



O'ZMU XABARLARI

ВЕСТНИК НУУЗ

АҚТА NUUZ

**MIRZO ULUG'BEK NOMIDAGI O'ZBEKISTON MILLIY
UNIVERSITETI ILMIY JURNALI**

**JURNAL
1997 YILDAN
CHIQA
BOSHLAGAN**

**2023
1/8/1**

**Ijtimoiy-
gumanitar
fanlar turkumi**

Bosh muharrir:

I.U.MADJIDOV – t.f.d., professor.

Bosh muharrir o'rinbosari:

Y.S.ERGASHOV – f-m.f.d., professor.

Tahrir hay'ati:

Sagdullayev A.S. – t.f.d., akademik.

Ashirov A.A. – t.f.d., prof.

Balliyeva R. – t.f.d., prof.

Malikov A.M. – t.f.d., prof.

Yusupova D.Y. – t.f.d., prof.

Murtazayeva R.H. – t.f.d., prof.

Mo'minov A.G. – s.f.d., prof.

Nishonova O.J. – f.f.d., prof.

Abdullayeva N.B. – f.f.d., prof.

Madayeva Sh.O. – f.f.d., prof.

Tuychiyev B.T. – f.f.d., prof.

Utamuradov A. – f.f.n., prof.

Muxammedova D.G. – psix.f.d., prof.

Boltaboyev H. – fil.f.d., prof.

Rahmonov N.A. – fil.f.d., prof.

Shirinova R.X. – fil.f.d., prof.

Siddiqova I.A. – fil.f.d., prof.

Sa'dullayeva N.A. – fil.f.d., dots.

Kurbonova G.S. – fil.f.d., dots.

Djafarova D.I. – fil.f.d., dots.

Arustamyan Y.Y. – fil.f.d., dots.

Pardayev Z.A. – fil.f.f.d., PhD.

Mas'ul kotib: **Z.A.PARDAYEV**

TOSHKENT – 2023

MUNDARIJA

Tarix

Abduraimov D Ustrushonana va sugʻdiyoni madaniy hamda siyosiy va savdo aloqalari annotatsiya	5
Abduraxmonova K. Oʻzbekistonda tibbiyot tizimlari tarixining oʻrganilishi	8
Alimova Gʻ. Mamlakat ijtimoiy hayotida din omilini tadqiq etishning tarixiy-nazariy jihatlarini	11
Allaberganov Sh., Jumaniyazova F. Xorazm viloyatida yoshlarni fabrika zavod taʼlimiga jalb qilinishi va 1941-1945 yillardagi faoliyati	14
Ahmedov T. XIX asr Xorazmda jadidchilik harakatining rivojlanishi va uning maʼnaviy hayotga taʼsiri	17
Djumanov S. Oʻzbekiston taraqqiyotining yangi bosqichida samarqand viloyatida ziyorat turizmining rivojlanishi	20
Qulboshev S. Surxon-Sherobod vohasini oʻzlashtirishda yangi tashkil etilgan paxtakor rayonlarda taʼlim-tarbiya va madaniy oqartuv muassasalarining faoliyati	23
Madrahimov Z. Qutb Minor: Hind meʼmorchiligining boʻqiy moʻjizasi	26
Mahkamova N., Rahmonov H. Markaziy Sugʻdning ilk antik davr xoʻjalik idishlari (Oqtepa kulollik idishlari misolida)	29
Niyazov Z. Mustaqillik yillarida Oʻzbekistonda diniy tashkilotlar oʻrtasidagi oʻzaro munosabatlar	31
Норкобылов Т, Минасянц В. Медные кувшины XII – начала XIII вв. из собрания государственного музея истории Узбекистана	34
Перемкулов Ж. Вклад народа Узбекистана во вторую мировую войну	39
Raupov X. Oʻzbekiston hududida uran konlarini oʻzlashtirish tarixi	41
Raxmatova D 1983-1986-yillarda qishloq xoʻjaliklarida paxta hosildorligining kamayib ketish sabablari (Qashqadaryo viloyati misolida)	44
Saidova Sh. Историческая периодизация внешней эко-политической деятельности Республики Узбекистан	47
Safarov S. Surxondaryo viloyatdagi madaniy meros yodgorliklarining turizm sohasini rivojlantirishdagi oʻrni	50
Sobirov J. Tarixiy davrlarda Xorazm geografiyasining shakllanishi	53
Falsafa. Pedagogika. Psixologiya. Metodika. Sotsiologiya. Siyosiy fanlar. Islomshunoslik	
Abduqayumova N. Oʻquvchilarni madaniy-intellektual rivojlantirish muammosi	56
Aliyev N. Boʻlajak pedagoglarda analitik tafakkurni rivojlantirishning pedagogik xususiyatlari	59
Allaberganova N. Maktabgacha yoshdagi bolalarga iqtisodiy tarbiya berishning oʻziga xos jihatlarini	63
Asqarova M. Boshlangʻich sinflarda taʼlim samaradorligini oshirishda pisa va pirls halqaro baholash dasturlaridan foydalanish metodikasi	66
Askarova Sh. Mediamadaniyat va mediasavodxonlik tushunchalariga yondashuvlar	69
Ahmadjonova N. Harbiy xizmatchilarning axloqiy-ruhiy taʼminotida irodaviy xususiyatlarning ahamiyati	72
Aʼzamova K. Ijtimoiy davlatda inson qadrini yuksaltirishning nazariy metodologik tahlili	74
Bobonazarova G. Jahon adabiyoti namunalari asosida talabalarining badiiy kompetensiyalarini rivojlantirishning mazmuni	77
Boynazarova S. Oʻqituvchi kasbiy kompetentligi shakllanganlik darajasini monitoring qilish metodikasini takomillashtirish	80
Buranova Sh. Boʻlajak qishloq xoʻjaligi sohasidagi oʻqituvchilarni texnik kompetentligini rivojlantirish mexanizmi	83
Gʻaniyev A. Talabalarni bioinformatsion texnologiyalar sohasida analitik tahlil qilish koʻnikmalarini shakllantirish	87
Gʻaniyeva G. Boshlangʻich sinflarda tabiiy fanlarni mediataʼlim vositalari asosida oʻqitish metodikasini takomillashtirish (3-sinflar misolida)	90
Gʻaniyeva Sh. Texnika fanlarini oʻqitishda virtual reallik texnologiyalaridan foydalanib taʼlim berish metodikasi	93
Jabborova M. Talabalar akademik oʻzlashtirishda yuzaga keluvchi muammolarni ijtimoiy-psixologik yechimlari	96
Janonova S. Nolingvistik muhitda kommunikativ kompetensiyani oshirishda rus tili fanining oʻrni	100
Jurabekova X. Boʻlgʻusi muhandislarda kommunikativ kompetentlikni shakllantirishning psixologik omillari	103
Jurayev A. Davlat – tarixiy-madaniy anʼanal tashuvchisi ekanligi	107
Zoirova L. Tibbiyotda ionlashtiruvchi nurlanish va fanlararo integratsiya	110
Ismayilova R. Maktabgacha yoshdagi bolalarning ijtimoiy motivlarini shakllantirish texnologiyalari	113
Iuldashev U. 1990-yillarning birinchi yarmida Boltiqboʻyi davlatlarining Rossiya bilan munosabatlari	116
Kaziyeva T. Talabalarining tafakkurini rivojlantirishda germevntik taʼlimotni ahamiyati	119
Karomov B. Ingliz tili oʻqituvchilarining kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirishning nazariy-metodologik asoslari ...	122
Kattaeva F. Technologies for the development of socio-cultural competence through fictional literature	125
Komilova Sh. Umumiy oʻrta taʼlim maktabi oʻquvchilarini axborot kommunikatsiya texnologiyalari (akt) kompetensiyasini rivojlantirishda bulutli texnologiyalarning imkoniyatlari	128
Куралов Б. Хакатон как новая инновационная практика	131
Qurbonov Sh. Oliy talimda mustaqil taʼlim olishning turli usullari va ularning tasniflari	134
Madaliyev R. Talaba-yoshlarda harbiy vatanparvarlikni artpedagogika vositasida rivojlantirish texnologiyasi	137
Malikzoda A. Психологические механизмы отбора в начальную тренировочную группу по боксу	140
Mamadaliev K. Oliy taʼlim muassasalaridagi fanlarni oʻqitishning metodik sistemasini ishlab chiqish va taʼlim jarayonlariga tadbiiq etish metodikasi	143
Mamajonova M. The role of teaching grammar using new startegies to improve pragmatic awareness in second language learners	146
Mamatova X. Роль эмоций и влияний в теориях управления	150
Marufova M. Maktabgacha taʼlim tashkilotlarida pedagogik diagnostikadan foydalanishning amaliy ahamiyati	154
Matkarimov A. Oʻquvchilarning taʼlimdagi muvaffaqiyatlarini ijtimoiy-pedagogik jihatlariga doir ilmiy tadqiqotlar tahlili ..	157
Махкамова Н. Национальный вопрос, как один из аспектов государственности Узбекистана в 20-30-е гг. XX в. (историографический обзор)	161
Mahmudova X. Moliyaviy savodxonlik va moliyaviy taʼlim dasturlarini amalga oshirishning xalqaro tajribasi	165
Mirzayeva L. Geografiya taʼlimida elektron axborot taʼlim vositalaridan foydalanish va ularning huquqiy-nazariy asoslari ...	169



УДК:372.6

Бекжон КУРАЛОВ,

Старший преподаватель кафедры Высшей математики Ташкентского государственного технического университета, Узбекистан

E-mail: kuralovb@mail.ru

По рецензия кандидат педагогических наук Н.Алимовой

HACKATON AS A NEW INNOVATIVE PRACTICE

Annotation

This work is aimed at studying the phenomenon of hackathons. These are events where people gather to think and generate technological innovations. These events are increasingly taking place around the world with the support of organizations looking to innovate beyond their borders to improve their business. Hackathons can serve many purposes besides creating innovation, but little literature has been written about these events.

Key words: Hackathon, innovation, education, competition.

ХАКАТОН КАК НОВАЯ ИННОВАЦИОННАЯ ПРАКТИКА

Аннотация

Данная работа направлена на изучение феномена хакатонов. Это мероприятия, на которых люди собираются, чтобы думать и генерировать технологические инновации. Эти мероприятия все чаще проводятся по всему миру при поддержке организаций, которые ищут инновации за пределами своих границ для улучшения своего бизнеса. Хакатоны могут служить множеству целей, кроме создания инноваций, но об этих мероприятиях написано мало литературы.

Ключевые слова: Хакатон, инновация, образование, соревнование.

XAKATON YANGI INNOVATSION AMALIYOT SIFATIDA

Annotatsiya

Mazkur tadqiqot xakaton fenomenini o'rganishga qaratilgan. Xakatonlar odamlar texnologik yangiliklarni o'ylash va yaratish uchun yig'iladigan tadbir va musobaqalardir. Ushbu tadbirlar butun dunyo bo'ylab o'z biznesini yaxshilash uchun o'z chegaralaridan tashqarida innovatsiyalar kiritmoqchi bo'lgan tashkilotlar ko'magida tobora ko'proq o'tkazilmoqda. Xakatonlar innovatsiya yaratishdan tashqari ko'p maqsadlarga xizmat qilishi mumkin, ammo bu musobaqa-tadbirlar haqida juda kam adabiyotlar yozilgan.

Kalit so'zlar: Xakaton, innovatsiya, ta'lim, musobaqa.

Введение. Сегодня хакатоны превратились в самые разные типологии. Руководствуясь стремлением определить границы хакатонов, разные авторы соглашаются с тем, что термин хакатон охватывает более одного типа мероприятий. «Мероприятия хакатона» могут иметь разные цели, а также разные субъекты, участвующие в событии. Далее приводится комплексная классификация различных мероприятий, которые неофициально называются хакатонами:

Civic Hackathons: технологи, дизайнеры и активные граждане подают заявки для своих сообществ;

Iconathon: дизайнеры и художники объединяются, чтобы создавать многоцветные значки (иконки) для всех;

Code Sprint: кодеры воссоединяются на короткий промежуток времени для написания новой версии программного обеспечения;

Data Day: аналитики данных пытаются «освободить» и использовать общедоступные данные;

Internal Hackathons: в основном похожи на Code Sprints, но открыты только для сотрудников компании;

Company Promoted Hackathons: технологи, программисты, дизайнеры и вообще все, кто связан с компьютерами и технологиями в целом, откликаются на призыв компании разработать инновацию в обмен на награду (Briscoe, Mulligan, 2014).

Некоторые мероприятия, не связанные с кодированием, были отнесены к категории хакатонов: в

2013 году British Airways запустила UnGrouded, инициативу, для которой компания пригласила 100 новаторов из Кремниевой долины в трансатлантический перелет на 11-часовые мероприятия для разработки новых концепций. Хотя British Airways не рекламировала это как хакатон, несколько журналов и блогов написали об этом событии как об одном.

Аспект, который разделяет авторов, — это биография участника. В то время как некоторые говорят, что бизнес-профили не должны быть частью хакатонов, другие утверждают, что профили, которые отличаются от технически подкованных, являются именно той причиной, по которой хакатоны считаются мощным инструментом для инноваций.

Эта работа направлена на то, чтобы дать всесторонний обзор хакатонов, рассматриваемых как мероприятия, открытые для людей, не входящих в компанию, которая их продвигает. Во всяком случае, чтобы иметь полное видение, необходимо также проанализировать те, которые принадлежат компании. Этот формат набирает обороты как альтернативный способ заставить сотрудников сосредоточиться на инновациях и творческом решении проблем компании. Пристли добавляет, что внутренние хакатоны, учитывая тот факт, что небольшой процент сотрудников обладает знаниями в области ИТ, действительно могут быть использованы для того, чтобы сосредоточиться на создании инновационной

бизнес-модели, стимулируя сотрудников к поиску новых способов расширения потоков доходов фирмы или снижения затрат. На самом деле Пристли утверждает, что внутренние хакатоны должны проводить все компании, а не только технологические.

Хакатоны могут служить множеству целей, кроме создания инноваций, но об этих мероприятиях написано мало литературы. Из написанной литературы большая часть носит неакадемический характер и состоит из онлайн-статей, написанных соответствующими журналами и блогами. Об этом явлении написано немного академических статей, и еще меньше тех, которые обращаются к хакатону, чтобы создать модель, которая помогает в их понимании. Большинство научных работ ограничивается описанием одного или нескольких хакатонов.

Важно рассмотреть эту тему с академической точки зрения, так как это не только обогатит теоретические основы, но и поможет организациям провести хакатон, наиболее подходящий их структуре и потребностям. Что касается обогащения теоретического фона, этот тезис обогащает литературу о хакатоне, а также тезис об основных теориях, к которым относятся хакатоны (открытые инновации и организация временных групп).

Литературный обзор. Термин «хакатон» происходит от сопоставления слов «хак» и «марафон»: «хак» означает исследование и исследование программного обеспечения и направлений его деятельности. кодекс, а не к преступной деятельности. Эти термины указывают на концентрированные и сфокусированные усилия — как в марафоне — по поиску технологического решения, включающего разработку программного или аппаратного обеспечения — взлом [1]. Хакатоны — это мероприятия, в которых команды соревнуются друг с другом, чтобы выработать лучшее решение задачи промоутера мероприятия.

Термин впервые появился в 1999 году, когда группа разработчиков OpenBSD использовала его для описания криптографического мероприятия, состоявшегося в Калгари 4 июня 1999 года ("OpenBSD, Hackathons", 1999) [2]. Во время этого мероприятия 10 разработчиков собрались вместе, чтобы избежать юридических проблем, вызванных американским законодательством о криптографическом программном обеспечении.

Интересно, что в том же году и в том же месяце команда из Sun Microsystems, компании, ныне приобретенной Oracle, использовала термин хакатон для обозначения конференции JavaOne, которая проходила с 15 по 19 июня 1999 года. участников попросили написать программу на Java для Palm V (Aviram, 1999) [3].

Начиная с 2000-х годов технические и нетехнологические компании, а также венчурные капиталисты все чаще рассматривают хакатоны как способ быстрой разработки новых программных технологий, а также прототипирования и тестирования цифровых решений за несколько дней или часов. Кроме того, венчурные капиталисты посещают хакатоны, чтобы изучить новые возможности финансирования (Leckart, 2012) [4]. По мере роста технологической сцены (Mumm, 2012) [5] растут и хакатоны: в 2016 году в США было проведено более 200 хакатонов, и такое же количество, по оценкам, проводится во всем мире (Priestley, 2016) [6].

Хакатоны сначала начинались как мероприятия, проводимые внутри компании. Известен случай Facebook, где с 2006 года компания провела более 50 внутренних хакатонов до 2016 года (Terdiman, 2016) [7]. Причина, по которой Facebook проводит так много хакатонов,

заключается в том, что «инновации — это результат быстрого движения и пробования многих вещей, — говорит Цукерберг, — в Facebook мы действительно построили нашу компанию и нашу культуру вокруг этого. Мы занимаемся такими вещами, как выпуск кода, каждый божий день, и у нас есть традиция хакатонов, которые представляют собой мероприятия, на которых все наши инженеры и, на самом деле, вся компания не спят всю ночь, создавая что-то. Чего бы они ни хотели, они перестают работать и думают о том, что не работает, и изобретают это».

Результаты и анализы. Хакатоны Facebook привели к различным инновациям для самого Facebook, таким как кнопка «Нравится» и временная шкала Facebook. «У нас в Facebook есть поговорка, что код побеждает в спорах», — сказал Цукерберг. «Идея не в том, что вы собираетесь создать что-то за один день, полностью сформированное, чтобы затем отправлять его в продажу. Я не думаю, что так устроен мир» (Terdiman, 2016) [7].

Причины растущего распространения хакатонов. По инициативе Facebook многие компании из разных сфер провели собственный внутренний хакатон, а также начали открывать его для участников извне, обычно предлагая вознаграждение за лучшие идеи. Причины, по которым фирмы решают проводить хакатоны, различны: компании не только ищут инновационные продукты, услуги и идеи, но и используют хакатоны как возможность установить связь с участниками и построить вокруг нее сеть. Это повышает осведомленность участников, а иногда также приводит к предложению работы некоторым участникам, которые показали себя блестяще (Briscoe, Mulligan, 2014) [8].

Некоторые крупные фирмы родились в результате хакатонов, таких как GroupMe («Inception: A Hackday Dream (The Story of GroupMe)», 2010 г.), платформа для группировки SMS-сообщений. У жены Джареда Хехта (одного из двух основателей GroupMe) были проблемы с организацией поездок с кольчугами, так как одна запаздывала, а другая не получала электронное письмо. У него была идея, и он предложил ее Стиву Марточчи (второму основателю). Вместе они решили принять участие в хакатоне TechCrunch в 2010 году, где представили идею, но остались без награды: «Возможно, мы получили почетное упоминание в десятке лучших». Двум основателям идея понравилась, и они решили протестировать ее на рынке. Оказалось, что рынок оценил их идею, и GroupMe привлекла 10,6 млн долларов США в первый год, а затем была приобретена Skype в 2011 году за 85 млн долларов США («GroupMe | Informazioni su GroupMe», 2012) [10] (Leckart, 2012) [4].

Заключение. В конце концов, хакатоны — это полигон для новых идей. На этих мероприятиях людей интеллектуально и творчески стимулирует окружающая среда и количество людей, которые их окружают. В отличие от рабочих мест, где риск довольно высок, в хакатонах цена ошибки относительно низка, если вообще отсутствует. Более того, хакатоны — это способ привлечь людей с разным опытом, которые обычно не работают вместе, чтобы решить одну и ту же проблему (Grijpink, Lau, Vara, 2015) [9]. Это основная причина, по которой формат хакатона также использовался в областях, отличных от технической (Olson, Walsh, Garg, Steel, Mehta, Data, 2016) [10]. Олсон и др. утверждают, что хакатоны — это хороший способ внедрения инноваций в области медицины, где обычно только врачи и ученые обладают знаниями и набором навыков для внедрения инноваций. Только в условиях, подобных хакатонам, врачи могут встретиться с

техническими экспертами, такими как разработчики программного обеспечения или аналитики данных. В этих условиях разные фоны дополняют друг друга, позволяя расширить инновационный потенциал.

ЛИТЕРАТУРА

1. Komssi M., Pichlis, D., Raatikainen, M., Kindstrom, K., & Jarvinen, J. (2015). What are Hackathons for? IEEE Software, 32(5), 60-67. <http://dx.doi.org/10.1109/ms.2014.78>
2. About the Global Game Jam. GlobalGameJam. Retrieved 19 April 2016.
3. Aviram M. (1999). JavaOne's Palm-sized winner. JavaWorld. Retrieved 1 August 1999, from <https://www.javaworld.com/article/2076473/mobile-java/javaone-s-palm-sized-winner.html>
4. Leckart S. (2012). The Hackathon Is On: Pitching and Programming the Next Killer App. WIRED. Retrieved 17 February 2012, from https://www.wired.com/2012/02/ff_hackathons/
5. Mumm J. (2012). The rise of the hack. VentureBeat. Retrieved 15 March 2012, from <https://venturebeat.com/2012/03/15/the-rise-of-the-hack/>
6. Priestley T. (2016). Forbes Welcome. Forbes.com. Retrieved 2 January 2016, from <https://www.forbes.com/sites/theopriestley/2016/01/20/why-every-business-should-run-internal-hackathons/#316f48a147df>
7. Terdiman D. (2016). Exclusive: Inside Facebook's AI Hackathon. Fast Company. Retrieved 28 January 2016, from <https://www.fastcompany.com/3056018/exclusive-inside-facebooks-ai-hackathon>
8. Briscoe, G., Mulligan, C.: Digital Innovation: The Hackathon Phenomenon. Creativeworks London, London (2014)
9. Grijpink F., Lau, A., & Vara, J. (2015). Demystifying the hackathon. McKinsey & Company. Retrieved 20 October 2015, from <https://www.mckinsey.com/business-functions/digital-mckinsey/our-insights/demystifying-the-hackathon>
10. GroupMe | Informazioni su GroupMe. (2012). GroupMe. Retrieved 27 September 2012, from <https://groupme.com/it-IT/about>