარატივში;2. როგორ ხდება პროგრამის გასულიერება;3. პრაქტიკული მაგალითები ჩეთბოტების მიხედვით. <p>ავალება 8: შუალედური პროექტი 2</p> <p>ამოვიგონოთ და გავაცოცხლოთ,გავაპიროვნოთ რაიმე , რაც გნებავთ ნივთიერება,სულიერი, უსულო საგანი,არარსებული რაიმე და ა.შ ევურჩით მას არქეტიპი, ხასიათი, ამუშაო სფერო, პროფესია,ჩაცმის სტილი , ხასიათი რომლითაც გამოვარჩევთ ,მუსიკალური გემოვნება და ამ ყველაფერზე დაფუძნებით მოვიგონოთ მოკლე ამბავი მის შესახებ “Story” (არანაკლებ 300სიტყვისა)</p>	
ლექცია 8	<p>შუალედური პროექტი 2 ნარდგენა (კრიტერიუმები)</p> <p>კრიტერიუმები: სტუდენტმა უნდა წარმოადგინოს პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეტიოს საპრეზენტაციო დროში არ უნდა ასცდეს განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს.</p> <p>უნდა იხელმძღვანელოს წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით</p> <p>ეფექტურად მოახდინოს შესწავლილი საკითხების შეჯამება.</p> <p>პროექტი უნდა მიყვებოდეს დავალების მოთხოვნებს (რომელიც სტუდენტს მიეცა) და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული.</p>	



ბლოკი 3	სოციალური მედიისა და ნარატივდიზაინის სინთეზი. ჩეთხოტ პლათფორმების გაცნობა	
ლექცია 9	<ol style="list-style-type: none">1. სოციალური მედიის როლი თანამედროვე მარკეტინგში2. საკომუნიკაციო არხები, მათი მნიშვნელობა და სამუშაო პრინციპები3. როგორ უნდა განვსაზღვროთ კონკრეტული პროდუქტისთვის საკომუნიკაციო არხი4. როგორ უნდა გავმართოთ თავდაპირველად საკომუნიკაციო არხი <p>დავალება 9: მოვიფიქროთ დღეისათვის საჭირო პროდუქტი/მომსახურება, განვსაზღვროთ სამიზნე აუდიტორია, რომელ საკომუნიკაციო არხზე განვათავსებდით და როგორ?</p>	→ სოციალური მედია Social Media-საკომუნიკაციო არხი Communication Channel
ლექცია 10	<ol style="list-style-type: none">1. ა არის კოპირაითინგი და ინ არის კოპირაითერი2. ა როლი აქვს კოპირაითინგს თანამედროვე სამყაროში3. ა ითვლება ცუდ და კარგ კოპირაითინგად და მისი ტენდენციები <p>დავალება 10: აირჩიეთ ბრენდი და მოამზადეთ მისთვის 5 ქოფი</p>	→ კოპირაითინგი Copywriting → კოპირაიტერი copywriter
ლექცია 11	<ol style="list-style-type: none">1. რა არის IBM?2. IBM-ზე რეგისტრაცია3. ძირითადი ფუნქციონალისა და შესაძლებლობების მიმოხილვა4. რა არის manychat?5. manychat-ზე რეგისტრაცია	→ ონლაინ-პლატფორმა, ინტერნეტ-პლატფორმა online platform → ცოდნის ბაზა knowledge base



	<p>6. არსებულ პლათფორმებზე ცოდნის ბაზების გაანალიზება</p> <p>ავალება 11: შუალედური პროექტი 3</p> <p>მოიფიქრეთ/გამოიგონეთ ბრენდი, (სასურველია აქტუალურ თემაზე და საჭირო მომსახურებაზე იყოს)</p> <p>ა) მოარგეთ შესაბამისი პერსონალობა, ბრენდის არქექტივის მიხედვით.</p> <p>ბ) შეარჩიეთ სლოგანი, ბრენდის ფერი, სამიზნე აუდიტორია</p> <p>გ) განსაზღვრეთ რომელ საკომუნიკაციო არხში განათავსებდით</p> <p>დ) დაწერეთ 5 ქოფის მაგალითი</p> <p>ე) დაარეგისტრირეთ ჩეთბოტი IBM-ზე ან Manychat-ზე და შექმენით 10 კითხვა-პასუხიანი დიალოგი.</p>	
<p>ლექცია 12</p>	<p>შუალედური პროექტი 3 წარდგენა კრიტერიუმები:</p> <p>კრიტერიუმები: სტუდენტმა უნდა წარმოადგინოს პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეტიოს საპრეზენტაციო დროში არ უნდა ასცდეს განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს.</p> <p>უნდა იხელმძღვანელოს წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით</p> <p>ეფექტურად მოახდინოს შესწავლილი საკითხების შეჯამება.</p>	



	პროექტი უნდა მიყვებოდეს დავალების ა,ბ,გ,დ,ე პუნქტებს(რომელიც სტუდენტს მიეცა) და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული.	
ბლოკი 4	პრაქტიკული სამუშაო ქართულენოვან პლატფორმაზე და ფინალური პროექტებისთვის მზადება	
ლექცია 13	<ol style="list-style-type: none">1. ანიმას პლატფორმის გაცნობა2. ანგარიშის რეგისტრაცია3. ჩეთბოტის რეგისტრაცია4. პირველი დიალოგის აწყობა5. კონტექსტური კავშირი6. ფუძე სიტყვები <p>ავალება 12: შევქმნათ პირველი 10 კითხვა-პასუხი ანიმას პლატფორმაზე</p>	<ul style="list-style-type: none">→ ანიმა-Anima→ ფუძე სიტყვა Basic word- კონტექსტი Context→ კონტექსტური კავშირი
ლექცია 14	<p>ნაწილი I. მონვეული სტუმარი ზურა ჯიშკარიანი. თემა: რამოდენიმე narrative hack-ი ანიმას პლატფორმაზე</p> <p>ნაწილი II</p> <ol style="list-style-type: none">1. ბოტის პასუხში ლილაკების, ბმულის, ფოტოებისა და აუდიოს ატვირთვის ფუნქცია და მათი გამოყენება ფუნქციურად.2. რენდომების სისტემა, მათი არსი და ჩაშენება ჩატბოტში. <p>ავალება 13: ავირჩიოთ კონკრეტული ინდუსტრიის ჩატბოტი და შევქმნათ შესაბამისი 5 რენდომი ანიმას პლატფორმაზე</p>	<ul style="list-style-type: none">→ შემთხვევითი პასუხი random answer / response)
ლექცია 15	<ol style="list-style-type: none">1. რა არის ტესტირება	<ul style="list-style-type: none">→ თაიფო Typo



	<ol style="list-style-type: none">2. რატომ სჭირდება ციფრულ პროდუქტებს ტესტირება3. როგორ იტესტება ვებგვერდი, აპლიკაცია (ზედაპირული მიმოხილვა)4. როგორ იტესტება ჩატბოტი5. ვინ უნდა იყოს ჩატბოტის ტესტიერი6. რა განსაკუთრებული მნიშვნელობა აქვს ტესტირებას ნარატივში7. როგორ უნდა გასწორდეს გატესტილი ჩატბოტი <p>დავალება 14: შუალედური პროექტი 4</p> <p>ახსნილი ფუნქციონალების გამოყენებით ავანსოთ მარტივი დიალოგი, ნებისმიერი თემისა და ინდუსტრიის შესახებ, თავისუფალი არჩევანი. აუცილებელი მოთხოვნა :</p> <ol style="list-style-type: none">1. თითოეული ფუნქციონალი უნდა იყოს გამოყენებული მინიმუმ ერთხელ2. კითხვა-პასუხების რაოდენობა მინიმუმ- 300	
ლექცია 16	<p>შუალედური პროექტი 4 -ნარდგენა</p> <p>კრიტერიუმები:კრიტერიუმები: სტუდენტმა უნდა წარმოადგინოს პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეტიოს საპრეზენტაციო დროში არ უნდა ასცდეს განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს.</p> <p>უნდა იხელმძღვანელოს წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით</p> <p>ეფექტურად მოახდინოს შესწავლილი საკითხების შეჯამება.</p> <p>პროექტი უნდა მიყვებოდეს დავალების მოთხოვნებს(რომელიც სტუდენტს მიეცა) და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული</p>	
3 შეხვედრა	ფინალური პროექტი	