

100105 – «Мейманканаларда жана туристтик комплекстерде тейлөөнү уюштуруу» адистиги үчүн

«Информациялык технологиялар профессионалдык ишмердүүлүктө» дисциплинасы боюнча
баалоо каражаттарынын фондусу (ФОС)

Контролдук/модулдук суроолор	Доклад темалары	Тестирлөө	СӨИ темалары
1. Профессионалдык ишмердүүлүктөгү маалыматтык технологиялардын (ИТ) ролу жана мааниси. 2. Мейманкана бизнесиндеги маалыматтык системалардын түрлөрү: ERP, CRM, PMS. 3. Тейлөө чөйрөсүндөгү автоматташтыруунун максаттары жана милдеттери. 4. UX/UI дизайндын негизги принциптери жана айырмачылыктары. 5. Figma программасында иштөө негиздери жана аспаптары. 6. Интерактивдүү макеттерди түзүү процессинин этаптары. 7. Булуттук технологиялар (SaaS) жана алардын мейманкана индустриясындагы артыкчылыктары. 8. Lite PMS системасынын функционалдык мүмкүнчүлүктөрү.	1. Тейлөө чөйрөсүндөгү ИТ-кызматтардын эволюциясы. 2. Мейманкана бизнесиндеги заманбап PMS системаларын салыштыруу. 3. UX/UI дизайндын кардарлардын лоялдуулугуна тийгизген таасири. 4. Булуттук PMS: Lite PMS системасынын мисалында. 5. Мейманканада маалыматтык коопсуздукту камсыздоо жолдору. 6. CRM системаларынын меймандостук индустриясындагы ролу. 7. Мобилдик брондоо тиркемелеринин өнүгүү келечеги. 8. Figma – заманбап дизайн инструменти катары. 9. Мейманкананын веб-сайтынын макетин түзүү өзгөчөлүктөрү. 10. Брондоодогу адамдык факторду азайтууда ИТтин ролу. 11. Тейлөө процесстерин автоматташтыруунун экономикалык эффективдүүлүгү.	1. Маалыматтык системанын (ИС) негизги аныктамасы. 2. ERP жана CRM кыскартмаларынын чечмелениши. 3. PMS (Property Management System) системасынын негизги кызматы. 4. Figma программасында "Frame" түшүнүгү жана милдети. 5. UX (User Experience) жана UI (User Interface) айырмачылыктары. 6. SaaS (Software as a Service) технологиясынын маңызы. 7. Маалыматтарды резервдик көчүрүү (backup) максаты. 8. ИСтеги брондоо календарынын негизги функциялары. 9. Маалыматтарды импорттоо форматтары (мисалы, CSV, Excel). 10. Визуалдык дизайндын негизги элементтери.	1. Кафе үчүн мобилдик тиркеменин интерфейсин долбоорлоо. 2. Кийим-кече интернет-дүкөнүнүн прототибин түзүү. 3. Студенттин жеке кабинетинин дизайнын иштеп чыгуу. 4. Билеттерди онлайн-брондоо системасынын интерфейсин долбоорлоо. 5. Туристтик компаниянын корпоративдик сайтынын макетин түзүү. 6. Колдонуудагы тиркеменин UX-талдоосу жана редизайны. 7. Трекер менен фитнес-тиркемени долбоорлоо. 8. Окутуу үчүн веб-порталдын интерактивдүү прототибин түзүү. 9. Мобилдик банктык системанын дизайнын иштеп чыгуу. 10. Дарыгерге онлайн-жазылуу системасынын интерфейсин долбоорлоо. 11. Тамак-аш жеткирүү тиркемесинин UX/UI прототиби. 12. Корпоративдик порталдын интерактивдүү прототибин түзүү.

9. Маалыматтардын коопсуздугу жана резервдик көчүрүү эрежелери. 10. Професионалдык системаларда колдонуучулардын ролдорун башкаруу. 11. Брондоо интерфейсинин түзүлүшү жана навигация. 12. ИСте тарифтерди жана баа саясатын жөнгө салуу. 13. Мейманкананын номердик фондун ИСте моделдөө. 14. Кардарлар менен иштөө тарыхы жана маалыматтарды сактоо. 15. Отчетторду түзүү жана аналитикалык көрсөткүчтөр. 16. Брондоо календары (шахматка) менен иштөө принциптери. 17. UX-талдоо жана редизайн түшүнүгү. 18. Тейлөө чөйрөсүндө мобилдик тиркемелердин ролу. 19. Веб-сервистердин заманбап тенденциялары. 20. Веб-дизайндагы заманбап тренддер. 21. Колдонуучу сценарийлерин моделдөө (Figma мисалында). 22. Професионалдык ИСТИ тандоо критерийлери.	12. Тейлөө чөйрөсүндөгү Big Data (чоң маалыматтар). 13. Туризмдеги санариптик маркетинг технологиялары. 14. Веб-сервистердин жеткиликтүүлүгү (Accessibility). 15. Интерактивдүү прототиптердин мааниси жана колдонулушу. 16. Маалыматтарды импорттоо жана экспорттоо маселелери. 17. Тейлөө чөйрөсүндөгү ИТ-чечимдерди адаптациялоо. 18. Кардарлардын пикирлерин анализдөөдө санариптик инструменттердин ролу. 19. Мейманкана бизнесиндеги ERP системаларынын орду. 20. Тейлөө чөйрөсүндөгү заманбап интерфейстердин дизайны. 21. Көп тилдүү брондоо системаларынын техникалык түзүлүшү. 22. Киберчабуулдардан коргонуунун практикалык методдору. 23. Туристтик порталдардын дизайнындагы UX-принциптер. 24. Мейманкананын ИТ инфраструктурасын башкаруу. 25. Виртуалдык жана кошумча реалдуулук туризмде.	11. Figmaдагы "Component" функциясынын кызматы. 12. Професионалдык интерфейстеги навигациянын түрлөрү. 13. Интерактивдүү прототиптин аныктамасы. 14. Lite PMSteги "Тарифтер" бөлүмүнүн жөндөөлөрү. 15. Автоматташтырылган билдирүүлөр (notifications) системасы. 16. ИСтеги "Double booking" (кош брондоо) түшүнүгү. 17. ИСтеги кирүү укуктарын башкаруу (Access Rights). 18. Финансылык отчеттордун ИСтеги түрлөрү. 19. Мобилдик тиркемелердин дизайнындагы өлчөмдөр жана стандарттар. 20. Веб-сервистин жүктөлүшүнө таасир эткен техникалык факторлор. 21. ИТ инфраструктурасынын негизги компоненттери. 22. Дизайн-системанын максаты жана түзүмү. 23. UX-талдоо жүргүзүүнүн этаптары. 24. "Cloud" жана "On-premise" чечимдерин салыштыруу.	13. Финансыларды башкаруу тиркемесинин дизайны. 14. Онлайн-иш-чаралар үчүн платформанын интерфейсин долбоорлоо. 15. Мейманкана үчүн мобилдик тиркеменин дизайны. 16. Сервистер жөнүндө сын-пикирлер платформасынын интерфейси. 17. Онлайн-такси чакыруу тиркемесинин интерфейси. 18. Веб-сервистин администраторлору үчүн башкаруу панелин долбоорлоо. 19. Студенттер үчүн электрондук китепкананын интерфейси. 20. Жумуш издөө платформалары үчүн UX/UI прототиби. 21. Lite PMSte объекти түзүү жана номерлерди кошуу. 22. Мейманкана кызматтары үчүн тарифтерди жөндөө. 23. Кардарларды брондоо жана алардын эсебин жүргүзүү. 24. Брондоо календарын жана номерлердин жүктөлүшүн жөндөө. 25. Обьектилердин жүктөлүшү боюнча отчетторду түзүү. 26. Lite PMSte колдонуучулардын ролдорун башкаруу. 27. Брондоо жөнүндө кардарларга билдирүүлөрдү жөндөө.
---	--	--	---

23. Тейлөө чөйрөсүндөгү маалыматтык инфраструктура. 24. Маалыматтарды коргоо методдору жана шифрлөө. 25. Иш процесстерин оптималдаштырууда ИТтин мааниси. 26. Визуалдык иерархия жана дизайндын композициялык эрежелери. 27. Интерфейстеги түстөр жана шрифттердин психологиялык таасири. 28. Анимацияларды жана микро-өз ара аракеттенүүлөрдү колдонуу. 29. Информатика жана ИТтин кесиптик ишмердүүлүктөгү байланышы. 30. ИСТИ адаптациялоо жана программалык чечимдерди иштеп чыгуу	26. SaaS чечимдердин тейлөө чөйрөсүндөгү өзгөчөлүктөрү. 27. Дизайн-системаларды түзүү жана колдонуу (Figma). 28. Мейманкана коноктору үчүн мобилдик тиркемелердин дизайны. 29. Туризм тармагындагы ИТ инновациялар. 30. Маалыматтык технологиялардын этикалык жана укуктук аспекттери.	25. Интерфейстеги "Feedback" (кайтарым байланыш) элементтери. 26. ИСТИ сүрөттөрдү жана медиа файлдарды оптималдаштыруу. 27. ИТтин тейлөө сапатын жогорулатуудагы ролу. 28. PMS системасын башка сервистер менен интеграциялоо. 29. Санариптик маалыматтарды коргоо стандарттары. 30. Заманбап ИТ тренддери жана алардын өнүгүү багыттары.	28. ИСТИ маалыматтарды импорттоо жана экспорттоо (CSV, Excel). 29. Lite PMСТИ финансылык көрсөткүчтөр боюнча отчетторду түзүү. 30. Lite PMS аркылуу мейманкананын ишин толук симуляциялоо
--	---	---	--

«Информациялык технологиялар профессионалдык ишмердүүлүктө» дисциплинасы боюнча баалоо структурасы:

1. Баллдык-рейтингдик система.

Студенттин жетишкендиги жалпы 100 баллдык система менен бааланат. Бул системанын алкагында төмөнкүдөй бөлүштүрүү каралган:

- Студенттин өз алдынча иши (СӨИ/СРС): Тапшырмаларды аткаруу деңгээлине жараша студент 60 баллга чейин топтой алат.

- Калган баллдар практикалык сабактардагы активдүүлүк жана модулдук текшерүүлөр аркылуу топтолот.

2. Баалоо шкаласы жана критерийлери

Топтолгон баллдар төмөнкүдөй критерийлер менен академиялык баага которулат:

- 91–100 балл («эң жакшы» / «зачтено»): Студент окуу материалын терең жана системалуу билет, практикалык тапшырмаларды (мисалы, Figmaда макет түзүү же PMS системасында иштөө) эркин аткарат.
- 76–90 балл («жакшы» / «зачтено»): Негизги билимдерди өздөштүргөн, бирок аналитикалык операцияларда же жаңы кырдаалдарда билимин колдонууда анча чоң эмес таксыздыктарга жол берет.
- 61–75 балл («канааттандырырлык» / «зачтено»): Компетенциялар базалык деңгээлде калыптанган, бирок контролдук иш-чаралар учурунда олуттуу каталарга жол берет.
- 0–60 балл («канааттандырырлык эмес» / «не зачтено»): Билим деңгээли базалык деңгээлден төмөн же компетенциялар калыптанган эмес.

3. Баалоонун формалары жана усулдары

Дисциплинаны өздөштүрүүдө төмөнкү контролдук формалар жана окутуу усулдары колдонулат:

- Баалоо формалары: Практикалык сабактар учурундагы оозеки сурамжылоо, жекече жана топтук тапшырмаларды (долбоорлорду) коргоо, ошондой эле eBilim системасы аркылуу аралыктык жана контролдук тестирлөө.
- Окутуу усулдары: Информатиканын негиздерине таянган лекциялар, «лекция-беседа» (аудитория менен диалог), ошондой эле аралыктан окутуу технологияларын колдонуу менен санариптик инструменттер (Figma, Lite PMS) аркылуу практикалык көндүмдөрдү калыптандыруу.

Бул баалоо структурасы студенттердин кесиптик ишмердүүлүктө маалыматтык технологияларды натыйжалуу колдонуу жөндөмүн (мисалы, ПК-1, ПК-2 компетенцияларын) текшерүүгө багытталган.