

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIV TA'LIM, FAN VA INNOVATSIYALAR VAZIRLIGI
MUHAMMAD AL-XORAZMIY NOMIDAGI
TOSHKENT AXBOROT TEXNOLOGIYALARI UNIVERSITETI



601



“TASDIQLAYMAN”

Kompyuter injiniringi fakulteti dekani
T.A.Kuchkorov
2025-yil

“UX DIZAYN” FANIDAN

SILLABUS

kunduzgi ta'lim uchun

Bilim sohasi:	600 000	–	Axborot – kommunikatsiya texnologiyalari
Ta'lim sohalari:	610 000	–	Axborot – kommunikatsiya texnologiyalari
Ta'lim yo'nalishlari:	60610500	–	Kompyuter injiniringi (“Multimediya texnologiyalari”)

TOSHKENT – 2025

Fan nomi:	UX dizayn
Fan turi:	Tanlov
Fan kodi:	SPEYe16TBK
Bosqich:	3
Semestr:	6
Ta'lim shakli:	Kunduzgi
Mashg'ulotlar shakli va semestrga ajratilgan soatlar:	180
Ma'ruza	42
Amaliy mashg'ulotlar	30
Laboratoriya mashg'ulotlari	-
Seminar	-
Mustaqil ta'lim	108
Sinov birligi miqdori:	6
Baholash shakli:	Test
Fan tili:	O'zbek

Dastur mualliflari:	Mahmudova Mohiniso Mizrof qizi, Azimov Sarvarbek Ravshanbek o'g'li
E-mail:	mahmudova_mohiniso@mail.ru sarvarbecekazimov@gmail.com
Telefon raqami:	+99897 134-87-43, +99897 746-64-24
Tashkilot:	Muhammad al-Xorazmiy nomidagi Toshkent axborot texnologiyalari universiteti, Multimedia texnologiyalari kafedrası

Kurs haqida qisqacha ma'lumot (QM)

QMI	<p>Mazkur UX dizayn kursi, talabalarni foydalanuvchi tajribasini (UX) yaratish va mobil ilovalar, veb-platfomalarni hamda interaktiv tizimlarda samarali interfeyslar dizaynini ishlab chiqish bo'yicha bilimlar bilan ta'minlashga qaratilgan. Kurs davomida talabalarga foydalanuvchi ehtiyojlarini tahlil qilish, interfeys elementlarini optimallashtirish, foydalanuvchi tajribasini yaxshilash va testlash metodlari kabi muhim jihatlarni o'rgatiladi.</p> <p>Kursda UX dizaynning nazariy asoslari va amaliy ko'nikmalarni chuqurroq tushuntiriladi. Talabalar, birinchi navbatda, foydalanuvchi ehtiyojlarini aniqlash, dizaynni shakllantirish, va mobil ilova yoki veb interfeyslarini yaratishda UX prinsiplarini qo'llash kabi masalalarni o'rganadilar. Kurs, shuningdek, prototiplash, A/B testlari, fayl tahlili va boshqa baholash metodlarini o'z ichiga oladi, bu orqali talabalar dizayn jarayonlarini real sharoitda amalda qo'llashni o'rganadilar.</p> <p>Ushbu kursda quyidagi tushunchalarga keng ahamiyat berilgan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - foydalanuvchi ehtiyojlarini aniqlash va intuitiv interfeyslar yaratish asoslarini o'rganadilar. - prototiplash, UX testlari va foydalanuvchi fikrlarini tahlil qilish metodlarini o'rganadilar. - responsive dizayn yaratish va mobil ilovalar uchun foydalanuvchi tajribasini optimallashtirish. - dizayn tizimlari va interfeys elementlarini optimallashtirish hamda foydalanuvchi ehtiyojlariga moslashtirishni o'rganadilar.
------------	--

Kursga qo'yiladigan boshlang'ich talablar

1	Bu kursni o'rganish "Web ilovalarni yaratish" va "Mobil ilovalarni ishlab chiqish" fanlarini o'rganishda olingan bilimlarga asoslanadi.
----------	---

Ta'lim natijalari	
TN1	Foydalanuvchi ehtiyojlarini aniqlash va intuitiv interfeyslar yaratishni o'rganish;
TN2	Prototiplash, UX testlari va foydalanuvchi fikrlarini tahlil qilishni bilish;
TN3	Responsive dizaynni yaratish va mobil ilovalar uchun foydalanuvchi tajribasini (UX) ishlab chiqish ko'nikmasiga ega bo'lish;
TN4	UX dizayn prinsiplarini amalda qo'llashni bilish;
TN6	A/B testlari va dizayn baholash metodlarini qo'llash ko'nikmasiga ega bo'lish;

№	Mashg'ulotlar shakli: ma'ruza (M)	Soat
M 1.	Kirish. UX dizaynga kirish. Foydalanuvchiga yo'naltirilgan dizayn (User-Centered Design) asoslari, foydalanuvchini o'rganish, ehtiyojlar tahlili, loyihalash bosqichlari. GUI, mobil interfeyslar, ovozli interfeyslar.	2
M 2.	PACT model (People, Activities, Contexts, Technologies). PACT modeliga kirish: to'rt asosiy komponent va ularning o'zaro bog'liqligi. Kontekst va texnologiyaning dizaynga ta'siri.	4
M 3.	Ssenariy asosidagi dizayn, vazifalar tahlili. Interfeys prototipini foydalanuvchi ssenariylariga asoslanib yaratish. Ssenariyga asoslangan foydalanuvchi testlarini rejalashtirish va natijalarini baholash. Foydalanuvchi oqimlarini (user flows), interfeys elementlarining joylashuvi va funksiyalarini, shuningdek, har bir vazifani bajarish jarayonidagi bosqichlarni tahlil qilish.	2
M 4.	Adaptive Automation (Moslashuvchan avtomatlashtirish) va UX dizayn. UX dizaynda moslashuvchan avtomatlashtirish — foydalanuvchi holatiga mos tizimlar yaratish yondashuvi hamda UX dizaynda foydalanuvchi kontekstiga moslashuvchan va real vaqt rejimida javob beruvchi interfeyslarni ishlab chiqish.	2
M 5.	Kognitiv yuklama va UX dizayn. Kognitiv yuklama va UX dizayn: Foydalanuvchi tajribasini yengillashtirish usullari. Kognitiv yuklamani kamaytiruvchi interfeys dizayni: Minimalizm, vizual ierarxiya va adaptiv elementlar.	2
M 6.	LMS tizimi namunasida UX ni baholash (Super Assist kabi tizimlar). LMS tizimi misolida foydalanuvchi tajribasini tahlil qilish. UX metrikalari.	4
M 7.	Mobil UX dizayn: Mobil qurilmalarda foydalanuvchi tajribasini optimallashtirish. Mobil UX uchun navigatsiya va foydalanuvchi oqimlarini loyihalash. Mobil ilovalarda foydalanuvchi interfeysi dizaynining asosiy tamoyillari. Mobil qurilmalarda testlash va foydalanuvchi tajribasini baholash.	4
M 8.	Virtual muhitlarda baholash (Evaluation in VEs). Virtual muhitlarda foydalanuvchi tajribasini baholash usullari. UX dizaynni VR muhitga moslashtirish: Interfeys elementlarining joylashuvi va reaktivligi. Virtual muhitlarda foydalanuvchi kuzatuv va analitik baholash.	4
M 9.	Foydalanuvchi tajribasi (UX)ni baholash. Foydalanuvchi tajribasini baholashda metodikalar va asosiy yondashuvlar. UX metrikalari, analitik vositalar va foydalanuvchi testlarini loyihalash.	2
M 10.	Tunnel vision. Foydalanuvchi fokusini boshqarish.	2

№	Mashg'ulotlar shakli: ma'ruza (M)	Soat
	Foydalanuvchi e'tiborini boshqarish, vizual ierarxiya. UX dizaynda kontekstga mos adaptiv interfeyslar orqali Tunnel visionni boshqarish.	
M 11.	Interaktiv dizayn. Wireframing va prototiplash. UX dizaynning ikki asosiy bosqichi. Interaktiv dizaynda uyg'unlik va samaradorlik.	4
M 12.	Emotion and Avatars, Affective ePartners. Avatarlar yordamida emotsional UX yaratish: Dizayn tamoyillari. Reaktiv va empatik interfeyslar yaratish yondashuvlari.	4
M 13.	SCE (Situating Cognitive Engineering) metodologiyasining asosiy tamoyillari va bosqichlari. SCE yondashuvi va uning UX dizayndagi roli. Minimalizm, informatsion balans va iterativ prototiplash.	2
M 14.	A/B testlari va foydalanuvchi feedbacklarini olish. A/B testlar: UX dizayn qarorlarini ma'lumotlarga asoslangan holda qabul qilish. Kvantitativ va kvalitatif metodlarni uyg'unlashtirish. Real vaqt rejimidagi testlar va feedback tizimlari.	2
M 15.	UX va UI dizaynning farqlari hamda integratsiyasi. UX va UI dizaynerlarining rollar. Integratsiyalashgan dizayn jarayoni: tadqiqot, prototiplash, va sinovlarni birlashtirish. UX va UI dizayn jarayonining o'zaro bog'liqligi va tizimli yondashuv.	2
	Jami	42

	Amaliy mashg'ulotlar mavzulari	Soati
A 1.	Persona yaratish va foydalanuvchi tadqiqotini o'tkazish	2
A 2.	Foydalanuvchi ssenariylari (user scenarios) ishlab chiqish va baholash	2
A 3.	Wireframe dizayni: Foydalanuvchi oqimi va interaktiv elementlar yaratish	2
A 4.	Prototip yaratish: Sketch, Figma, yoki Adobe XD dasturlarida amaliy mashg'ulot	2
A 5.	Kognitiv yuklamani baholash va interfeyslarni optimallashtirish	2
A 6.	Foydalanuvchi sinovlarini tashkil etish va natijalarni tahlil qilish	2
A 7.	Foydalanuvchi journey map tuzish va uni tahlil qilish	2
A 8.	A/B testlarini o'tkazish: Dizayn variantlarini solishtirish	2
A 9.	Informatsiya arxitekturasi yaratish: Menyular va navigatsiya strukturalari	2
A 10.	UX dizayn prototipini tahlil qilish va foydalanuvchi mulohazalarini olish	2
A 11.	Mobile UX dizayn: Mobil interfeyslar yaratish va sinovdan o'tkazish	2
A 12.	Accessibility (kirish imkoniyati): Dizaynda barcha foydalanuvchilar uchun qulaylik yaratish	2
A 13.	Usability testing (foydalanish imkoniyatini baholash): Foydalanuvchi ehtiyojlariga javob beradigan dizayn yaratish	2
A 14.	Foydalanuvchi interfeysi va UX dizaynida rang va tipografiyaning ahamiyati	2
A 15.	UX dizaynda sezgirlik (responsiveness) va interaktivlikni yaratish	2
	Jami	30

№	Mustaqil ta'lim mavzulari	Soat	Hisobot shakli
MI 1.	Ma'lum bir ilova yoki sayt uchun foydalanuvchi tajribasi xaritasini yaratish, ulami vizual ravishda taqdim etish.	108	Ilova yaratish
MI 2.	O'zgaradigan UI elementlari bilan A/B testini o'tkazish (masalan, tugma rangi yoki o'lchami) va foydalanuvchi reaksiyalarini tahlil qilish.	108	Ilova yaratish
MI 3.	Foydalanuvchi uchun oson va intuitiv interfeys yaratish, foydalanuvchi testlarini o'tkazish.	108	Ilova yaratish
MI 4.	Onlayn so'rovnomalar yoki intervyu yordamida foydalanuvchi fikrlarini yig'ish va UX/UI dizaynni yaxshilashga oid tavsiyalar berish.	108	Ilova yaratish
MI 5.	Xususiy interfeys prototipi yaratib, foydalanuvchilarga uni taqdim etish va feedback olish.	108	Ilova yaratish
MI 6.	Web-sayt yoki mobil ilova interfeysi uchun ranglar va shriftlarni tanlash va ulami foydalanuvchilarning ehtiyojlariga moslashtirish.	108	Ilova yaratish
MI 7.	Ilova yoki sayt uchun UI elementlarini joylashtirish bo'yicha bir nechta variantlarni ishlab chiqish va foydalanuvchi testini o'tkazish.	108	Ilova yaratish
MI 8.	Bir sayt yoki ilova uchun responsive dizayn yaratish va foydalanuvchi tajribasini har xil qurilmalarda sinab ko'rish.	108	Ilova yaratish
MI 9.	Ilova yoki saytga foydalanuvchi feedback formasini qo'shish va interaktiv aloqani o'rnatish.	108	Ilova yaratish
MI 10.	Jamoaviy ishda UX va UI dizaynerlari bilan birgalikda prototip yaratish, foydalanuvchi testlarini o'tkazish va dizaynni takomillashtirish.	108	Ilova yaratish
Jami		108 (har biri)	

Ta'lim strategiyasi

UX dizayn kursini o'qitish ta'limning kredit tizimi asosida ma'ruza, amaliy mashg'ulotlar, video ma'ruzalar, taqdimotlar hamda mavzu bo'yicha vazifalar va mustaqil topshiriqlarni o'z ichiga oladi. Ma'ruza, amaliy ishlarga oid o'quv materiallarda ko'rsatilgan mavzular bo'yicha nazariy va amaliy ma'lumotlar beriladi, amaliy ishlarni bajarish va natijalarni hisoblash tartibi tushuntiriladi. Kurs bo'yicha qo'yilgan o'quv materiallari talabalar tomonidan mustaqil o'rganiladi, testlar, amaliy ishlar talabalar tomonidan individual tarzda bajariladi.

Talabalar quyidagi materiallardan foydalanish imkoniga egadirlar:

- videoma'ruzalar;
- elektron shakldagi ma'ruza matnlari;
- har bir mavzuga doir prezentatsiya slaydlari;
- amaliy mashg'ulotlarga doir uslubiy ko'rsatmalar;
- har bir dars mavzusi yuzasidan topshiriqlar;
- elektron shakldagi darsliklar va qo'llanmalar;

Nazariy mashg'ulotlar davomida, talabaga ma'ruza orqali mavzu yuzasidan kerakli bo'lgan konsepsiyalar yetkazib beriladi. Talabalarga mavzuni yanada mustahkamlashlari uchun

prezentatsiyalar, darsliklar, o'quv qo'llanmalari va boshqa o'quv-uslubiy materiallardan foydalanish bo'yicha ko'rsatmalar beriladi.

Amaliy mashg'ulotlarda har bir mavzu bo'yicha topshiriqlar beriladi. UX dizayn kursining har bir bo'limi bo'yicha talabalarga "UX dizayn" fanidan o'quv-uslubiy majmua'da keltirilgan masalalarni mustaqil ishlash talab etiladi.

Ma'ruza va amaliy mashg'ulotlarining barcha mavzularini to'la o'zlashtirgan talabalarga yakuniy nazoratda ishtirok etishga ruhsat etiladi. Talaba semestr oxirida yakuniy nazorat topshiradi.

Talabalar bilimini baholash

Talabalar bilimini baholash semestr va yakuniy nazorat davomida o'qitish materiallarini o'zlashtirish ko'rsatkichi (test, topshiriq va yozma ish natijasi)ga asoslangan.

Joriy va yakuniy nazorat ballari quyidagicha taqsimlanadi:

Baholash usullari	Ekspress onlayn testlar, yozma ishlar, og'zaki so'rov, prezentatsiyalar va h.k.		
Baholash mezonlari	5 baho uchun 90-100 ball «a'lo» Fan bo'yicha xulosa va qaror qabul qilish. Fan yuzasidan ijodiy fikrlay va mustaqil mushohada yurita olish. Fan bo'yicha olgan bilimlarini amalda qo'llay olishi va mohiyatini tushuntirib bera olish. Bilish, aytib berish. Tasavvurga ega bo'lish.		
	4 baho uchun 70-89 ball «yaxshi» Fanini mustaqil mushohada qilish. Fan bo'yicha olgan bilimlarini amalda qo'llay olish. Mohiyatini tushuntirish. Bilish, aytib berish. Tasavvurga ega bo'lish.		
	3 baho uchun 60-69 ball «qoniqarli» Fan mohiyatini tushuntirish. Bilish, aytib berish. Fan haqida tasavvurga ega bo'lish.		
	2 baho uchun 0-59 ball «qoniqarsiz» Fan haqida aniq tasavvurga ega bo'lmaslik. Bilmaslik.		
Reyting baholash turlari	Joriy nazorat	Maksimal ball (25)	O'tkazish vaqti
	1- topshiriqni bajarish va hisobot qilish	5	O'quv jarayoni grafigi bo'yicha
	2- topshiriqni bajarish va hisobot qilish	5	O'quv jarayoni grafigi bo'yicha
	3- topshiriqni bajarish va hisobot qilish	5	O'quv jarayoni grafigi bo'yicha
	4- topshiriqni bajarish va hisobot qilish	5	O'quv jarayoni grafigi bo'yicha
	5- topshiriqni bajarish va hisobot qilish	5	O'quv jarayoni grafigi bo'yicha
	Oraliq nazorat	Maksimal ball (25)	O'tkazish vaqti O'quv jarayoni grafigi bo'yicha
	oralik nazorat yozma ish, test (ma'ruza mashg'ulot o'qituvchisi tomonidan qabul qilinadi).	15	

	Mustaqil ish	10	
	1- topshiriq	5	
	2- topshiriq	5	
	Yakuniy nazorat	50	Semestr davomida
	Fan bo'yicha jami	100	

Asosiy va qo'shimcha o'quv adabiyotlar hamda axborot manbalari

Asosiy adabiyotlar:	
1.	Don't Make Me Think, Revisited. A Common Sense Approach to Web Usability. Steve Krug. 2014. 243 pages.
2.	About Face: The Essentials of Interaction Design, Fourth Edition. John Wiley & Sons, Inc. 2014. 722 pages.
Qo'shimcha adabiyotlar:	
3.	UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2011. – 328 с
4.	Валерия Скурьятова МЕТОДЫ UX ДИЗАЙНА ВЛИЯЮЩИЕ НА КОНВЕРСИЮ НА ПРИМЕРЕ САЙТА UNIQ-HOME.COM. Таллинн. 2018. – 34 с
5.	Refactoring UI. Adam Wathan, Steve Schoger. 2018. 252 pages.
Axborot manbalari:	
6.	https://asaxiy.uz/uz/product/uxui-design
7.	https://www.interaction-design.org/courses
8.	https://www.coursera.org/courses?query=ux%20design
9.	https://www.coursera.org/professional-certificates/google-ux-design
10.	https://uxcel.com/
11.	https://www.uprock.ru/education

8/9(750/251) Ushbu sillabus universitet Kengashining 2025-yil 29 - 04.
-sonli bayonnomasi bilan tasdiqlangan.

04 18(25) Ushbu sillabus "Kompyuter injiniringi" fakulteti Kengashining 2025-yil 19-
-sonli bayonnomasi bilan tasdiqlangan.

9 -04. 15 Ushbu sillabus "Multimedia texnologiyalari" kafedrasida yig'ilishida 2025-yil
-sonli bayonnomasi bilan tasdiqlangan.

O'quv-uslubiy boshqarma boshligi _____ A. Ergashev

Kafedra mudiri _____ R.T.Sadikov

Tuzuvchilar _____ M.Mahmudova

_____ S.Azimov