

Emri i Lëndës : Dizajn Grafik 1 (Computer Graphics)							
Kodi	Tipi	Semestri	Leksione (orë/javë)	Seminare (orë/javë)	Lab (orë/javë)	Kredite	ECTS
MUL 101	B	Vjeshtë	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							
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	Hyrje në Programin e Dizajnit Grafik, Historia e Dizajnit Grafik, filmi. Diskutim në lidhje me rëndësinë e Dizajnit Grafik, çështjet aktuale të Dizajnit Grafik.						
2	Shqyrtimi dhe përfshirja e përdorimit të teknologjisë së koncepteve të rëndësishme të Dizajnit Grafik. Prezantimi i programeve që do të përdoren dhe shpjegimi i mënyrave të prezantimit dhe dorëzimit detyrave. Diskutim rreth kërkimit, hulumtimit.						
3	Element të Dizajnit: Studentët mësojnë rreth elementeve të projektimit përmes projekteve të tilla si; krijimi i shembujve të skemave të ngjyrave duke përdorur softuer grafik dhe përdorimin e ngjyrave, linjës, formës, hapësirës dhe strukturës. Detyra 1						
4	Element të Dizajnit: Vijat Komente dhe kritika rreth projekteve në proces						
5	Element të dizajnit: paraqitja/skemat/faqosja Detyra 2						
6	Element të Dizajnit: Studentët mësojnë parimet e projektimit përmes projekteve të tilla si; postera, duke krijuar dizajne origjinale që pasqyrojnë një emocion, kopertina revistash, reklama produktesh, prototipe kuti drithërash, mbështjellës karamela etj. Komente dhe kritika rreth projekteve në proces.						
7	Element të Dizajnit: Raporti, Përsëritja, Modeli, Njësia, Larmia Komente dhe kritika rreth projekteve në proces.						
8	Provimi gjysmë final						

9	Element të Dizajnit: Studentët mësojnë kur të përdorin formate të veçanta imazhi për projekte individuale. Ata krijojnë kolazhe, logo, kartat e biznesit, etj. Kritika finale për kapak libri. Projekti 4 – Faqosje editoriale
10	Element të Dizajnit: Formatet, Rezolucioni, Rasterizim Vs Vektor Komente dhe kritika rreth projekteve në proces - Faqosje editoriale
11	Element të Dizajnit: Studentët do të mësojnë konceptet e Editimit dhe rivendosjes së imazheve. Komente dhe kritika rreth projekteve në proces - Faqosje editoriale
12	Element të Dizajnit: Bilanci, kontrasti, mbushja, rubber, Theksimi/Dominimi Kritika finale për Faqosje editoriale. Projekti 4
13	Elementet e dizajnit: Studenti do të mësojë konceptet e tregimeve me figura dhe përdorimin e programeve grafike për të krijuar një libër tregimi për fëmijë. Komente dhe kritika rreth projekteve në proces.
14	Elementet e Dizajnit: Teksti, Faqosja, Sfondi, Perspektiva. Parimet e Arkitekturës/Perspektiva Komente dhe kritika rreth projekteve në proces
15	Portofoli i punimeve: Studentët do të ndërtojnë një portofol online me punimet e tyre të realizuara gjatë semestrit. Kritika finale për projektet.
16	Final Exam
Parakushtet	Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.
Literatura	• 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, by Michael Bierut, 2015
Referenca të tjera	• Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities, By David Airey, 2009 • Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students, by Ellen Lupton, 2000
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 kursesh për të dizajnuar një kopertinë librash, paraqitje editoriale dhe poster.

Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme	Sasia	Përqindja	
Gjysmë finale	1	30	
Kuize	0	0	
Projekte	0	0	
Projekte semestrale	0	0	
Punë laborator	0	0	
Pjesëmarrja në mësim	1	10	
Kontributi i notave të ndërmjetme mbi vlerësimin final			40
Kontributi i provimit final mbi vlerësimin final			60
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	3	3
Provimi final	1	3	3
Të tjera	3	3	9
Ngarkesa totale e orëve			75
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			3.00
ECTS			3.00