

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIY TA'LIM, FAN VA INNOVATSIYALAR VAZIRLIGI
O'ZBEKISTON DAVLAT SAN'AT VA MADANIYAT INSTITUTI


"TASDIQLAYMAN"
O'ZDSMT rektori, professor
N.B. Saytullayev
2024-yil _____
Ro'yxatga olindi № B/2-602/1000-1.06
2024-yil "___" _____

AXBOROT TEXNOLOGIYALARI
O'QUV DASTURI

Bilim sohalari: 100 000 – Ta'lim
200 000 – San'at va gumanitar fanlar
300 000 – Ijtimoiy fanlar, jurnalistika va axborot
400 000 – Biznes, boshqaruv va huquq
700 000 – Muhandislik, ishlov berish va qurilish sohalari

Ta'lim sohalari: 110 000 – Ta'lim
210 000 – San'at
320 000 – Jurnalistika va axborot
410 000 – Biznes va boshqaruv
720 000 – Ishlab chiqarish va ishlov berish sohalari

Ta'lim yo'nalishlari: 60112400 – Professional ta'lim (60211900-Xalq ijodiyoti (cholg'u ijrochiligi; vokal ijrochiligi)
60211000 – San'atshunoslik (faoliyat turlari bo'yicha)
60211100 – Aktyorlik san'ati (faoliyat turlari bo'yicha)
60211200 – Rejissyorlik (faoliyat turlari bo'yicha)
60211900 – Xalq ijodiyoti (ashula va raqs; folklor va etnografiya)
60212000 – Madaniyat va san'at muassasalarini tashkil etish hamda boshqarish
60411200 – Menejment ((madaniyat va san'at sohasi menejmenti; ommaviy tadbirlar menejmenti)
60211800 – San'at sohasida produserlik
60211700 – Grim san'ati
60723100 – Qo'g'irchoq ishlab chiqarish texnologiyasi
60320400 – Kutubxona-axborot faoliyati

Toshkent – 2024

Fan/modul kodi AT 20014		O'quv yili 2024/2025	Semestr 3-4	ECTS-Kreditlar 4	
Fan/modul turi Majburiy		Ta'lim tili o'zbek/rus		Haftadagi dars soatlari 4	
1.	Fanning nomi	Auditoriya mashg'ulot- lari (soat)	Mustaqil ta'lim (soat)	Jami yuklama (soat)	
	Axborot texnologiyalari	60	60	120	
I. Fanning mazmuni Fan dasturi mazmun jihatdan umumta'lim maktablarida o'qitiladigan "Informatika" fani va o'rta maxsus, kasb ta'limi muassasalarida o'qitiladigan "Axborot texnologiyalari" fanlarining uzviy davomi bo'lib, O'zbekiston davlat san'at va madaniyat institutining barcha bakalavr ta'lim yo'nalishlari uchun mo'ljallangan. Hozirgi axborotlashgan jamiyatda barcha soha vakillari, shuningdek san'at va madaniyat sohasida faoliyat ko'rsatuvchi mutaxassislar ham zamonaviy kompyuter texnologiyalarini, ularning texnik va dasturiy ta'minotining yutuq va kamchiliklarini san'at va madaniyat sohasiga tadbiq etishni bilishlari zarur hisoblanadi. "Axborot texnologiyalari" fani san'at va madaniyat sohasiga zamonaviy kompyuter texnika va texnologiyalarini qo'llashni o'rgatuvchi fan sifatida dolzarbdir. II. Asosiy nazariy qism (ma'ruza mashg'ulotlari(14 soat)) II.1. Fan tarkibiga quyidagi mavzular kiradi: 1-mavzu. Zamonaviy axborot texnologiyalari va ularning san'at va madaniyat sohasida qo'llanilishi Zamonaviy axborot texnologiyalari va ularni turlari. Internetdagi turli manbalar bilan ishlashda maxsus norma va qoidalarga rioya qilish: mediasavodxonlik, mualliflik huquqi, axborot xavfsizligi. Raqamli ta'lim resurslaridan (RTR) foydalanish. RTRni tanlash, elektron kutubxonalar bilan ishlash, ta'lim oluvchilarning ehtiyojlaridan kelib chiqqan holda ochiq o'quv platformalarida ommaviy onlayn kurslarni tanlash. 2-mavzu. Multimedia va infografika asosida interaktiv materiallar yaratish Kasbiy faoliyatda bulutli xizmatlardan (Google, Canva, Prezi,) va zamonaviy dasturlardan (AutoPlay, Power Point, Publisher) foydalanib infografika, buklet, flayer, tashrif qog'ozlari, video va audio multimedia vositalarini o'z ichiga qamrab olgan interaktiv taqdimot yaratish, animatsiya effektlarini o'rnatish, giperhavolalar yordamida taqdimot namoyishini boshqarish.					
2.					

3-mavzu. Audio va video kontentlarni yaratishga mo'ljallangan dasturiy ta'minotlar

Audio muharrirlar va ularning turlari. Video muharrirlar va ularning turlari. Sibelius – nota muharriri va unda partitura yaratish. Clipchamp – yuqori formatdagi video lavhalarini tahrirlash dasturi. Adobe Premiere Pro va Davinci Resolve chiziqli bo'lmagan professional video montaj dasturlarining imkoniyatlari. Video fayl formatlari va ularni saqlash texnologiyasi.

4-mavzu. San'at va madaniyat sohasida zamonaviy sun'iy intellekt tizimlaridan foydalanish

Sun'iy intellekt va uning turlari. ChatGPT, GPT-3 dan foydalanish va unda ssenariylar yaratish. Adobe, Midjourney – tasvir, matn effektlari, grafika, video, audio fayllar bilan ishlash, 3D modellar va animatsiyalar yaratishga mo'ljallangan sun'iy intellekt tizimlarining imkoniyatlaridan foydalanish.

5-mavzu. Kompyuter grafikasi va uning turlari

Kompyuter grafikasining asoslari. Kompyuter grafikasining asosiy masalalari. Kompyuter grafikasining turlari. Grafik formatlar, rang modellari tushunchalari.

6-mavzu: Rastri grafikaning dasturiy ta'minoti. Adobe PhotoShop dasturi va uning imkoniyatlari

Rastri grafik muharrirlar. Adobe PhotoShop grafik muharriri dasturi interfeysi va uning elementlari. Yangi fayllar tashkil etish, rasvir o'lchamlarini va tasvirning mumkin bo'lgan nuqtalar sonini o'zgartirish. Qatlamlar va effektlar bilan ishlash. Adobe PhotoShop grafik dasturida animatsiya yaratish. Fayllarni saqlash.

7-mavzu. Vektorli grafikaning dasturiy ta'minoti. Adobe Illustrator va CorelDraw dasturlarining imkoniyatlari

Vektorli grafikaning dasturiy ta'minoti. CorelDraw amaliy paketiga kiruvchi dasturlar va ularning vazifalari. Adobe Illustrator va CorelDraw grafik muharrirlarning foydalanuvchi interfeysi va ularning grafik ob'ektlar kategoriyasi. Dasturlarning uskunalar paneli elementlari. Adobe Illustrator va CorelDraw dasturlarida tasvirlarni bo'yash usullari. Vektorli grafik dasturlarda matnli ma'lumotlar bilan ishlash. Yangi fayllar tashkil etish va ularni saqlash.

III. Amaliy mashg'ulotlar bo'yicha ko'rsatma va tavsiyalar (30 soat)

Amaliy mashg'ulotlar uchun quyidagi mavzular tavsiya etiladi:

1. San'at va madaniyat sohasiga tegishli matnli hujjatlar bilan ishlash texnologiyasi.
2. Google bulutli texnologiyasida fayllar bilan ishlash.
3. Canva dasturida buklet va flayerlar tayyorlash texnologiyalari.
4. Prezi dasturida slaydshoular yaratish texnologiyalari.
5. Power Point dasturida giperhavolalar yordamida taqdimot yaratish.
6. MS Publisher dasturi ma'naviy-madaniy tadbirlarga tegishli hujjatlar yaratish.
7. Sibelius nota muharririda partitura yaratish.
8. Adobe Premiere Pro dasturida video lavhalarni tahrirlash.
9. Sun'iy intellekt tizimlarining imkoniyatlaridan foydalanish.
10. Adobe photoshop dasturi interfeysi bilan tanishish. Adobe photoshop dasturida rasmlarni taxrirlash
11. Adobe photoshop dasturida matn yaratish va ularga effect berish.
12. Corel draw dasturi interfeysi bilan tanishish. Shablonlardan foydalanish.
13. Corel draw dasturida turli grafik shakllarni yaratish. Matnlarga effect berish.
14. Adobe Illustrator grafik muharriri interfeysi bilan tanishish. Adobe Illustrator grafik muharririda turli illyustratsiyalar yaratish.
15. Adobe Illustrator grafik muharriri yordamida effektlar bilan ishlash.

IV. Laboratoriya mashg'ulotlar bo'yicha ko'rsatma va tavsiyalar (16 soat)

Laboratoriya mashg'ulotlar uchun quyidagi mavzular tavsiya etiladi:

1. MS Power Point dasturi yordamida san'at va madaniyat sohasiga tegishli materiallar asosida taqdimotlar va slaydshoular yaratish.
2. Canva dasturi yordamida "Talabalik oltin davrim" mavzusida slayd-shou yaratish.
3. Bulutli texnologiyalar. Google disk va Google docs tizimlaridan foydalanish.
4. Clipchamp dasturida video lavhalarni tahrirlash.
5. Adobe photoshop dasturida filtr va stillardan foydalanib matnli reklamalar tayyorlash.
6. Adobe photoshop dasturida filtr va stillardan foydalangan holda ob'ektlar bilan ishlash.
7. Corel draw dasturida turli grafik shakl, effektlardan foydalanib tashrif qog'ozini yaratish.

8. Adobe Illustrator grafik muharriri yordamida reklama bannerini yaratish.

Laboratoriya mashg'ulotlari kompyuter xonalarida va kichik guruhlarda o'tkaziladi.

V. Mustaqil ta'lim uchun loyihalar (60 soat)

Mustaqil ta'lim uchun tavsiya etiladigan mavzular:

1. Bulutli texnologiyalar va ularning turlari.
2. Raqamli ta'lim resurslaridan (RTR) foydalanish.
3. Google dasturi yordamida ijodiy slaydshoular yaratish.
4. Power Point dasturi yordamida animatsion loyihalar yaratish texnologiyasi.
5. Prezi dasturi yordamida reklama roliklari yaratish.
6. Madaniy va ma'rifiy tadbirlar o'tkazishda MS Publisher dasturidan foydalanish.
7. Canva tizimida bukletlar yaratishda shablonlardan foydalanish.
8. Canva tizimidagi shablonlar asosida tashrif qog'ozlari va taklifnomalar yaratish.
9. Auto Play dasturi imkoniyatlaridan foydalanib partfolyu yaratish.
10. Midjourney – tasvir bilan ishlovchi sun'iy intellekt.
11. Sun'iy intellekt Adobe yordamida video ma'lumotlarni tahrirlash.
12. Nota muharriri yordamida milliy musiqa kuylarini partiturasini yaratish.
13. Audio fayllarni qayta ishlash dasturlari: Cubase dasturi va uning imkoniyatlari.
14. Audio fayllarni qayta ishlash dasturlari: FL Studio dasturida ovoz yozish texnologiyasi.
15. Adobe Premiere Pro - video ko'rinishdagi ma'lumotlarni qayta ishlash dasturlari.
16. Video ko'rinishdagi ma'lumotlarni qayta ishlash dasturlari: DaVinci Resolve dasturida video lavhalarni montaj qilish.
17. Video ko'rinishdagi ma'lumotlarni qayta ishlash dasturlari: Icecream Video Editor dasturida video montaj ishlarini bajarish.
18. Rastri tasvirlar ustida amallar. Fotokollaj yaratish.
19. Adobe Photoshop grafik muharriri imkoniyatlari, qo'llash sohalari va maqsadlari. Fayllar bilan ishlash.
20. Adobe Photoshop grafik muharriri instrumentlar paneli: chiziqlar chizish instrumentlari.

	21. Adobe Photoshop grafik muharriri instrumentlar paneli: pardoqlash instrumentlari. 22. Adobe Photoshop grafik muharriri instrumentlar paneli: matnlar bilan ishlash. 23. Adobe Photoshop grafik muharriri instrumentlar paneli: tekis va gradient bo'yash. 24. Adobe Photoshop grafik muharriri instrumentlar paneli: "Илтани", "Заплата" instrumentlari. 25. Adobe Photoshop grafik muharririda filtrlar bilan ishlash. 26. Adobe PhotoShop grafik muharririda tasvir chetlarini ramkalar bilan bezash. 27. Adobe PhotoShop grafik muharririda qatlamlar bilan ishlash. Qatlam turlari. 28. CorelDRAW Graphics Suite amaliy dasturlar paketi tarkibi. 29. CorelDRAW dasturida ishlashning asosiy prinsiplari. Dastur interfeysi. 30. CorelDRAW dasturining instrumentlar paneli: sodda geometrik shakllar chizish. Mustaqil o'zlashtiriladigan mavzular bo'yicha talabalar tomonidan referatlar tayyorlash va uni taqdimot qilish tavsiya etiladi. Mustaqil o'zlashtiriladigan mavzular bo'yicha portfolio tayyorlash va uni taqdimot qilish tavsiya etiladi. Talabadan fan bo'yicha mustaqil o'rgangan bilimlarini auditoriyada turli xil interaktiv uslublar orqali namoyish qila olishi va boshqalarga o'rgata olishi talab etiladi.
3.	VI. Fan o'qitilishining natijalari (shakllanadigan kompetensiyalar) <i>Fanni o'zlashtirish natijasida talaba:</i> • zamonaviy kompyuterlar va ularning atrof qurilmalari, matnli, sonli, audio va video ma'lumotlarni qayta ishlash bo'yicha hamda Onalyn tizimlar va bulutli texnologiyalar to'g'risida <i>tasavvurga ega bo'lishi</i>; • kompyuterda matnli, sonli, taqdimotli, audio ham video ma'lumotlarni hosil qilish, qayta ishlash, saqlash va uzatish bo'yicha <i>bilimlarga ega bo'lishi</i>; • kompyuter texnika va texnologiyalaridan foydalangan holda o'zining kasbiy-ijodiy qobiliyatlarini shakllantirish kabilar bo'yicha <i>ko'nikmalariga ega bo'lishi kerak</i>.
4.	VII. Ta'lim texnologiyalari va metodlari:

	• ma'ruzalar; • amaliy ishlarni bajarish va xulosalash; • interfaol keys-stadilar; • blits-so'rov; • guruhlarda ishlash; • taqdimotlarni qilish; • jarayonga asoslangan metod.
5.	VIII. Kreditlarni olish uchun talablar: Axborot texnologiyalari fanining asoslari haqida bilim va ko'nikmalarga ega bo'lishi, sohasiga oid taqdimot materiallarini yarata olishi, ma'naviy-madaniy tadbirlar uchun bukletlar, taklifnomalar, tashrif qog'ozlari, maqtoy yorliqlari yaratish va chop etishni bilishlari, audio va video turli berilganlarni qayta ishlay bilishlari va rastri hamda vektorli grafika yordamida grafik ma'lumotlarni qayta ishlashni bilishlari kerak. Shu bilan birga ma'ruza, amaliy va laboratoriya mashg'ulotlarida berilgan vazifalarni o'z vaqtida bajarib topshirishlari lozim.
6.	Asosiy adabiyotlar 1. Kurbanova A.T. San'at ta'limida axborot texnologiyalari. O'quv qo'llanma. -T.: 2023. 2. Samigova G.A. San'at ta'limida axborot texnologiyalari. Amaliy va laboratoriya mashg'ulotlari uchun. O'quv qo'llanma. -T.: 2023. 3. Xudayberdiyev S.A. San'at ta'limida axborot texnologiyalari. O'quv qo'llanma. -T.: 2021. 4. Samigova G.A., Tillashayxova M.A., Kurbanova A.T. San'atda kompyuter grafikasi. -T.: 2020. Qo'shimcha adabiyotlar 1. Alimov R.X. va boshqalar. Axborot texnologiyasi va tizimlari (talaba uchun darslik).-T.: 2011. 2. Kurbanova A.T., Mamarajabov M. Informatika. O'quv qo'llanma. -T.: 2013. Axborot manbalari 1. www.gov.uz 2. www.lex.uz 3. http://www.ziynet.uz 4. http://www.edu.uz

	5. http://www.tdtu.uz 6. http://virtual-university-eurasia.org/ 7. http://books.net-soft.ru 8. http://www.aci.uz
7.	Fan dasturi O'zbekiston davlat san'at va madaniyat institutida ishlab chiqilgan va tasdiqlangan.
8.	Fan/modul uchun mas'ullar: A.T.Kurbanova – O'zDSMI, "Axborot texnologiyalari" kafedrası mudiri, PhD, dotsenti Z.M.Zufarov - O'zDSMI, "Axborot texnologiyalari" kafedrası dotsenti, texnika fanlari nomzodi.
9.	Taqrizchilar: M.M.Rasulmuhammedov – TDTU, "Transportda axborot tizimlari va texnologiyalari" kafedrası mudiri, texnika fanlari nomzodi, dotsent. M.A.Tilyashayxova - O'zDSMI, "Axborot texnologiyalari" kafedrası dotsenti.

