

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI  
OLIIY TA'LIM, FAN VA INNOVATSIYALAR VAZIRLIGI

MUHAMMAD AL-XORAZMIY NOMIDAGI TOSHKENT AXBOROT  
TEKNOLOGIYALARI UNIVERSITETI



“UX/UI DIZAYN” FANI BO‘YICHA

SILLABUS

Kunduzgi ta'lim uchun

Bilim sohasi:	600000	- Axborot- kommunikatsiya texnologiyalari
Ta'lim sohasi:	610000	- Axborot- kommunikatsiya texnologiyalari
Ta'lim yo'nalishi:	60611100	- Televizion texnologiyalar (Audiovizual texnologiyalar)

<b>Fan nomi:</b>	UX/UI dizayn
<b>Fan turi:</b>	Tanlov fan
<b>Fan kodi:</b>	
<b>Bosqich:</b>	3
<b>Semestr:</b>	5
<b>Ta'lim shakli:</b>	Kunduzgi
<b>Mashg'ulotlar shakli va semestrga ajratilgan soatlar:</b>	180
Ma'ruza	42
Amaliy mashg'ulotlar	30
Laboratoriya ishi	-
Seminar	-
Mustaqil ta'lim	108
<b>Sinov birligi miqdori:</b>	6
<b>Baholash shakli:</b>	Imtixon
<b>Fan tili:</b>	O'zbek

<b>Fan maqsadi (FM)</b>	
<b>FM1</b>	<p>UI/UX dizayn fani talabalarni inson tafakkurida paydo bo'ladigan mobil hamda veb dizayn va interfeyslarni loyihalashtirish, ularni vizual aks ettirish, ui/ux dizayn ishlab chiqish uchun mo'ljallangan qoidalar va amaliy dasturiy vositalar bilan tanishtirishdan iborat.</p> <p>Fanning vazifasi - talabalarga mobil hamda veb dizaynni rivojlantirishning nazariy va amaliy masalalarini yechishga yetarli bo'lgan UI/UX dizayn bo'yicha tajriba egallashga va uni qo'llashga, shuningdek, ko'shimcha plaginlardan foydalanib eskiz va dizayn yaratish, tahrirlash va tahlil qilishga o'rgatishdan iborat.</p>

<b>Fanni o'zlashtirish uchun zarur boshlang'ich talablar</b>
Bu kursni o'rganish "Raqamli media va TV texnologiyalar" fanlarini o'rganishda olingan bilimlarga asoslanadi.

<b>Ta'lim natijalari (TN)</b>	
<b>TN1</b>	UI/UX dizayn haqida nazariy va amaliy ko'nikmalarga ega bo'lish;
<b>TN2</b>	Foydalanuvchilar bilan ishlash ko'nikmalarga ega bo'lish;
<b>TN3</b>	Foydalanuvchi tadqiqotlarini aniqlashtirishda amaliy ko'nikmalarga ega bo'lish;
<b>TN4</b>	Funksional, interaktiv prototip yaratish;
<b>TN5</b>	Foydalanuvchi interfeysining sifat mezonlarini bilish va prototipni ishlab chiqishdan foydalana olish;
<b>TN6</b>	Foydalanish imkoniyatlari va foydalanuvchi tajribasini samarali sinovdan o'tkazish ko'nikmalariga ega bo'lish.
<b>TN7</b>	Foydalanish qulayligi va foydalanuvchi tajribasini baholash hisobotlarini yaratish ko'nikmalariga ega bo'lish.

<b>Mashg'ulotlar shakli: ma'ruza (M)</b>		<b>Soat</b>
<b>M1</b>	Inson markazidagi dizayn va foydalanuvchi tajribasini tadqiq qilishga kirish. Agile jarayoni bilan tanishuv.	2
<b>M2</b>	Sifatli tadqiqotlar va tadqiqot rejalashtirish. Foydalanuvchi tadqiqot usullari: intervyular.	2
<b>M3</b>	Foydalanuvchi tadqiqot usullari: kuzatish. Tadqiqotdan keyingi tahlil va sifatli tadqiqotlarning istiqboli.	2
<b>M4</b>	Tadqiqot tahlili, ehtiyojlarni aniqlash. Persona, foydalanuvchi safar xaritalari, xizmat sxemalari (service blueprints).	2
<b>M5</b>	Tadqiqotlar taqdimoti. Yaratuvchan g'oyalar ishlab chiqish.	2
<b>M6</b>	Raqamli prototiplash – wireframe, sayt tuzilmasi, ma'lumotlar strukturasi yaratish. Qog'oz prototiplari bo'yicha amaliy seminar.	2
<b>M7</b>	Asosiy moliyaviy tushunchalar va narx belgilash. Bozor hajmini baholash va biznes modellari.	2
<b>M8</b>	Bozorga kirish strategiyasi. Konsept dizayni va biznes modeli ko'rib chiqilishi.	2
<b>M9</b>	Intellectual mulk huquqlari. Prototiplash va foydalanish qulayligini baholash.	2
<b>M10</b>	Raqamli mahsulotlarni boshqarish.	2
<b>M11</b>	Google Material Design prinsiplari. Branding (brendni shakllantirish)	2
<b>M12</b>	Investorlar uchun taqdimot tayyorlash(amaliy holat tahlili).	2
<b>M13</b>	Ranglar nazariyasi va UI dizayndagi psixologik ta'siri	2
<b>M14</b>	Web ergonomik va foydalanish.	2
<b>M15</b>	Foydalanuvchi interfeysining sifat mezonlari.	2
<b>M16</b>	Inson axborotni idrok qilishning xususiyatlari.	2
<b>M17</b>	Foydalanuvchi interfeysini loyihalash jarayoni.	2
<b>M18</b>	Prototipni ishlab chiqish.	2
<b>M19</b>	Interfeys dizaynining vizual madaniyati.	2
<b>M20</b>	Yuzability hamda testlash.	2
<b>M21</b>	Mobil qurilmalar uchun interfeyslarni ishlab chiqish xususiyatlari.	2
<b>Jami:</b>		<b>42</b>
<b>Mashg'ulotlar shakli: amaliyot mashg'ulot (A)</b>		<b>Soat</b>
<b>A1</b>	Kirish - UX/UI uchun Figma	2
<b>A2</b>	Sketch va uning imkoniyatlari.	2
<b>A3</b>	Sketchda eskiz yaratish.	2
<b>A4</b>	Amaliy dasturiy vositda sahifalar bilan ishlash.	2
<b>A5</b>	Amaliy dasturiy vositada logotip chizish.	2
<b>A6</b>	Amaliy dasturiy vositada ikonkalar chizish.	2
<b>A7</b>	Amaliy dasturiy vositada va maskadan foydalanib dizayn yaratish.	2
<b>A8</b>	Amaliy dasturiy vositada qatlamlar bilan ishlashning o'ziga xos taraflari.	2
<b>A9</b>	Amaliy dasturiy vositada komponentalaridan foydalanish.	2
<b>A10</b>	Figmada cheklovlar va versiyalar.	2
<b>A11</b>	Figmada prototip yaratish.	2

A12	Figmada jamoani o'rnatish va jamoaviy loyihash.	2
A13	Jamoa kutubxonalari.	2
A14	Figmada fayllarni almashish.	2
A15	Veb interfeysni loyihalashtirish.	2
<b>Jami:</b>		<b>30</b>

No	Mustaqil ta'lim (MT)	soat
MT1	Ma'ruzada o'tilgan mavzulami adabiyot va ma'ruza matnlaridan foydalanib mustahkamlash	30
MT2	Amaliy mashg'ulotlar materiallarini mavzu bo'yicha adabiyotlar va uslubiy ko'rsatmalardan foydalanib o'zlashtirish	30
MT3	<p>Har bir talabanning akademik o'zlashtirish darajasi va qobiliyatini hisobga olgan holda tanlangan mavzular bo'yicha 5 ta referat tayyorlash:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interfeysning asosiy komponentlari</li> <li>2. Foydalanuvchi interfeysining uslublari.</li> <li>3. Foydalanuvchi interfeysini loyihalash mezonlari.</li> <li>4. Foydalanuvchi interfeyslarni ishlab chiqish va loyihalashda foydalaniladigan modellar.</li> <li>5. Inson e'tibori. Insonning rang, tovush, vaqtni idrok etish xususiyati.</li> <li>6. Kognitiv ongli va kognitiv ongsizlikning xususiyatlari.</li> <li>7. Grafik interfeysning xususiyatlari.</li> <li>8. Obyekt interfeysini loyihalash yondashuvi.</li> <li>9. Foydalanuvchining ilova bilan o'zaro munosabati. Ob'ektlar bilan o'zaro ta'sir qilish qoidalari</li> <li>10. Interfeysni qurishning asosiy tamoyillari</li> <li>11. Foydalanuvchi interfeysini loyihalash va ishlab chiqish qoidalari.</li> <li>12. Foydalanuvchi interfeysini ishlab chiqishning asosiy bosqichlari.</li> <li>13. Rang, tovush, animatsiyadan foydalanish bo'yicha tavsiyalar.</li> <li>14. Drag and Drop texnologiyasi</li> <li>15. Foydalanish qulayligi uchun testning afzalliklari.</li> <li>16. Test natijalarini hisobot qilish.</li> <li>17. WEB-ilovalar interfeysining xususiyatlari.</li> <li>18. Web-sahifa interfeysi komponentlari.</li> </ol>	48
<b>Jami:</b>		<b>108</b>

### Ta'lim strategiyasi

UX/UI dizayn kursini o'qitish ta'limning kredit tizimi asosida ma'ruza, amaliyot mashg'ulotlari, taqdimotlar, hamda mavzu bo'yicha vazifalar va mustaqil topshiriqlarni o'z ichiga oladi.

Ma'ruza, amaliyot ishlariga oid o'quv materiallarida ko'rsatilgan mavzular bo'yicha nazariy va amaliy ma'lumotlar beriladi. amaliyot ishlarini bajarish va natijalarni hisoblash tartibi tushuntiriladi. Kurs bo'yicha qo'yilgan o'quv materiallari talabalar tomonidan mustaqil o'rganiladi, amaliyot ishlari talabalar tomonidan individual tarzda bajariladi.

Talabalar quyidagi materiallardan foydalanish imkoniga egadirlar:

- Elektron shakldagi ma'ruza matnlari;
- Har bir mavzuga doir taqdimot materiallari;

- Amaliyot mashg'ulotlariga doir uslubiy ko'rsatmalar;
- Har bir dars mavzusi yuzasidan nazorat savollari;
- Elektron shakldagi darsliklar va qo'llanmalar.

Ma'ruza davomida, talabaga taqdimot materiallari orqali mavzu yuzasidan kerakli bo'lgan konsepsiyalar yetkazib beriladi. Talabalarga mavzuni yanada mustahkamlashlari uchun prezentasiyalar, darsliklar, o'quv qo'llanmalari va boshqa o'quv-uslubiy mahsulotlardan foydalanish bo'yicha ko'rsatmalar beriladi. Talabalarning mavzuni o'zlashtirish darajasini tekshirish maqsadida, har bir mavzudan so'ng nazorat savollari beriladi.

Amaliyot mashg'ulotlarda har bir mavzu bo'yicha masalalarni yechish bo'yicha materiallar, prezentasiyalar, ko'rsatmalar talabalarga taqdim etiladi, shuningdek, mavzuni o'zlashtirish darajasini tekshirish maqsadida topshiriqlar beriladi.

Ma'ruza va amaliyot mashg'ulotlarining barcha mavzularini to'la o'zlashtirgan talabalarga yakuniy nazoratda ishtirok etishga ruxsat etiladi. Talaba semestr oxirida universitetga kelib, yakuniy nazorat topshiradi.

Reyting baholash turlari	%	O'tkazish vaqti
<b>Joriy baholash:</b>	<b>20</b>	
Amaliy mashg'ulotlarda faolligi, savollarga to'g'ri javob berganligi, amaliy topshiriqlarni bajarganligi uchun:		
1-amaliy ish uchun: 1%		
2-amaliy ish uchun: 1%		
3-amaliy ish uchun: 1%		
4-amaliy ish uchun: 1%		
5-amaliy ish uchun: 1%		
6-amaliy ish uchun: 2%		
7-amaliy ish uchun: 2%	20	Semestr davomida
8-amaliy ish uchun: 1%		
9-amaliy ish uchun: 1%		
10-amaliy ish uchun: 1%		
11-amaliy ish uchun: 1%		
12-amaliy ish uchun: 2%		
13-amaliy ish uchun: 2%		
14-amaliy ish uchun: 2%		
15-amaliy ish uchun: 1%		
<b>Oraliq baholash:</b>	<b>30</b>	
Oraliq nazorat yozma ish (ma'ruzachi o'qituvchi tomonidan qabul qilinadi).	15	14-hafta
Mustaqil ta'lim topshiriqlarining o'z vaqtida va sifatli bajarilishi:	15	Semestr davomida
- referat tayyorlash: 5		
- taqdimot tayyorlash va himoya qilish: 10		
<b>Yakuniy nazorat</b>	<b>50</b>	16-hafta
<b>JAMI:</b>	<b>100</b>	

Asosiy adabiyotlar	
1.	Дж. Леви. UX-стратегия. Что хотят пользователи и как им это дать [Текст] : монография / пер. с англ. - СПб. ; М. ; Екатеринбург : Питер, 2017. - 304 с.
2.	Michael Filipiuk, UI Design Principles -2021, 487 p.
Tavsiya qilinadigan qo'shimcha adabiyotlar	
1.	Tom Green, Kevin Brandon, UX Design with Figma: User-Centered Interface Design and Prototyping with Figma (Design Thinking), June 30th, 2024, 564p.
2.	Marcelo M. Soares, Francisco Rebelo and Tareq Z. Ahran, Handbook of Usability and User Experience– First edition published 2022, 385 p.
3.	Jamuna S. Murthy, Siddesh G. M. and Srinivasa K. G. Cloud Security Concepts, Applications and Practices, 2024
4.	Anthony E. Sanchez. UI/UX Design Using Figma – 2024, 136 p.

## Fan o'qituvchisi to'g'risida ma'lumot

<b>Dastur mualliflari:</b>	Modullayev Jahongir Sobir o'g'li
<b>E-mail:</b>	studzona07@gmail.com
<b>Tashkilot:</b>	Muhammad al-Xorazmiy nomidagi Toshkent Axborot Texnologiyalari Universiteti, "Televizion va media texnologiyalar" kafedrasini.
<b>Taqrizchilar:</b>	Beknazarova S.S. – Muhammad Al-Xorazmiy nomidagi TATU, "Televizion va media texnologiyalar" kafedrasini professori. t.f.n. S.K. Qurbanov – O'zbekiston jurnalistika va ommaviy kommunikatsiyalar universiteti, Mediadizayn kafedrasini mudiri.

Mazkur Sillabus universiteti Kengashining 2025-yil 29-avgust dagi 8/9/750/751 son bayonnomasi bilan tasdiqlangan.

Mazkur Sillabus Televizion texnologiyalar fakulteti Kengashining 2025-yil 22-avgust dagi 9-sonli yig'ilish bayonnomasi bilan tasdiqlangan.

Mazkur Sillabus "Televizion va media texnologiyalar" kafedrasining 2025-yil 15-avgust dagi 33-sonli yig'ilish bayoni bilan ma'qullangan.

O'quv uslubiy boshqarma boshlig'i

A.K. Ergashev

Kafedra mudiri

F.M. Nuraliyev

Tuzuvchi(lar)

J.S. Modullayev