

Emri i Lëndës : Dizajn Grafik 2 (Computer Graphics)							
Kodi	Tipi	Semestri	Leksione (orë/javë)	Seminare (orë/javë)	Lab (orë/javë)	Kredite	ECTS
MUL 102	B	Pranverë	2.00	0.00	0.00	1.50	3.00
Lektori		Ejup Lila, Msc					
Asistenti							
Gjuha e kursit		Shqip					
Niveli i lëndës		Program Profesional 2-Vjeçar					
Përshkrimi		Dizajni grafik është një mënyrë për zgjidhjen e problemeve dhe komunikimin vizual që përdor fotografinë, ilustrimin dhe tipografinë. Kjo lëndë ofron aftësi themelore të rëndësishme për disipinën e dizajnit grafik. Nëpërmjet projekteve individuale dhe në studio, studentët mësojnë fjalorin e dizajnit të komunikimit vizual dhe njihen e familjarizohen me proceset analoge dhe digjitale të prodhimit të dizajnit grafik. Lënda trajtohet duke përdorur një larmi metodash mësimore përfshirë leksione, video, diskutime, kritikë në klasë, punë në laborator, prezantime të ndryshme nga të ftuar, vizita në studio dizajni, takime me ekspertë të fushës, etj. Të gjitha projektet e studentëve vlerësohen në bazë të: Formës - janë ndjekur parimet e duhura të dizajnit? Funksionit - A e zgjidh problemin thelbësor të klientit? Konceptit - është dhënë një ide tërheqëse vizive jetësore? Aftësisë prodhuese - Është kryer detyra në mënyrë të pastër, profesionale? Vetëvlerësimit kritik - Është i hapur për ide të reja dhe ka aftësinë të pranojë kritika nga instruktori dhe kolegët?					
Objektivat		Pas përfundimit me sukses të këtij kursi, studentët do të kenë përfunduar projekte që demonstrojnë një kuptim themelor të objektivave të përcaktuara nga programi dhe universiteti: • Zhvillimi i konceptit themelor të dizajnit grafik dhe aftësive prodhuese - zhvillimi i aftësive, kompetencave dhe këndvështrimeve specifike të nevojshme nga profesionistë të fushës që lidhen më ngushtë me këtë kurs: • Nxitja e kapaciteteve krijuese - zhvillimi i kapaciteteve krijuese (shkrim, krijim, projektim, interpretim në art, muzikë, dramë, etj.) • Kërkimi dhe pranimi i vlerësimit kritik të punës tuaj dhe vlerësimi në mënyrë kritike i punës së të tjerëve me një buzëqeshje në fytyrë.					
Konceptet Kryesore		1. Vijat, Format 2. Struktura 3. Teksti 4. Web 5. Poster, Baner, Video 6. Faqosje 7. Ngjyrat 8. Vlera 9. Hapësra 10. Proporcioni 11. Balanca 12. Kontrasti 13. Njësia 14. Ritmi 15. Harmonia 16. Pika fokale 17. Modeli					
Programi i Lëndës							
Java	Tema						
1	Arti dhe dizajni. Koncepte mbi balancën, kontrastin, harmonia dhe raportin.						
2	Hyrje në programet multimediale dhe prezantimi i programeve që do të përdoren Shpjegimi i mënyrave të prezantimit dhe dorëzimit detyrave. Diskutim rreth kërkimit, hulumtimit.						
3	Teorite e dizajnit 1: Studentët mësojnë rreth elementeve si typography, teksti, teoria e ngjyrave, hapësirat e bardha.						
4	Hyrje në Adobe Indesign. Cfarë është faqosja. Detyra 1						
5	Revista, elementët kryesor të saj. Komente dhe kritika rreth projekteve në proces						
6	Punë në laborator, hyrje në faqosje. Fillimi i dizajnit të revistës.						
7	Dizajni dhe natyra e informacionit. Çfarë mesazhi kërkojmë të përcjellim dhe si ta përgadisim atë vizualisht. Kryesisht punime mbi faqosjen e informacioneve për një revistë.						
8	Provimi gjysmë final						

9	Nga ndryshon faqosja e një refiste nga faqosja e një libri. Detyrë 2 – Faqosje editoriale
10	Përzgjedhja e imazheve, raporti i imazhit me tekstin, kontrasti, gradienti dhe background. Komente dhe kritika rreth projekteve në proces - Faqosje editoriale
11	Reklama, publikimet, fotografia dhe identiteti vizual. Analiza mbi dizajne dhe modele ndërkombëtare mbi faqosjen, reklamimin dhe përdorimin e imazheve.
12	Integrimi i reklamave në revistë.
13	MockUp, si ta shfaqim në publik revistën e përfunduar. Përgaditja e MockUp për web, poster, rrjete sociale etj.
14	Si të përfundojmë një projekt dhe elementët që duhen pasur parasysh gjatë eksportimit. Ndryshimi mes dizajnit për web dhe atij për print.
15	Portofoli i punimeve. Si të krijojmë një portofol dhe çfarë duhet të kemi parasysh gjatë krijimit të tij. Kritika finale për projektet.
16	Final Exam
Parakushtet	Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.
Literatura	• The Graphic Design Reference & Specification Book Everything Graphic Designers Need to Know Every Day - Aaris Sherin, Irina Lee, Poppy Evans
Referenca të tjera	• How to use graphic design to sell things, explain things, make things look better, make people laugh, make people cry, and (every once in a while) change the world - Michael Bierut • The graphic design idea book: Inspiration from 50 masters - Steven Heller, Gail Anderson
Rezultatet e Lëndës dhe Kompetencat	
1	Kuptimi themelor i fushës së dizajnit grafik.
2	Kuptimi thelbësor i proceseve të zgjidhjes së problemeve nëpërmjet dizajnit grafik. .
3	Kuptimi i bazave dhe aplikimi i Adobe Illustrator, Photoshop dhe InDesign.
4	Përvojë kurseesh për të dizajnuar një revistë, libër, gazetë

Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme	Sasia	Përqindja	
Gjysmë finale	1	20	
Kuize	2	30	
Projekte	0	0	
Projekte semestrale	0	0	
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	2	32
Orët e studimit jashtë klase (Parapërgatitje, Praktika etj)	14	2	28
Detyra	0	0	0
Gjysmë finale	1	2	2
Provimi final	1	2	2
Të tjera	1	11	11
Ngarkesa totale e orëve			75
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			3.00
ECTS			3.00