

Emri i Lëndës : Multimedia							
Kodi	Tipi	Semestri	Leksione (orë/javë)	Seminare (orë/javë)	Lab (orë/javë)	Kredite	ECTS
IMC 301	B	Vjeshtë	3.00	0.00	0.00	3.00	5.00
Lektori		Alban Tufa, Msc					
Asistenti							
Gjuha e kursit		Shqip					
Niveli i lëndës		Program Profesional 2-Vjeçar					
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 multimedias, do të angazhohen në projekte individuale dhe në grup për t'ë për të përvetësuar teknikat më të fundit.					
Objektivat							
Konceptet Kryesore		1. Multimedia 2. Tekst 3. Zë 4. Imazh 5. Përmbajtje 6. Video 7. 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 multimedia, bazat dhe konceptet themelore. Teoria e Multimedias. Në këtë leksion studentët njihen me multimedian si concept dhe domethënien e saj, elementët e saj bërëbërës, historinë e shkurtër të multimedias, dallim mes koncepteve “Media” “Old Media” “New Media” “Digital Media” dhe “Hipermedia”, llojet e pajisjeve multimediale, multimedia dhe interneti. Po ashtu përgjatë këtij leksioni trajtohen paltformat e multimediale dhe aplikimi i multimedias në jetën e përditshme të tilla si: Video On Demand; Video Streaming; Multimedia Mail; Multimedia Conferencing; Interactive TV; Media editors; Social media dh e Mobile Media. “Fundamentals of Multimedia”, Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Switzerland, faqe 3-16 “Elements of Multimedia”, Sreeparna Banerjee CRC Pres 2019, New York, faqe 1-15						
3	Aplikacionet dhe programet multimediale, parimet dhe struktura e tyre. Përgjatë këtij leksioni studentët do të njihen me llojet e programeve multimetidale duke filluar me programet me bazë interneti (online), dhe duke kaluar më tej te programet pa internet (offline). Leksioni do të trajtojë tiparet e secilit lloj programi, mënyrat punimit dhe parimet e tyre kryesore. Përsa iu përket programeve online në trajtim do të merren CANVA; CHLIPCHAMP dhe CRELLO, ndërsa në ato ofline do të merret në trajtim paketa Adobe dhe Filmora Ëondeshare. Në përfundim të leksionit studentët do të trajtojnë aspektet e krijimit multimedial; prezantimit multimedial, produktin multimedial; si dhe shpërndarjen multimediale, duke marrë në konsideratë formatet e përshtatshm e për t’u ndarë në mediumet multiplatformëshe. “Fundamentals of Multimedia”, Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Switzerland, faqe 16-25 “Elements of Multimedia”, Sreeparna Banerjee CRC Pres 2019, New York, faqe 15-23						
4	Teksti në multimedia. Parimet themelore. Leksioni trajton rëndësinë që ka teksti në produktet multiemdiale, llojet e tekstit, fontet, elementët përbërës në tekst, formatet dhe grafikat tekstuale. Më tej leksioni analizon aspektet e Dizajnit të tekstit; mënyrat për të përfaqësuar tekstin, mënyrat efektive për përdorimin e tekstit, avantazhet dhe disavantazhet e përdorimit të tekstit, enkriptimi dhe dekriptimi, emocionet dhe emoji, teksti në pajisjet mobile. Në fund renditen dhe trajtohen formatet e ruajtes së tekstit. “Elements of Multimedia”, Sreeparna Banerjee CRC Pres 2019, New York, faqe 25-37						

5	Konceptet dhe parimet themelore të audios. Audio-ja digjitale dhe ndërfaqet e zërit. Në këtë leksion do të trajtohen konceptet themelore të zërit: amplituda; frekuenca; mbështjellja; karakteristikat e 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 pajisjet që luajnë muzikë. Po ashtu, leksioni trajton në fund edhe formatet e audios. "Elements of Multimedia", Sreeparna Banerjee CRC Pres 2019, New York, faqe 39-66 Fundamentals of Multimedia", Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Switzerland, faqe 140-176
6	Prezantimi me të dhënat e grafikës dhe të imazhit. Imazhi në Multimedia Përgjatë këtij leksioni do të analizohen parimet e imazhit; llojet e imazhit: imazhet bitmap dhe imazhet grafika vektoriale; 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. Po ashtu leksioni trajton llojet dhe formatet e imazheve në pajisjet e lëvizshme. "Fundamentals of Multimedia", Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Switzerland, faqe 53 – 100 "Elements of Multimedia", Sreeparna Banerjee CRC Pres 2019, New York, faqe 67-79
7	Konceptet dhe parimet themelore të videos. Videoja digjitale dhe ndërfaqet e ekraneve Në këtë leksion studentët do të njihen me konceptet themelore të videos; ngjyrat e videos; llojet e sinjaleve video; videoja analoge dhe videoja digjitale; 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 si dhe videon në pajisjet celulare. Fundamentals of Multimedia", Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Switzerland, faqe 115-137 "Elements of Multimedia", Sreeparna Banerjee CRC Pres 2019, New York, faqe 81-91
8	Provimi gjysmefinal
9	Multimedia, animacioni dhe grafika kompjuterike Leksioni merr në trajtim konceptet themelore të animimit, specifikat e animimit, ekranet dhe animimi, mjetet më të shpeshta për animim, realiteti virtual, karakteret e animimit, motion graphics, efektet vizuale, grafikat kompjuterike, animimi 2D dhe animimi 3D. "Elements of Multimedia", Sreeparna Banerjee CRC Pres 2019, New York, faqe 93-104
10	Ruajtja e produkteve multimediale. Magazinimi multimedial është një shqetësim i rëndësishëm në zhvillimin e produkteve multimediale sepse kërkohet një sasi e madhe e ruajtjes për shkak të pranisë së mediave transmetuese si audio dhe video, përveç mediave statike. Edhe mediat statike si imazhet konsumojnë një sasi të konsiderueshme të hapësirës së kujtesës. Ekzistojnë dy aspekte të ruajtjes, përkatësisht, pajisjet për ruajtje, si dhe ruajtja e të dhënave në bazat e të dhënave. Pjesa e parë e këtij leksioni diskuton pajisjet e ruajtjes. Pjesa e fundit dytë e leksionit përshkruan marrjen e përmbajtjes nga bazat e të dhënave, me referencë të veçantë për imazhet "Elements of Multimedia", Sreeparna Banerjee CRC Pres 2019, New York, faqe 149-162
11	Krijimi i produkteve multimediale Leksioni analizon mënyrat e krijimit të produkteve multimediale, modeli ADDIE, fazat e dizajnit, multimedia authoring, elementët e prezantimit multimedial: stilet grafike, parimet e ngjyrave, fontet, hypermedia dhe hypertext, Grupi i Ekspertëve të Multimedias dhe Hipermedias (MHEG). "Elements of Multimedia", Sreeparna Banerjee CRC Pres 2019, New York, faqe 133-147
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, volumni, 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	Storytelling në argëtim Në këtë leksion trajtohet rëndësia që ka rrëfimi i historive argëtuese në komunikimin multimedial, të tilla si filmat artistik të llojeve dhe metrazheve të ndryshme, rrëfimi i historive të tjera të shkurtra. Po ashtu, leksioni trajton mënyrat se si këto modele të komunikuarit me audiencat ndërtohen, tiparet dhe parimet kryesore të tyre. Në trajtesë merren fotot artistike, videoartet e ndryshme, videoklipet, booktriler, dhe elementet thelbësorë që përbëjnë ato. Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World", Seth Gitner, Routledge 2016, New York, faqe 227-376

14	Storytelling në komunikim strategjik Në këtë leksion do të trajtohen aspektet teorike të narracionit me imazhe në qasjen e komunikimit strategjik (reklamë). Përgjatë leksionit do të trajtohen aspektet e rëndësishme multimediale të rrëfimit mbi një organizatë, përcimin e një ideje, komunikimin e një produkti apo shërbimi, etj. Më tej, do të trajtohet rëndësia e rrëfimit multimedial në komunikimin strategjik, ose ndërtimi i reklamës multimediale. Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World”, Seth Gitner, Routledge 2016, New York, faqe 227-376
15	Prezantimi i projekteve finale
16	Provimi final
Parakushtet	Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.
Literatura	• “Fundamentals of Multimedia”, Ze-Nian Li; Mark S. Drew; Jiangchuan Liu, Springer 2014, Botimi i dytë, Switzerland • “Elements of Multimedia”, Sreeparna Banerjee CRC Pres 2019, New York
Referenca të tjera	• “Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World”, Seth Gitner, Routledge 2016, New York • “Multimedia: Making It Work”, Tay Vaughan, Mc Graw Hill 2011, London • “Digital Communication Communication, Multimedia, Security” Meinel, Christoph; Sack, Harald, Spriger 2014, New York • https://www.tutorialspoint.com/multimedia/index.htm
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 multimedias.
5	Të krijojnë produksione multimediale të sakta dhe tërheqëse.

Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme	Sasia	Përqindja	
Gjysmë finale	1	20	
Kuize	0	0	
Projekte	0	0	
Projekte semestrale	1	30	
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	3	48
Orët e studimit jashtë klase (Parapërgatitje, Praktika etj)	14	5	70
Detyra	1	2	2
Gjysmë finale	1	2	2
Provimi final	1	3	3
Të tjera	0	0	0
Ngarkesa totale e orëve			125
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			5.00
ECTS			5.00