

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		Nevila Samarxhi, 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: A 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, profesionale? Vetëvlerësimi 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 aftësi 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, 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. Format, Shfrytëzimi i hapësirave të plota, te bardha, dhe boshe. 2. Struktura 3. Teksti, foto 4. WEB 5. Fletëpalosje, libër, gazetë, etj. 6. Faqosje, Ndërthurja					
Programi i Lëndës							
Java	Tema						
1	Arti - Dizajni: Koncepte mbi Balancën, Kontrastin, Harmonia dhe Raportin. Qëllimi: Të kuptuarit e elementeve bazë të dizajnit dhe si ndihmojnë ata në krijimin e kompozimeve efektive. Balanca: Tipet e balances. Kontrasti: Rëndësia e kontrasteve për të krijuar theks dhe vizibilitet. Harmonia. Raporti: Kush quhet raporti i artë dhe rëndësia e tij.						
2	Hyrje dhe Prezantimi i Programeve që do të Përdoren: Bëhet një hyrje e përgjithshme në përdorimin e mjeteve multimediale dhe të prezantohen mënyrat e dorëzimit të detyrave. Ssoftware për dizajn. Mënyra të ndryshme për krijimin dhe dorëzimin e detyrave. Diskutim mbi hulumtimin dhe kërkimin para se të fillohet një projekt. (Dhënie e detyrës së parë) Studentëve ju jepet tema dhe në bazë të asaj teme do krijojnë një dizajn dhe shpjegim me fjalë!						
3	Teoritë e Dizajnit, qëllimi: Studentët duhet të kuptojnë thelbin e elementëve që krijojnë një dizajn të suksesshëm. Tipografia, rëndësia e zgjedhjes së fontit dhe formatimi i tekstit, teoria e Ngjyrave: Si të përdorim ngjyrat për të krijuar atmosferë dhe ndikim. Përdorimi i hapësirës së bardhë për të rritur fokusin dhe për të parandaluar mbingarkesën vizuale. Çfarë projekti planifikojmë, individual ose grup!						
4	Si të përdorim Adobe InDesign për krijimin e projekteve të dizajnit për botim. Çfarë është faqosja? Si të krijoni një faqe të strukturuar. Si të vendosim numrin e faqeve, në një libër ose reviste apo gazetë. Përdorimi i (AMaster) përcaktimi i projektit per gjysëm finale!						

5	Revista dhe Elementët Kryesorë të Saj. Të kuptohet struktura e një reviste dhe rëndësia e elementeve të saj për dizajnin vizual. Komponentët kryesorë të një reviste (kopertina, seksionet, ndarjet e faqeve, menaboja).
6	Hyrje në Faqosje. Të krijohet një kuptim praktik rreth procesit të faqosjes dhe dizajnit të revistave. Fillimi i dizajnit të një reviste duke përdorur InDesign. Hapësirat e bardha dhe pozicionimi i elementëve. Vazhdimi i projektit të caktuar! Dorëzim detyrë të caktuar nga pedagogu!
7	Dizajni dhe Natyra e Informacionit që do përdorim. Të kuptojmë se si të komunikojmë informacionin në një mënyrë vizuale. Çfarë mesazhi dëshirojmë të përcjellim dhe si ta përgatisim atë për publikun, një gazetë tematike, një libër me zhanre, dhe një reviste të caktuar me temë. Vazhdimi i projektit të caktuar!
8	Provimi gjysmë final/ Projekt në grup ose personal. Materialet e mbledhura dhe faqe e parë e një libri, reviste, fletëpalosje ose gazete tematike, e cila do të ketë vazhdim për provimin final projekti do jetë i faqosur, të printuara A4 ne total, faqja kryesore A3 me ngjyra!
9	Ndryshimi midis faqosjes së një reviste, libri, gazete, fletëpalosje. Të kuptojmë dallimet e dizajnit dhe faqosjes mes dy formateve. Dallimet strukturore dhe vizuale midis librit, revistave, fletëpalosjeve, gazetave. Përdorimi i elementeve të dizajnit për t'iu përshtatur secilit format. Vazhdimi i projektit të caktuar, diskutime!
10	Përzgjedhja e Imazheve (fotot) dhe Raporti i imazhit me tekstin. Të kuptojmë lidhjen midis imazheve dhe tekstit në një dizajn efektiv. Si të zgjidhen imazhet që plotësojnë mesazhin visual përf secilën kategori. Kontrasti, gradienti dhe backgroundi në dizajn! Vazhdimi i projektit të caktuar, diskutime!
11	Reklama dhe Identiteti Vizual. Të kuptohet roli i reklamave në dizajnin e një reviste. Analiza e dizajneve dhe modeleve ndërkombëtare dhe shqiptare mbi reklamimin dhe përdorimin e imazheve, rëndësia e një identiteti koherent vizual në reklama. Si të dizenojmë një reklamë. Vazhdimi i projektit të caktuar, diskutime!
12	Integrimi i Reklamave në Revista dhe gazeta. Të kuptojmë procesin e integrimit të reklamave! Si të krijoni hapësira për reklama pa prishur koherencën e dizajnit. Integrimi i reklamave pa i humbur vlerat e estetikës. Vazhdimi i projektit të caktuar, diskutime!
13	MockUp dhe Prezantimi i Projektit në Publik. Aftësia për të prezantuar një projekt të përfunduar në formatin më të përshtatshëm. Si të krijoni një MockUp për punën tuaj. Prezantimi i projektit për publikim në web, poster, dhe rrjete sociale. Vazhdimi i projektit të caktuar, diskutime!
14	Përfundimi i Projektit dhe Eksportimi. Të kuptohet rëndësia e detajeve dhe eksportimit të duhur të projektit për përdorim të mëtejshëm. Procesi i përfundimit të një projekt dizajni. Dallimi mes dizajnit për web dhe atij për print. Vazhdimi i projektit të caktuar, diskutime!
15	Krijimi i skedarit të punës së mbaruar. (Package). Si të krijojnë folderin e plotë dhe cilat elemente janë të nevojshme. Bëra gati për print, në formatin PDF, për projektet e caktuar! Gati për prezantim. Përfundimet e kursit diskutime!
16	Provimi Final

Parakushtet	Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.
Literatura	• “DESIGN TH!NKING” - The act or practice of using your mind to consider design, Gavin Ambrose, Paul Harris, Kanada 2010
Referenca të tjera	• “Design Thinking: The Handbook”, By Falk Uebernickel, Li Jiang, Walter Brenner, Britta Pukall, Therese Naef, Bernhard Schindlholzer, 2020 • “Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities”, By David Airey, 2015 • “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 • “Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students”, by Ellen Lupton, 2024 • “Adobe Design Basics”, by Thomas Payne, 2023
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	Të analizojnë, efektin e zgjedhjes së ngjyrave në emocionet e audiences, punimet e tyre dhe të tjerëve për të kuptuar se si elementët dhe parimet janë përdorur, si të bëjnë diferencën midis një dizajni efektiv dhe joefektiv në zhanre të ndryshme dizenjimi.
4	Të zbatojnë teknika të ndryshme në krijimin e projekteve praktike, për të dizajnuar një revistë, fletëpalosje, libër, gazetë, etj.
5	Të japin kritikë konstruktive për projektet e veta dhe të të tjerëve.
6	Të vlerësojnë dhe argumentojnë zgjedhjet e bëra në një projekt të caktuar.
7	Të të krijojnë projekte origjinale duke përdorur konceptet dhe teknikat e mësuara.
8	Të përdori për këto qëllime softuer grafik si Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign.

Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme	Sasia	Përqindja	
Gjysmë finale	1	30	
Kuize	0	0	
Projekte	1	10	
Projekte semestrale	0	0	
Punë laborator	0	0	
Pjesëmarrja në mësim	1	10	
Kontributi i notave të ndërmjetme mbi vlerësimin final			50
Kontributi i provimit final mbi vlerësimin final			50
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	1	6	6
Gjysmë finale	1	0	0
Provimi final	1	9	9
Të tjera	0	0	0
Ngarkesa totale e orëve			75
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			3.00
ECTS			3.00