

Emri i Lëndës : Dizajn Multimedial							
Kodi	Tipi	Semestri	Leksione (orë/javë)	Seminare (orë/javë)	Lab (orë/javë)	Kredite	ECTS
MUL 201	B	Vjeshtë	2.00	1.00	0.00	2.50	4.00
Lektori		Eriet Mucollari, Msc					
Asistenti							
Gjuha e kursit		Shqip					
Niveli i lëndës		Program Profesional 2-Vjeçar					
Përshkrimi		Kjo lëndë përfshin konceptet dhe aplikacionet multimediale, duke përdorur tekst, grafikë, animacion, tinguj, video, Web, dhe aplikacione të ndryshme multimediale në hartimin, zhvillimin dhe krijimin e prezantimeve dhe publikimeve multimediale brenda një mjedisi interaktiv. Lënda do të zhvillohet përmes leksioneve, leximeve, orëve laboratorike, projekteve dhe detyrave si dhe diskutimeve në klasë dhe jashtë saj me ekspertë të fushës. Dizajni Multimedial u siguron studentëve aftësi praktike që përfshijnë dizajn grafik, fotografi digjitale, publikim në internet dhe prodhim video digjitale. Studentët do të përdorin pajisje të ndryshme periferike dhe softuer për plotësimin e detyrave dhe projekteve. Studentët do të krijojnë një portofol digjital dhe projekte të tjera të pavarura					
Objektivat							
Konceptet Kryesore		1. Faqe Web 2. Dizajn Multimedial 3. Hypertext 4. Hyper media 5. Web 6. Animacion 7. Audio 8. Blog 9. Përmbajtje 10. Konvergjencë 11. Media interaktive 12. Aplikacion 13. Ndërfaqe 14. Zhvillim koncepti 15. Të drejta autori – pronësia intelektuale 16. Planifikim					
Programi i Lëndës							
Java	Tema						
1	Hyrje në Programin e Dizajnit Multimedial – përshkrim i lëndës, detyrave, projekteve dhe mënyrës së realizimit të lëndës. Kuptimi i Multimedias, • Multimedia si një shtrirje e industrive dhe praktikave tradicionale të medias • Pesë elementët e një përvoje multimediale • Tre karakteristika të medimeve të vjetra • Zhvendosja e modelit të ri të paradigmes • Pesë parime të medimeve të reja në një epokë digjitale						
2	Kompjuteri • Personal computing dhe revolucioni digjital • Roli i pajisjeve kompjuterike dhe programeve kompjuterike si një mjet për prodhuesin e multimedias • Faktorët që ndikojnë në shpejtësinë dhe efikasitetin e përpunimit të kompjuterit • Pajisja Ndërfaqe Njerëzore — duke përdorur mausin dhe tastierën për të bashkëvepruar me një kompjuter • Ndërfaqja Grafike e Përdoruesit — duke përdorur udhëzime vizuale dhe simbole për të bashkëvepruar me një kompjuter • Zgjidhjet e magazinimit për ruajtjen, marrjen dhe menaxhimin e skedarëve digjitalë dhe aseteve të projektit						
3	Planifikimi dhe Dizajni • Rëndësia e planifikimit dhe procesit në dizajnet multimediale • Përdorimi i kornizave konceptuale për të udhëhequr procesin e dizajnit dhe prodhimit • Marrëdhënia midis klientit dhe prodhuesit • Mjetet e predisponimit të përdorura në procesin e dizajnit • Hapat dhe nënstektet e përfshira në dizajnin multimedial dhe testimin e përdorshmërisë						
4	Komunikimi Vizual • Procesi i komunikimit vizual • Roli i përmbajtjes dhe formës në hapësirën vizive • Elementët e dizajnit: hapësira, pika, linja, forma, forma, cilësi, model dhe ngjyra • Dymbëdhjetë parime të projektimit që ndikojnë në perceptimet njerëzore të formës vizuale në hapësirën dy-dimensionale. • Uniteti: afërsia, shtrirja, ngjashmëria dhe përsëritja • Theksi: kontrasti, ngjyra, thellësia dhe proporcioni • Forcat Perceptuese: ekuilibri, vazhdimi, terreni i figurës dhe mbyllja psikologjike						

5	Përgatitja e faqeve multimediale • Strategjitë për vendosjen efektive të përmbajtjes vizuale brenda faqes • Ndikimi i hierarkisë vizive në sjelljen e të shikuarit • Përdorimi i sistemit të rrjetit për administrimin e hapësirës në faqe dhe ekran • Layouts të përdorura zakonisht në hartimin e faqeve multimediale • Këshilla për dizajnin kur përdoren faqet modele dhe fletët e stilit
6	Dizajni dhe Përdorimi i Ndërfaqes • Llojet e ndërfaqeve të përdoruesit • Koncepti i dizajnit me në qendër përdoruesit • Procesi i dizajnit të ndërfaqes, nga ndërtimi i një ekipi deri tek kompletimi i ndërfaqes • Ndihmat e lundrimit të përdorura zakonisht: menutë, skedat, mjetet për administrimin e hierarkisë dhe mjetet për organizimin e përmbajtjes • Teknika për dizajnin e formave më të mira • Përshtatja e ndërfaqeve për nevojat dhe dëshirat e përdoruesve përmes përshtatjes dhe personalizimit • Pesë komponentë të shfrytëzueshmërisë: mësueshmëria, efikasiteti, paharrueshmëria, gabimet dhe kënaqësia • Mënyrat për të përmirësuar përdorimin dhe mundësinë e aksesit të ndërfaqeve, përfshirë testimin e përdorshmërisë
7	Dizajni në Web • Bota e internetit Gjuha e Shenjimit të Hipertekstit (HTML) • Bazat e kodit HTML dhe teknologjia që qëndron pas rrjeteve klient / server • Si të krijoni dhe menaxhoni skedarët e projektit dhe asetet e faqes në internet • Procesi për hulumtimin, planifikimin, Dizajnin, prodhimin, ngarkimin dhe testimin e një faqe interneti themelore • Rëndësia e ndarjes së kuptimit nga prezantimi dhe dizajni i siteve të arritshme për të gjithë audiencën
8	Provimi gjysmë final
9	Grafikët dhe imazhet • Natyra e grafikës kompjuterike • Procesi i kodimit të imazhit raster • Procesi i kodimit të grafikës vektoriale • Lëvizja e teknologjive të skanimit të imazhit • Teknologjitë e ekranit të kompjuterit dhe televizionit • Standardet botërore për transmetimin e Televizionit Digjital (DTV)
10	Tektet • Origjina e tipografisë dhe përdorimi modern i llojit elektronik në modelet multimediale • Stilet dhe klasifikimet për format elektronike në dizajnin grafik • Mjetet dhe teknikat për menaxhimin e pamjes së tekstit • Mjetet dhe teknikat për kontrollin e hapësirës së karakterit dhe vijës, vendosjen e tekstit dhe shtrirjes • Idetë për të maksimizuar lexueshmërinë e tekstit të ekranit në projekte multimediale
11	Fotografia • Kamerat digjitale sipas karakteristikave të tyre operative dhe përdorimit të synuar. • Qëllimi dhe funksioni i zinxhirit të imazhit dhe secilit prej përbërësve të tij themelorë • Variablat që ndikojnë në ekspozimin e duhur të një imazhi digjital • Përdorimi i mënyrave plotësisht automatike, gjysmë-automatike dhe manuale të fotografimit • Strategjitë për organizimin dhe menaxhimin e skedarëve digjital të figurave
12	Media e Bazuar në Kohë Prodhimet Audio • Natyra e tingullit dhe audios • Zinxhiri audio dhe rrjedha e sinjalit • Dizajnet e elementeve të mikrofonit, modelet e marrjes dhe faktorët e formës • Teknikat e vendosjes dhe regjistrimit të mikrofonit • Kabllot audio, lidhësit dhe menaxhimi i kablllove
13	Regjistrimi i zërit dhe videos • Historia dhe evolucioni i sistemeve të regjistrimit të videove • Format e përdorura për regjistrimin audio dhe video në kasetë analoge dhe digjitale • Standardet e industrisë për përfaqësimin e koduar të audio dhe video në platformat dixhitale • Dallimet në formate të krijuara për konsum dhe përdorim amator e profesional • Kalimi nga formatet e regjistrimit të bazuar në kasetë në formatet e regjistrimit të bazuar në skedarë
14	Editimi i bazuar në kohë • Përdorimi i editimit jolinear (NLE) në prodhim video dhe audio • Përbërësit e ndërfaqes vizuale në një hapësirë pune NLE • Strategjitë për organizimin e projektit dhe menaxhimin e aseteve • Marrëdhënia midis skedarëve mediatikë të projektit dhe klipeve në një mjedis editimi jo shkatërrues • Konceptet e përgjithshme dhe parimet që lidhen me estetikën e editimit
15	Portofoli i punimeve online. Prezantimi, komentet dhe kritika e projekteve finale
16	Final Exam

Parakushtet	Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.
Literatura	• • Multimedia Foundations, core concepts for digital design, by Vic Costelli with Susan A. Zoungblood and Norman E. Zoungblood, 2012 • • The Video Collection: Adobe Premier Pro, After Effects, Audition, and Encore.” (sigurohen nga lektori)
Referenca të tjera	• • White space is not your enemy : a beginner's guide to communicating visually through graphic, web & multimedia design, Rebecca Hagen & Kim Golombisky, 2017 • • Wireless Multimedia Communication Systems: Design, Analysis, and Implementation, by K.R. Rao, Zoran S. Bojković, Bojan M. Bajmaz, 2014
Rezultatet e Lëndës dhe Kompetencat	
1	Studentët do të jenë të aftë të njohin terminologjinë dhe parimet e multimedias si dhe të identifikojnë komponentët multimedialë dhe përdorimet e tyre.
2	Studentët do të kenë një kuptim të qartë të procesit të projektimit nga kërkimi dhe koncepti deri në ekzekutim.
3	Kombinimi i imazheve dhe fjalëve duke përdorur komunikimin vizual
4	Demonstrimi i aftësive për të përdorur softuer grafik për të përgatitur skedarë digjital
5	Zgjedhja dhe aplikimi i medimeve dhe mjeteve të përshtatshme
6	Aplikimi i parimeve themelore dhe të avancuara të dizajnit në projekte të ndryshme multimediale.
7	Studentët do të zhvillojnë dhe prezantojnë një portofol elektronik me varietetin e punimeve dhe publikimeve multimediale të relizuara nga ata vetë.

Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme	Sasia	Përqindja	
Gjysmë finale	1	20	
Kuize	0	0	
Projekte	1	40	
Projekte semestrale	0	0	
Punë laborator	0	0	
Pjesëmarrja në mësim	1	10	
Kontributi i notave të ndërmjetme mbi vlerësimin final			70
Kontributi i provimit final mbi vlerësimin final			30
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	3	42
Detyra	1	2	2
Gjysmë finale	1	1	1
Provimi final	1	2	2
Të tjera	1	5	5
Ngarkesa totale e orëve			100
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			4.00
ECTS			4.00