

MULTIMEDIYA KONTENTDAN FOYDALANISHDA O'ZIGA XOS XUSUSIYATLARI

Axmedova A.E.

SamDAQU "Axborot texnologiyalari" kafedrası o'qituvchisi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.12649498>

Annotatsiya. Ushbu maqolaning asosiy mazmun mohiyati bugungi kunda jahon miqyosida tabora ommalashib va dolzorlashib borayotgan multimedia kontentlarning asosiy xususiyatlari, ularning afzalliklari hamda kamchiliklari va ularga qarshi amalga oshirilayotgan xavflar haqida fikr-mulohazalar bayon etilgan.

Kalit so'zlar. Multimedia, content, static, dinamik, xavfsizlik, audio, bideo, animatsiya, web ilovalar, grafika, interaktivlik.

SPECIFIC CHARACTERISTICS OF USING MULTIMEDIA CONTENT

Abstract. The main content of this article is the main features of multimedia content, which are becoming more and more popular and becoming more popular today, their advantages and disadvantages, and opinions about the risks that are being implemented against them.

Key words. Multimedia, content, static, dynamic, security, audio, video, animation, web applications, graphics, interactivity.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО КОНТЕНТА

Аннотация. Основное содержание данной статьи составляют основные особенности мультимедийного контента, которые сегодня становятся все более популярными и популярными, их преимущества и недостатки, а также мнения о рисках, которые реализуются на их фоне.

Ключевые слова. Мультимедиа, контент, статика, динамика, безопасность, аудио, видео, анимация, веб-приложения, графика, интерактивность.

Axborot-kommunikatsiya texnologiyalari va tizimlarini harakatga keltiruvchi resurslar bu axborotli kontentlar va ularning oqimidir. Axborotli kontentni yanada jozibali va xaridorgir qilish yo'llari va mexanizmi esa mul'timediya vositalari ko'magidir. Har qanday axborot turi kontent bo'la oladi, faqatgina unga sifatli ishlov va samarali mehnat talab etiladi. Jahon biznes olamida tovarimizning xaridorgirligi quyidagi parametrlarga bog'liq bo'ladi: sifati, dizayni, ommoboblighi va universallighi.

Mul'timediya kontenti, zamonaviy axborot texnologiyalari sohasida keng qo'llaniladi va ushbu kontent turli maqsadlar uchun ishlatiladi, masalan, iqtisodiyotda, qurilishda ta'lim, reklama, o'yinlar va boshqa ko'plab sohalarda. "Multimedia kontent" tushunchasi, turli xil axborot turlarini (matn, audio, video, grafika va animatsiya) birlashtiradigan elektron axborotni anglatadi. Bu tushuncha, foydalanuvchilarga ko'proq interaktiv va qiziqarli tajriba taqdim etish uchun ishlatiladi. Masalan, veb-saytlar, elektron ta'lim dasturlari, interaktiv reklamalar va ijtimoiy media kontentlari multimedia kontentiga misol bo'la oladi. Bu kontentlar axborotni yanada samarali va jalb qiluvchi tarzda yetkazish imkonini beradi.

Endi mul'timediya kontentining asosiy turlari va shakllarini ko'rib chiqamiz[1]:

- **matn.** Bu eng oddiy mul'timediya elementi bo'lib, veb-sahifalar, elektron kitoblar va boshqa elektron hujjatlarda ishlatiladi. Matn turli shriftlar, ranglar va formatlar yordamida taqdim etilishi mumkin.

- **Grafika.** Statik (qattiq) yoki dinamik (harakatlanuvchi) rasmlar shaklida bo'lishi mumkin. Grafika, veb-dizayn, reklama bannerlari va foydalanuvchi interfeyslarida keng qo'llaniladi.

- **Audio.** Musiqa, ovozli yozuvlar, effektlar kabi tovush elementlarini o'z ichiga oladi. Audio kontent podkastlar, musiqiy albomlar, elektron o'quv materiallari va o'yinlarda keng tarqalgan.

- **Video.** Harakatli tasvirlar yoki qisqa filmlar shaklida bo'lib, o'quv kurslari, YouTube videolari, film va teleshoular uchun ishlatiladi. Video kontent eng samarali axborot yetkazish usullaridan biri hisoblanadi.

- **Animatsiya.** Grafik elementlarning harakatlanishini o'z ichiga oladi. Animatsiyalar, ta'lim dasturlari, o'yinlar va animatsion filmlar kabi ko'plab sohalarda qo'llaniladi.

- **Interaktiv elementlar.** Foydalanuvchi bilan o'zaro ta'sir qilish imkonini beruvchi elementlar. Masalan, viktorinalar, interaktiv haritalar va o'yinlar. Bu turdagi kontent, foydalanuvchilarni jalb qilish va ularga ta'sirchan tajriba berish uchun ishlatiladi.

Mul'timediya kontentining asosiy shakllari.

- **Veb-sahifalar:** Turli xil mul'timediya elementlarini birlashtiruvchi elektron hujjatlar.

- **Elektron kitoblar va jurnallar.** O'quv yoki ko'ngil ochish materiallarini taqdim etish uchun ishlatiladi.

- **Elektron o'quv kurslari:** Ta'lim materiallarini interaktiv tarzda taqdim etish.

- **Mobil ilovalar,** Har kuni ishlatiladigan qurilmalar uchun mo'ljallangan dasturlar.

- **Reklama kompaniyalari.** Mahsulot yoki xizmatlarni targ'ib qilish uchun ishlatiladigan interaktiv yoki statik grafik va video materiallar.

- **O'yinlar.** Interaktiv o'yin elementlari orqali foydalanuvchilarga ko'ngil ochish imkoniyatini beradi.

Mul'timediya kontenti zamonaviy axborot texnologiyalari sohasida muhim rol o'ynaydi va uning turli shakllari foydalanuvchilarga qulay, samarali va estetik jihatdan yoqimli axborot yetkazish imkonini beradi.

Mul'timediya kontenti bu - axborotni turli shakllarda yetkazib berish usuli. Bunda muhim tushunchalar - ob'ekt va predmet. Ushbu tushunchalar mul'timediya kontenti bilan bog'liq muayyan tushunchalarni aniqroq tavsiflash uchun qo'llaniladi.

Mul'timediya kontentining ob'ekti bu - mul'timediya kontenti ishlab chiqarilayotgan yoki qo'llanilayotgan soha yoki mavzu. Masalan, ta'lim dasturi ob'ekt sifatida: tarix, matematika, fan yoki boshqa ta'lim sohalari. Reklama kompaniyasida esa ob'ekt mahsulot yoki xizmat bo'lishi mumkin. O'yinlar sohasida ob'ekt, odatda, o'yinning o'zi yoki uning qahramonlari va voqealari hisoblanadi.

Mul'timediya kontentining predmeti esa - bu uning mazmuni, ya'ni qanday axborot yoki ma'lumotlar yetkazilayotgani. Bu tushuncha mul'timediya kontentini yaratishda ishlatiladigan uslublar, texnikalar va yondashuvlarni ham o'z ichiga oladi. Multimedia kontentni predmetga misollar:

1. Ta'limda. Interaktiv darslar, video ma'ruzalar, elektron kitoblar va boshqa o'quv materiallari.

2. Reklama. Mahsulotni targ'ib qilish uchun ishlatiladigan grafik va video materiallar, jumladan, bannerlar va tijorat roliklari.

3. O'yinlar. Grafika, animatsiya, audio effektlar va foydalanuvchi bilan o'zaro ta'sir qilish mexanizmlari.

Mul'timediya kontentining ob'ekti va predmeti uning samaradorligini va qabul qilinishiga ta'sir qiluvchi muhim omillar hisoblanadi. Samarali mul'timediya kontenti ob'ekt va predmetni to'g'ri tanlash va ulardan foydalanish orqali foydalanuvchilar e'tiborini tortishi va ularning qiziqishlarini qondirishi kerak.

Multimediali kontentning afzalliklari va kamchiliklari

Multimediali kontent, bu turli xil matnlar, grafikalar, audio va video kabi axborot turlarini birlashtirgan axborot resursi hisoblanadi. Ushbu turdagi kontent ta'lim, marketing, va ko'ngilochar sohalarda keng qo'llaniladi. Quyida multimedia kontentning asosiy afzalliklari va kamchiliklari bayon qilib o'tamiz:

Multimedia kontentining afzalliklari aniq. Birinchidan, bu ma'lumotni vizual idrok etishni yaxshilashga yordam beradi, uni yanada vizual va esda qolarli qiladi. Audio va video materiallar ma'lumotni yanada qiziqarli va ixcham shaklda etkazish imkonini beradi animatsiya dinamikani yaratadi va foydalanuvchi e'tiborini tortadi[3].

Boshqa yana bir qator afzalliklari. **English qobiliyati:** multimedia kontent, turli xil o'qish va o'rganish usullarini qo'llagan holda, foydalanuvchilarga ma'lumotlarni o'zlashtirishda yordam beradi. Masalan, vizual va audio materiallar orqali ta'lim oluvchilar uchun qiyin mavzular ham tushunarli bo'lishi mumkin.

Interaktivlik: multimedia dasturlari foydalanuvchilarni faol ishtirok etishga undaydi. Bu, masalan, interaktiv testlar yoki o'yinlar orqali bilimlarni mustah-kamlash imkonini beradi.

Qiziqishni oshirish: rang-barang grafika, video va audio fayllar foydalanuvchilarning diqqatini tortadi va ularning qiziqishini saqlashga yordam beradi, bu esa o'z navbatida o'rganish samaradorligini oshiradi.

O'ziga xos ma'lumotlar taqdimoti: multimedia vositalari orqali murakkab g'oyalar va tushunchalar aniq va sodda tarzda ifoda etilishi mumkin.

Kamchiliklari. **Yaratish qiymati:** yuqori sifatli multimedia kontentni yaratish uchun ko'p vaqt va mablag' talab etiladi. Professional dizayn va texnik ko'nikmalar talab qilinadi.

Texnik talablar: multimedia fayllarni ko'rish yoki tinglash uchun zarur bo'lgan texnik vositalar (masalan, kompyuterlar, smartfonlar) hamda tezkor internet aloqasi talab etiladi.

Diqqatni chalg'itish: ba'zi hollarda, multimedia elementlari haddan tashqari ko'p bo'lganda, foydalanuvchilarning asosiy mavzu yoki ma'lumotdan diqqati chalg'ishi mumkin.

Universal emasligi: ba'zi multimedia kontentlar turli qurilmalar yoki dasturiy ta'minotlar bilan mos kelmasligi mumkin, bu foydalanuvchilarni cheklashi mumkin.

Multimedia kontentning foydalanish uslubiga qarab, uning afzalliklari va kamchiliklarini aniq belgilash mumkin. Uning qo'llanilishi maxsus e'tiborga muhtoj bo'lgan sohalarda ko'proq samara berishi mumkin.

Multimediali kontentning ijobiy va salbiy oqibatlari.

Multimediali kontentning ta'siri turli omillarga bog'liq bo'lib, uni qo'llash sohasiga va maqsadiga qarab o'zgarishi mumkin. Quyida multimedia kontentining ijobiy va salbiy oqibatlari haqida batafsil ma'lumot berib o'tamiz.

Ijobiy oqibatlari:

1.Ta'limdagi Samara. Multimedia vositalari ta'lim jarayonini boyitadi va o'quv materiallarini turli xil usullar bilan taqdim etish orqali o'rganish samaradorligini oshiradi. Audiovizual materiallar murakkab tushunchalarni tushuntirishda yordam beradi, bu esa ta'lim olish jarayonini yanada qiziqarli va tushunarli qiladi.

2.Qiziqish va Motivatsiya. Multimedia kontent, ayniqsa yoshlar orasida, o'quv materiallariga bo'lgan qiziqishni oshirishi va motivatsiyani yuksaltirishi mumkin. Bu holat o'quvchilarning mavzuni chuqurroq o'rganish istagini kuchaytiradi.

3.Muloqot va hamkorlik: Multimedia vositalari guruh ishlarida hamkorlikni qo'llab-quvvatlaydi. Masalan, video yoki slayd taqdimotlarni birgalikda tayyorlash jarayoni o'quvchilarning jamoaviy ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradi.

4.Axborotga Oson Kirish. Internet orqali tarqatiladigan multimedia kontent dunyo bo'ylab tezkor va oson axborot almashinuvini ta'minlaydi, bu esa foydalanuvchilarga zarur ma'lumotlarni tez va oson topish imkonini beradi.

Salbiy Oqibatlar.

1.Qimmatbaho resurslar. Yuqori sifatli multimedia kontentni yaratish uchun zarur bo'lgan texnologik resurslar va mutaxassislar jalb qilish ko'p mablag' va vaqt talab etadi.

2.Texnik Cheklovlar. Ba'zi foydalanuvchilarning eskirgan yoki cheklangan texnik imkoniyatlari multimedia kontentdan foydalanishni qiyinlashtirishi mumkin. Bunday cheklovlar, masalan, sekin internet yoki eskirgan qurilmalar bilan bog'liq bo'lishi mumkin.

3.Diqqatni chalg'itish. Multimedia elementlari ba'zan asosiy mavzu yoki maqsaddan diqqatni chalg'itishi mumkin. Bu ayniqsa, grafikalar va animatsiyalar haddan tashqari ko'p ishlatilganda sodir bo'lishi mumkin.

Foydalanuvchilar uchun qulaylik. Ba'zi foydalanuvchilar multimedia elementlardan foydalanishda qiyinchiliklarga duch kelishi mumkin, masalan, eshitish yoki ko'rish qobiliyati cheklangan kishilar uchun qo'shimcha qiyinchiliklar tug'dirishi mumkin.

Shunday qilib, multimedia kontentning ta'siri uning qo'llanilish uslubi va maqsadiga qarab o'zgaradi, shuning uchun uning samaradorligini maksimal darajada oshirish uchun qo'llaniladigan sohaga mos ravishda yaxshilab rejalashtirish talab etiladi.

Multimediali kontentni himoyalashdagi muammolari.

Multimediali kontentni himoyalash, uning noyobligi va intellektual mulk huquqlarini saqlab qolish uchun muhimdir, lekin bu jarayonda turli xil muammolar yuzaga kelishi mumkin. Quyida multimedia kontentni himoyalashdagi asosiy muammolar va ularning sabablari haqida batafsil tushuncha beramiz.

1. Mualliflik huquqlarining buzilishi. Multimedia kontentni internet orqali tarqatish juda oson bo'lgani uchun, mualliflik huquqlarini buzish holatlari ko'p uchraydi. Masalan, ruxsatsiz nusxa ko'chirish, qayta tarqatish yoki tahrir qilish keng tarqalgan. Bu esa asl yaratuvchilar uchun moddiy va ma'naviy zararlar keltirib chiqarishi mumkin.

2. Raqamli huquqni boshqarish (DRM) tizimlarining cheklovlari. DRM tizimlari kontentni nusxa ko'chirishdan va noqonuniy tarqatishdan himoya qilish uchun ishlatiladi. Biroq, bu tizimlar foydalanuvchilarning qonuniy foydalanish huquqlarini cheklashi yoki ularning tajribasini buzishi mumkin. Masalan, ba'zi DRM tizimlari foydalanuvchilarga faqat ma'lum bir qurilmada yoki dasturiy ta'minotda kontentdan foydalanishga ruxsat beradi.

3. Raqamli huquqni boshqarishning buzilishi. Raqamli huquqni boshqarish tizimlarining o'zi ham buzilishi mumkin, bu esa mualliflik huquqlarini yanada qiyin himoya qilishga olib keladi. Kalitlarni o'g'irlash kabi usullar orqali DRM himoyasi osonlikcha chetlab o'tilishi mumkin.

4. Raqamli ma'lumotlarni suiste'mol qilish. Multimedia kontentni noto'g'ri tarzda ishlatish yoki suiste'mol qilish, masalan, siyosiy propaganda yoki dezinformatsiya tarqatish uchun ishlatilishi mumkin. Bu esa kontentning asl maqsadidan chetla-shishiga va jamiyatda noto'g'ri tasavvurlarni shakllantirishiga sabab bo'ladi.

5. Tekshiruv va nazoratning murakkabligi. Internetda kontentni nazorat qilish va tekshirish juda murakkab jarayon bo'lib, doimiy ravishda yangilanib turadigan texnologiyalar va usullarni talab etadi. Buning uchun katta miqdorda resurslar va mutaxassislar zarur bo'ladi.

6. Xalqaro miqyosdagi farqlar. Turli mamlakatlarda intellektual mulkka oid qonunchilik farq qilishi mumkin, bu esa xalqaro miqyosda multimedia kontentni himoya qilishni yanada murakkablashtiradi. Xalqaro miqyosda muvofiqlashtirilgan qoidalarni ishlab chiqish va amalga oshirish talab etiladi.

Multimedia kontentni himoyalashda yuqorida sanab o'tilgan muammolarni hal etish uchun texnologik yechimlar, qonunchilik va xalqaro hamkorlik kabi kompleks yondashuvlar zarur. Bu esa, o'z navbatida, kontent yaratuvchilarning huquqlarini himoya qilish va foydalanuvchilarning huquqlarini muvozanatli ta'minlashni o'z ichiga oladi.

REFERENCES

1. Karimov A.A., Karimova N.A. Multimediali kontent asosida o'qitishning samarali texnologiyalari. T. Xalq ta'limi. 1-son. 2024. 67-71-betlar.
2. [https://mijoz.org/mavzu. Internetning multimedia kontentini nashr qilish imkoniyatlari \(muhaz.org\).](https://mijoz.org/mavzu. Internetning_multimedia_kontentini_nashr_qilish_imkoniyatlari_(muhaz.org).)
3. Manba: <https://alfacasting.ru/faq/cto-takoe-multidiinyi-kontent>.