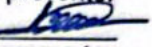


**Azərbaycan Respublikası ELM və Təhsil Nazirliyi  
Lənkəran Dövlət Universiteti**

"Təsdiq edirəm"  
Tədrisin təşkili və təlim  
texnologiyaları üzrə prorektor  
vəzifəsini icra edən:   
dos: Z. Məmmədov  
" 07 " fevral 2025 cü il

**Fənn sillabusu**

**Fakultə:** "Aqrar və mühəndislik"

**Ixtisas:** .- 050616 – "Informasiya texnologiyaları"

**Kafedra:** Texnologiya və texniki elmlər

**I.Fənn haqqında məlumat**

**Fənnin adı:** Multimediya texnologiyaları

**Kodu:** İPF-B14

**Tədris ili:** II (2024-2025) Semestr: IV

**Tədris yükü Cəmi:** Auditoriya saati-60 saat (mühazirə, 30 saat laboratoriya 30)

**Tədris forması:** Əyani

**Tədris dili:** Azərbaycan dili

**AKTS üzrə kredit:** 6 kredit

**Auditoriya N:**

**Saat:**

**II. Müəllim haqqında məlumat:**

Adı, soyadı, elmi dərəcəsi: Ələsgərov Nadir Hüseyn oğlu b/m

Məsləhət saati: V – gün saat 13<sup>00</sup> -16<sup>00</sup>- da.

Kafedranın ünvanı: Lənkəran ş. Füzuli 170 a

E-mail ünvanı: [Nadir.alaskarov@gmail.com](mailto:Nadir.alaskarov@gmail.com)

**III. Təvsiyə olunan dərsliklər və dərs vəsaitləri:**

1. Ə. Abbasov, M. Əlizadə, E. Seyidzadə, M. Salmanova, "İnformatika və kompüterləşmənin əsasları", dərslik, Bakı, 2006, 880 s.
2. S.B. Mazanova "Kompüter şəbəkələri və işlənən informasiyanın paylanması", dərs vəsaiti, Bakı, 2007.
3. S.B. Mazanova "İnformatika", metodik vəsait, Bakı, 2008.
4. S.B. Mazanova, Z. Ə. Tağıyeva "Kompüter sisteminin quruluşu və əməliyyat sistemləri", dərs vəsaiti, Bakı, 2012.

**Əlavə**

1. "İnformatika" Dərslik. S.Q. Kərimov, S.B. Həbibullayev, T.İ. İbrahimzadə.  
Bakı 2002

2. N. Allahverdiyeva, M. Namazov. "Kompüter informasiya kommunikasiya texnologiyaları" Bakı-2012

**IV Prekvizitlər:** Fənnin tədrisi ilə eyni vaxtda başqa fənlərin də tədris olunmasına zərurət yoxdur.

**V.Korekvizitlər:**Fənnin tədrisindən əldə edilən bilik və bacarıqlar Multimedia - texnologiyaları işlənməsi və idarəedilməsi üçün əhəmiyyətlidir.

**VI.Fənnin təsviri və məqsədi:**

- Inteqrallaşmış proqram məhsullarının yaradılması və istifadəsində əsas prinsiplərin müəyyənləşdirilməsi və mənimsənilməsi.
- Inteqrallaşmış proqram təminatının strukturunun və tərkib hissələrinin təyinatının, eləcə də komponentlər və instrumental vasitələr arasında qarşılıqlı əlaqə imkanlarının və proqramların funksional imkanlarının genişləndirilməsi üçün nəzərdə tutulan əlavə vasitələrin öyrənilməsi.
- Multimedia texnologiyalarının tətbiqi və onlardan istifadə etməklə işin təşkili.
- Multimedia texnologiyalarının yaradılmasının nəzəri əsaslarının, multimedia layihələrinin işlənməsi üçün proqram və aparat vasitələrinin öyrənilməsi və.

*Kursun mənimsənilməsi prosesində tələbələrin vəzifə və funksiyaları:*

- Tətbiqi informasiya sistemlərinin qurulması prinsiplərini mənimsəmək
- Çoxtəyinatlı informasiyaların emalı üçün müasir proqram təminatından istifadə etməyi bacarmaq
- Proqramlara əlavə olunmuş dillərin köməyindən istifadə etməklə tətbiqi proqramların imkanlarının artırılmasını bacarmaq
  - Multimedia texnologiyalarının müasir vəziyyətlərini və inkişaf tendensiyalarını bilməlidirlər.

**VII. Davamiyyətə verilən tələblər:** : Fənn üzrə semestr ərzində buraxılmış auditoriya saatlarının ümumi sayı Elmi Şuranın 16 may 2024-cu il tarixi qərarına uyğun olaraq davamiyyət meyarları nəzərə alınmaqla müəyyən olunmuş həddən yuxarı olduğu halda tələbə həmin fəndən imtahana buraxılır və onun həmin fənn üzrə akademik borcu qalır.

**VIII.Qiymətləndirmə** Tələbələrin biliyi 100 ballıq sistemdə qiymətləndirilir.Bundan 50 balı tələbə smestr ərzində, 50 balı isə imtahanda toplayır.Smestr ərzində toplanan 50 bala aşağıdakılar aiddir: 20 bal seminar və laboratoriya dərslərində fəaliyyətinə görə, 30 bal kollektivə görə. Qiymətləndirmə zamanı Elmi Şuranın 16 may 2024-cu il tarixli qərarına uyğun olaraq qiymətləndirmə meyarı nəzərə alınır.

*Qiymət meyarları aşağıdakılardır:*

*-10 bal- tələbə keçilmiş material dərindən başa düşür, cavabı dəqiq və hərtərəfli.*

*-9 bal-tələbə keçilmiş material tam başa düşür, cavabı dəqiqdir və mövzunun mətnini tam aça bilir.*

*-8 bal-tələbə cavabında ümumi xarakterli bəzi qüsurlara yol verir;*

*-7 bal- tələbə keçilmiş material başa düşür, lakin nəzəri cəhətdən bəzi məsələləri əsaslandırma bilmir*

*-6 bal- tələbənin cavabı əsasən düzgündür.*

*-5 bal-tələbənin cavabında çatışmazlıqlar var, mövzunu tam əhatə edə bilmir.*

*-4 bal- tələbənin cavabı qismən doğrudur, lakin mövzunu izah edərkən bəzi səhvlərə yol verir;*

*3 bal- tələbənin mövzudan xəbəri var, lakin fikrini əsaslandırma bilmir;*

*1-2 bal- tələbənin mövzudan qismən xəbəri var.*

*-0 bal- suala cavab yoxdur.*

Tələbənin imtahanda topladığı balın miqdarı 17-dən az olmamalıdır. Əks təqdirdə tələbənin imtahan göstəriciləri semestr ərzində tədris fəaliyyəti nəticəsində topladığı bala əlavə olunur.

Semestr nəticəsinə görə yekun qiymətləndirmə (imtahan və imtahanaqədərki ballar əsasında)

- 91-100 bal- əla (A)
- 81-90 bal- çox yaxşı (B)
- 71-80 bal- yaxşı (C)
- 61-70 bal- kafi (D)
- 51-60 bal –qənaətbəxş (E)
- 51-baldan aşağı- qeyri-kafi (F)

**IX. Davranış qaydalarının pozulması:** Davranış qaydalarının pozulması: Tələbə universitetin daxili nizam-intizam qaydalarını pozduqda onun haqqında əsasnamədə nəzərdə tutulan qaydada tədbir görülməli.

**X. Təqvim mövzu planı:**

Mühazirə 30 saat, Laboratoriya 30 saat Cəmi: 60 saat

|    | Kecirilən mühazirə, seminar, laboratoriya və sərbəst mövzuların məzmunu.                                                                                                                                                                              | Mühazirə | Tarix | Seminar / Lab | Tarix |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------|---------------|-------|
| 1. | Multimediya texnologiyaları.<br>Plan:<br>1.Multimediya texnologiyalarının əsas istiqamətləri.<br>2.Multimediya sistemlərində yaradılan məhsulların istifadəsinin əsas məqsədləri.<br>3.Multimediya texnologiyalarının tətbiq sahələri.<br>Mənbə:1,2,3 | 2        |       | 2             |       |
| 2. | Multimediya fayllarının yaradılmasında istifadə olunan periferiya qurğuları.<br>Plan:<br>1.Sistem bloku.xarici yaddaş qurğuları.<br>2.Printerlər,modem,səs kartı<br>3.Şəbəkə kartı,skaner,daxiletmə-xaricetmə qurğuları.<br>Mənbə:1,2,3               | 2        |       |               |       |
| 3. | Paint qrafik redaktorı.<br>Plan:<br>1.Paint qrafik redaktorunun təyinatı.<br>2.Paint qrafik redaktorunun iş prinsipi.<br>Mənbə:1,2,3                                                                                                                  | 2        |       | 2             |       |
| 4. | Power-point tətbiqi proqram və onun multimedia fayllarının imkanları.<br>Plan:<br>1.MS PowerPoint tətbiqi proqramı və onun təyinatı.<br>2.MS PowerPoint tətbiqi proqramının strukturu və iş prinsipi.<br>Mənbə:1,2,3                                  | 2        |       |               |       |
| 5. | CorelDraw proqramı ilə tanışlıq.<br>Plan:<br>1.Proqramın açılış pəncərəsi.<br>2. CorelDraw tarixi haqqında.                                                                                                                                           | 2        |       |               |       |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |   |  |   |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|---|
|     | 3. CorelDraw proqramında obyekt anlayışı.<br>4. CorelDraw ilə iş.<br>Mənbə:1,2,3                                                                                                                                                                                                     |   |  |   |
| 6.  | CorelDraw proqramının interfeysi.<br>Plan:<br>1.CorelDraw proqramının pəncərəsi.<br>2.CorelDraw baxış rejimləri.<br>3.Təsvirə baxış üsulları.<br>Mənbə:1,2,3                                                                                                                         | 2 |  | 2 |
| 7.  | Corel Draw-da sənədlər pəncərəsinin idarə olunması.<br>Plan:<br>1.Sadə obyektlərin yaradılması.<br>2.Xətlərin çəkilməsi.<br>3.İxtiyari formalı obyektlər.<br>Mənbə:1,2,3                                                                                                             | 2 |  |   |
| 8.  | Corel Draw qrafik redaktoru ilə işin əsasları<br>Plan:<br>1.Corel Draw proqramının interfeysi.<br>2.Sadə xətlərin, fiqurların, çoxbucaqlıların qurulması, onların qalınlığı və növləri.<br>3.Fiqurların rənglənməsi.<br>4.Mətn ilə iş<br>Mənbə:1,2,3                                 | 2 |  | 2 |
| 9   | Kompüter qrafikasi və multimedia fənninin predmeti.<br>Plan:<br>1.Kompüter qrafikasi və multimedia" fənninin tətbiq sahələri.<br>2.Kompüter qrafikasının əsas anlayışları.<br>3.Rastr, vektor və fraktal qrafikasının elementləri<br>Mənbə:1,2,3                                     | 2 |  | 2 |
| 10. | Kompüter qrafikasında rəng.<br>Plan:<br>1.Additiv rəng modeli<br>2.RGB modelində xüsusi rənglərin formalaşdırılması<br>3.Subtraktiv rəng modeli<br>4.Additiv və subtraktiv rəng modellərinin qarşılıqlı əlaqəsi<br>5.Rəng modeli, rəng çaları, dolğunluq və parlaqlıq<br>Mənbə:1,2,3 | 2 |  | 2 |
| 11. | Qrafik faylların formatları<br>Plan:<br>1.Vektor formatlar<br>2.Rastr formatlar<br>3.Qrafik məlumatların saxılma üsulları<br>Mənbə:1,2,3                                                                                                                                             | 2 |  | 2 |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |   |  |   |  |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|---|--|
| 12. | Təsvirlərin standart formatlarda və grafik redaktorların məxsusi formatlarında saxlanması<br>Plan:<br>1.Faylların rastr formatdan vektor formata çevrilməsi<br>2.Faylların vektor formatdan rastr formata çevrilməsi<br>Mənbə:1,2,3                                                                                       | 2 |  | 2 |  |
| 13. | Kompüter qrafikasının tətbiq sahələri.<br>Plan:<br>1.Kompüter qrafikasının tətbiq sahələri ilə iş.<br>2.Rastr və vektor görüntülərlə iş vasitələri.<br>3.Fraktal qrafika ilə iş.<br>Mənbə:1,2,3                                                                                                                           | 2 |  |   |  |
| 14. | Avtomatlaşdırılmış layihələndirmə sistemləri və onların növləri.<br>Plan:<br>1.Avtomatlaşdırılmış layihələndirmə sistemləri və onların növləri<br>2.Avtomatlaşdırılmış layihələndirmə sistemlərinin məqsəd və vəzifələri.<br>3.Corel Photo-Paint proqramı.<br>Mənbə:1,2,3                                                 | 2 |  | 2 |  |
| 15. | Adobe Photoshop proqramı ilə işin əsasları<br>Plan:<br>1. Adobe Photoshop Proqramında ayırmalarla iş texnologiyası.<br>2. Adobe Photoshop proqramı ilə təsvirlərin redaktə edilməsi<br>3. Adobe Photoshop proqramı ilə rəsm texnologiyası<br>4. Adobe Photoshop-da rənglərlə iş və rəngləmə texnologiyası.<br>Mənbə:1,2,3 | 2 |  | 2 |  |

|   | Kecirilən, laboratoriya mövzuların məzmunu.                                               | saat | tarix |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|
| 1 | Multimediya texnologiyaları..Multimediya texnologiyalarının əsas istiqamətləri.           | 2    |       |
| 2 | Multimediya fayllarının yaradılmasında istifadə olunan periferiya qurğuları.              | 2    |       |
| 3 | Power-point tətbiqi proqram və onun multimediya fayllarının imkanları.                    | 2    |       |
| 4 | CorelDraw proqramı ilə tanışlıq. CorelDraw proqramında obyekt anlayışı. CorelDraw ilə iş. | 2    |       |
| 5 | Corel Draw-da sənədlər pəncərəsinin idarə olunması.Sadə obyektlərin yaradılması.          | 2    |       |

|     |                                                                                                                                                                  |   |  |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
| 6.  | Xətlərin çəkilməsi.İxtiyarı formalı obyektlər.                                                                                                                   | 2 |  |
| 7.  | Corel Draw qrafik redaktoru ilə işin əsasları.                                                                                                                   | 2 |  |
| 8.  | Sadə xətlərin, fiqurların, çoxbucaqlıların qurulması, onların qalınlığı və növləri.                                                                              | 2 |  |
| 9.  | Fiqurların rənglənməsi.Mətn ilə iş.                                                                                                                              | 2 |  |
| 10. | Fiqurların rənglənməsi.Mətn ilə iş.                                                                                                                              | 2 |  |
| 11. | Kompüter qrafikasında rəng.Additiv rəng modeli.                                                                                                                  | 2 |  |
| 12. | RGB modelində xüsusi rənglərin formalaşdırılması                                                                                                                 | 2 |  |
| 13. | Qrafik faylların formatları.Vektor formatlar.<br>Rastr formatlar.                                                                                                | 2 |  |
| 14. | Kompüter qrafikasının tətbiq sahələri.<br>Kompüter qrafikasının tətbiq sahələri ilə iş.Rastr<br>və vektor görüntülərlə iş vasitələri..Fraktal qrafika<br>ilə iş. | 2 |  |
| 15. | Adobe Photoshop proqramı ilə işin əsasları.<br>Adobe Photoshop Proqramında ayırmalarla iş<br>texnologiyası.                                                      | 2 |  |

#### **XI.Fənnin imtahan sualları.**

##### **I-blok**

- 1.Multimediya texnologiyaları.
- 2.Multimediya texnologiyalarının əsas istiqamətləri.
- 3.Multimediya sistemlərində yaradılan məhsulların istifadəsinin əsas məqsədləri.
- 4.Multimediya texnologiyalarının tətbiq sahələri.
- 5.Multimediya fayllarının yaradılmasında istifadə olunan periferiya qurğuları.
- 6.Sistem bloku.xarici yaddaş qurğuları.
- 7.Printerlər,modem,səs kartı
- 8.Şəbəkə kartı,skaner,daxiletmə-xaricetmə qurğuları.
- 9.Paint qrafik redaktoru.
- 10.Paint qrafik redaktorunun təyinatı və iş prinsipi

##### **II-blok**

- 11.MS PowerPoint tətbiqi proqramı və onun təyinatı.
- 12.MS PowerPoint tətbiqi proqramının strukturu və iş prinsipi.
- 13.Elektron resursların təhsildə imkanları.
- 14.Tədris prosesində internetin rolu.
- 15.Multimediya vasitələrindən istifadə edərək internet resurslarının yaradılması.
- 16.CorelDraw proqramı ilə tanışlıq.
- 17.Proqramın açılış pəncərəsi.
- 18.CorelDraw proqramında obyekt anlayışı.
- 19.CorelDraw ilə iş.
- 20.CorelDraw proqramının interfeysi.

##### **III blok**

- 21.CorelDraw baxış rejimləri.
- 22.Sadə obyektlərin yaradılması..Xətlərin çəkilməsi.
- 23.CorelDraw qrafik redaktoru ilə işin əsasları
- 24.Sadə xətlərin, fiqurların, çoxbucaqlıların qurulması, onların qalınlığı və növləri.
- 25.Fiqurların rənglənməsi.Mətn ilə iş
- 26.Kompüter qrafikasi və multimedia fənninin predmeti.
- 27.Kompüter qrafikasının əsas anlayışları.
- 28.Rastr, vektor və fraktal qrafikasının elementləri

29.Kompüter qrafikasinda rəng.

30.Additiv rəng modeli

IV-blok

31.RGB modelində xüsusi rənglərin formalaşdırılması

32.Subtraktiv rəng modeli

33.Additiv və subtraktiv rəng modellərinin qarşılıqlı əlaqəsi

34.Rəng modeli, rəng çaları, dolğunluq və parlaqlıq

35.Qrafik faylların formatları

36.Vektor formatlar

37.Rastr formatlar

38.Qrafik məlumatların saxlama üsulları

V-blok

39.Təsvirlərin standart formatlarda və grafik redaktorların məxsusi formatlarında saxlanması

40.Faylların rastr formatdan vektor formata çevrilməsi

V-blok

41.Faylların vektor formatdan rastr formata çevrilməsi

42.Kompüter qrafikasının tətbiq sahələri.

43..Kompüter qrafikasının tətbiq sahələri ilə iş.

44.Rastr və vektor görüntülərlə iş vasitələri.

45.Fraktal qrafika ilə iş.

46.Avtomatlaşdırılmış layihələndirmə sistemləri və onların növləri.

47.Avtomatlaşdırılmış layihələndirmə sistemlərinin məqsəd və vəzifələri.

48.Adobe Photoshop proqramı ilə işin əsasları

49. Adobe Photoshop Proqramında ayırmalarla iş texnologiyası.

## **XII.Birinci kollektiv sualları**

I-blok

1.Multimediya texnologiyaları.

2.Multimediya texnologiyalarının əsas istiqamətləri.

3.Multimediya sistemlərində yaradılan məhsulların istifadəsinin əsas məqsədləri.

4.Multimediya texnologiyalarının tətbiq sahələri.

5.Multimediya fayllarının yaradılmasında istifadə olunan periferiya qurğuları.

6.Sistem bloku.xarici yaddaş qurğuları.

7.Printerlər,modem,səs kartı

II-blok

8.Şəbəkə kartı,skaner,daxiletmə-xaricetmə qurğuları.

9.Paint qrafik redaktorı.

10.Paint qrafik redaktorunun təyinatı.

11.MS PowerPoint tətbiqi proqramı və onun təyinatı.

12.MS PowerPoint tətbiqi proqramının strukturu və iş prinsipi.

13.Elektron resursların təhsildə imkanları.

14.Tədris prosesində internetin rolu.

15.Multimediya vasitələrindən istifadə edərək internet resurslarının yaradılması.

Kollektiv sualları-II

I-blok

- 1.CorelDraw proqramı ilə tanışlıq,Proqramın açılış pəncərəsi.
- 2.CorelDraw proqramında obyekt anlayışı.
- 3.CorelDraw proqramının interfeysi.
- 4.CorelDraw proqramının pəncərəsi,CorelDraw baxış rejimləri.
- 5.Sadə obyektlərin yaradılması.,Xətlərin çəkilməsi.
- 6.CorelDraw qrafik redaktoru ilə işin əsasları
- 7.Sadə xətlərin, fiqurların, çoxbucaqlıların qurulması, onların qalınlığı və növləri.

II-blok

- 8.Kompüter qrafikasi və multimedia fənninin predmeti.
- 9.Kompüter qrafikasının əsas anlayışları.
- 10.Rastr, vektor və fraktal qrafikasının elementləri
- 11.Kompüter qrafikasında rəng.
- 12.Additiv rəng modeli
- 13.RGB modelində xüsusi rənglərin formalaşdırılması
- 14.Subtraktiv rəng modeli
- 15.Additiv və subtraktiv rəng modellərinin qarşılıqlı əlaqəsi

**XIII. Fənn üzrə tələblər, tapşırıqlar:**Kursu tədris etdikdən sonra tələbələr İnformasiya kommunikasiya texnologiyalar haqqında bilikləri mənimsəyir və kompüter texnologiyasından istifadə edərək Biliklər bazasına daxil olur və süni intellekt sistemlərindən istifadəni bacarırlar.

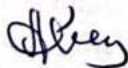
**XIV.Fənn üzrə təlimin nəticələri:**

- Müstəqil və qrup şəklində fəaliyyət göstərmək bacarıqlarına yiyələnmək;
- Zəruri informasiyanı axtarır tapmaq və ondan sistemləşdirilmiş formada istifadə etmək;
- İnformasiyanı sürətlə və keyfiyyətlə emal etmək və nəticələrin nümayiş olunmasını təmin etmək;
- Mürəkkəb məsələlərin, xüsusilə də qeyri-standart məsələlərin həllində dəqiq və məsuliyyətli qərarlar vermək;

**XV. Tələbələrin fənn haqqında fikrinin öyrənilməsi:**

“Multimediya texnologiyaları” fənninin sillabusu 050616- “İnformasiya texnologiyaları” ixtisasının tədris planı və fənn proqramı əsasında tərtib edilmişdir.Sillabus “Texnologiya və texniki elmər” kafedrasında müzakirə edilərək, təsdiq edilmişdir (\_07\_fevral. 2025-ci il, protokol № \_06\_).

Müəllim:



b/m. N.H. Ələskərov

Kafedra müdiri:



dos. R. F.Əliyev