

Emri i Lëndës : Aplikacionet Multimediale							
Kodi	Tipi	Semestri	Leksione (orë/javë)	Seminare (orë/javë)	Lab (orë/javë)	Kredite	ECTS
MAC 401	C	Vjeshtë	3.00	1.00	0.00	3.50	6.00
Lektori		Erlis Çela, Prof. Asoc. Dr.					
Asistenti		Alban Tufa, Msc					
Gjuha e kursit		Shqip					
Niveli i lëndës		Master					
Përshkrimi		Në këtë kurs studentët do të prezantohen me parimet dhe teknologjitë aktuale të sistemeve të kombinuara, tekstit, grafikës, tingullit, animacionit dhe videos. Gjithashtu studentët do të mësojnë sesi të zhvillojnë programe të ndryshme multimediale. Një tjetër objektivi është të mësojnë sesi mund të digjitalizohen imazhet, tingujt dhe videot nëpërmjet programeve të ndryshme. Studentët, përveç njohurive teorike rreth aplikacioneve multimediale, do të angazhohen në projekte individuale dhe në grup për të përvetësuar teknikat më të fundit.					
Objektivat		Objektivat të cilat synohen të arrihen me realizimin e këtij kursi janë: • Dhënia e njohurive të nevojshme për multimedian. • Shpjegimi i koncepteve dhe pajisja e studentëve me aftësi për aplikimin e këtyre koncepteve në praktikë. • Aftësimi i studentëve për konceptimin dhe realizimin e një projekti multimedial. • Pajisja me njohuri mbi rolin që ka sot multimedia në epokën e zhvillimit teknologjik, për t'i përdorur këto njohuri në media, PR, sektorin e reklamave, etj.					
Konceptet Kryesore		1. Multimedia 2. Aplikacion Multimediale 3. Tekst 4. Zë 5. Imazh 6. Përmbajtje 7. Video 8. Editim					
Programi i Lëndës							
Java	Tema						
1	Prezantimi i lëndës Në këtë javë studentët njihen me sylabusin, diskutohen temat që do të përmbajë i gjithë kursi, zërat e vlerësimit, duke përfshirë testimet, projektet. Po ashtu gjatë këtij leksioni, studentët njihen me literaturën bazë, atë mbështetëse, mjetet e punës që nevojiten gjatë kursit, si edhe programet e domosdoshme për në vazhdim.						
2	Hyrja në aplikacionet multimediale, bazat dhe konceptet themelore. Teoria e Multimediale; Mediat konvergjente dhe hypermedia. Në këtë leksion studentët do të njihen me multimedian si koncept, elementët e saj bërëbërës, historinë e shkurtër të multimediale, dallim mes koncepteve "Media" dhe "Hypermedia", llojet e pajisjeve multimediale, multimedia dhe interneti. "Fundamentals of Multimedia", Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Sëitserland, faqe 3-16						
3	Sistemet multimediale. Aplikacionet dhe programet multimediale, parimet dhe struktura e tyre. Komunikimi nëpërmjet mediave të reja, tiparet e tyre themelore. Përgjatë këtij leksioni studentët do të njihen me çështje të tilla si; renditja dhe notimi i zërit, grafika, tiparet dhe editimi i imazheve; editimi dhe parimet e videos. Po ashtu gjatë këtij leksioni do të trajtohet edhe e ardhmja e multimediale, perspektivat e saj në fushën e komunikimit, sidomos atij digjital. Fundamentals of Multimedia", Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Switzerland, faqe 16-25						
4	Thelbi dhe rëndësia, përdorimi dhe komunikimi multimedial. Rëndësia e tekstit në komunikimin multimedial. Në këtë leksion studentët do të trajtojnë aspektet e krijimit multimedial; prezantimit multimedial, produktin multimedial; si dhe shpërndarjen multimediale në rrjetet sociale. Po ashtu do të trajtohen parimet e programeve të shpërndarjeve multimediale; web; rretje sociale; media digjitale. Fundamentals of Multimedia", Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Sëitserland, faqe 25-52 Lingren Simon, "Digital Media and Society", (Sage Publications 2017) Hjorth Larsia; Hinton Sam, "Understanding Social Media" botimi i dytë (Sage Publications 2019)						

5	Prezantimi me të dhënat e grafikës dhe të imazhit, infografika Përgjatë këtij leksioni do të analizohen parimet e imazhit; imazhet 1 bit; 8 bit dhe 24 bit; pikselat dhe llojet e imazheve. Po ashtu në këtë leksion do të trajtohen formatet më popullore të ruajtjes së imazhit (JPEG, GIF, PNG, TIFF, PDF, etj); ngjyra dhe rëndësia e saj në imazhe. Dallimet mes fotografisë artistike dhe fotografisë për reklamë. Fundamentals of Multimedia”, Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Sëitserland, faqe 53 - 100
6	Konceptet dhe parimet themelore të videos; roli dhe rëndësia e komunikimit nëpërmjet videos. Videoja digjitale dhe ndërfaqet e ekraneve Në këtë leksion studentët do të njihen me konceptet themelore të videos; formatet e regjistrimit; llojet e videos digjitale, pajisjet e regjistrimit dhe pajisjet elektornike me ekran. Po ashtu gjatë leksionit studentët do të trajtojnë koncepte dhe formate që lidhen me videon dhe televizionin. Fundamentals of Multimedia”, Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Switzerland, faqe 115-137
7	Konceptet dhe parimet themelore të editimit të videos: Adobe Premiere Pro Në këtë leksion studentët do të njihen me parimet e editimit në programin Adobe Premierë Pro. Përgjatë leksionit do të trajohen konceptet e lëvizjes: importimi, streçing; pozicionimi, zmadhimi, rrotullimi. Po ashtu do të trajtohen: prerja, ngjyra, kalimi nga plani në plan, efektet e kalimit, ngjyra, stabilizimi i videos, futja e tekstit dhe ruajtja e videos në formate të ndryshme. “Classroom in a book: The official training workbook from Adobe Systems”, Maxim Jago, Adobe Press 2019, faqe 86-109
8	Provimi gjysmefinal
9	Konceptet dhe parimet themelore të audios. Audio-ja digjitale dhe ndërfaqet e zërit Në këtë leksion do të trajtohen konceptet themelore të zërit, digjitalizimi i zërit, koncepti i MIDI-t, kodet e zërit, filtrimi i audios, cilësia e zërit dhe data rate, pajisjet e regjistrimit, ndërfaqet e zërit dhe pajizjet që luajnë muzikë. Fundamentals of Multimedia”, Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Switzerland, faqe 140-176
10	Konceptet dhe parimet themelore të audios: Adobe Audition Në këtë leksion do të trajtohet editimi i zërit në programin Adobe Audition, duke nisur që nga regjisrimi, importimi, prerja, balancimi i frekuencave, futja e zërave ndryshe, kalimi nga mono në stereo, reduktimi i zhurmave, ruajtja e ritmit, llojet dhe mënyrat e punës me efektet audio. “Classroom in a book: The official training workbook from Adobe Systems”, Maxim Jago, Adobe Press 2019, faqe 110-150
11	Miksimi i videos me audion. Importimi dhe montimi. Në këtë leksion trajtohen karakteristikat e audios për video; roli dhe domosdoshmëria e ndërfaqeve për regjistrim, regjistrimi, importimi, volumi, ritmi, prerja, mbivendosja, efektet. Po ashtu trajtohen edhe sinkronia mes audios dhe videos, modelet e montimit, efektet paralele, dhe eksportimi i videos. “Classroom in a book: The official training workbook from Adobe Systems”, Maxim Jago, Adobe Press 2019, faqe 286-316
12	Miksimi i videos me audion. Montimi dhe eksportimi. Në këtë leksion trajtohen karakteristikat e audios për video; roli dhe domosdoshmëria e ndërfaqeve për regjistrim, regjistrimi, importimi, volumi, ritmi, prerja, mbivendosja, efektet. Po ashtu trajtohen edhe sinkronia mes audios dhe videos, efektet paralele, dhe eksportimi i videos. “Classroom in a book: The official training workbook from Adobe Systems”, Maxim Jago, Adobe Press 2019, faqe 286-316
13	Editimi i videos në post-produksion, narrativa e imazheve dhe audios Në këtë leksion do të trajtohen aspektet teorike të montimit të tilla si planet, detajet, teknikat e editimit të filmit, kronikës dhe reklamës, llojet e ndryshme të prerjes, teknikat e regjisrimeve të efekteve zanore, lëvizjet e ngadalëta dhe lëvizjet e shpejta të imazheve. “Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World”, Seth Gitner, Routledge 2016, Neë York, faqe 227-263
14	Storytelling për Argëtim, Gazetari dhe Komunikim Strategjik. Në këtë leksion do të trajtohen aspektet teorike të narracionit me imazhe në tre qasje të ndryshme: Argëtim, Gazetari, Komunikim Stratergik (reklamë). Në argëtim do të trajtohen aspektet e rëndësishme multimediale të filmit, duke kaluar pastaj të gazetaria dhe rëndësia e multimedia si fakt, dhe së fundmi rëndësia e saj në komunikimin strategjik, ose ndërtimi i reklamës multimediale. Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World”, Seth Gitner, Routledge 2016, Neë York, faqe 227-376
15	Prezantim i projekteve
16	Provimi final

Parakushtet	Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.		
Literatura	• Ralf Steinmetz & Klara Nahrstedt: “Multimedia Applications”, Springer Science & Business Media, 2013.		
Referenca të tjera	• Leping Liu: “Multimedia Applications and E-Portfolio Development”, Pearson Publishing, 2009. • Ioannis Deliyannis: “Interactive Multimedia”, InTech, 2012.		
Rezultatet e Lëndës dhe Kompetencat			
1	Studentët do të jenë në gjendje të identifikojnë parimet e produkteve multimediale.		
2	Të dallojnë karakteristikat e produkteve multimediale dhe të ekzutojnë projektet.		
3	Të analizojnë në mënyrë kritike projektet personale dhe punën e të tjerëve		
4	Të demonstrojnë aftësitë themelore të multimediasn dhe aplikacionet multimediale.		
5	Të krijojnë dhe të analizojnë produksione multimediale në kontekstin e komunikimit.		
Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme		Sasia	Përqindja
Gjysmë finale		1	30
Kuize		0	0
Projekte		0	0
Projekte semestrale		1	20
Punë laborator		0	0
Pjesëmarrja në mësim		1	10
Kontributi i notave të ndërmjetme mbi vlerësimin final			60
Kontributi i provimit final mbi vlerësimin final			40
Total			100
Ngarkesa ECTS (Në Bazë të Ngarkesës së Studentit)			
Aktivitetet	Sasia	Kohëzgjatja (orë)	Ngarkesa Totale (orë)
Kohëzgjatja e kursit (Duke përfshirë edhe javën e provimeve : 16x Orët totale të kursit)	16	4	64
Orët e studimit jashtë klase (Parapërgatitje, Praktika etj)	14	6	84
Detyra	1	0	0
Gjysmë finale	1	0	0
Provimi final	1	0	0
Të tjera	1	2	2
Ngarkesa totale e orëve			150
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			6.00
ECTS			6.00