



**UNIVERSITETI I PRISHTINËS**  
**“HASAN PRISHTINA”**  
**FAKULTETI I ARTEVE**

Rr. Agim Ramadani; P.N. 10000 - Prishtinë, Republika e Kosovës  
Tel.: +381 38 220 294; web-mail: [www.arte.uni-pr.edu](http://www.arte.uni-pr.edu)

<b>Curriculum- Syllabus</b>	
<b>Viti Akademik 2025/2026</b>	
<b>Të dhënat bazike të lendes</b>	
<b>Njësia Akadematike:</b>	Fakulteti i Arteve/ Departamenti i Arteve të Bukura/ Programi i Arteve Vizuale/ Profili: Art Konceptual dhe Dizajni i Komunikimit
<b>Titulli i lëndës:</b>	<b>Objekte Experimentale</b>
<b>Niveli:</b>	Bachelor
<b>Statusi:</b>	I obligueshëm
<b>Viti i studimeve:</b>	Vitit IV
<b>Numri i orëve:</b>	2 (H) + 2 (U)
<b>ECTS:</b>	8
<b>Ora / lokacioni:</b>	E enjte / 09:00 – 10:30h
<b>Mësimdhënësi:</b>	MR. Art. Adem Rusinovci- Prof
<b>Kontakti:</b>	E- mail: <a href="mailto:adem.rusinovci@uni-pr.edu">adem.rusinovci@uni-pr.edu</a> Mob: + 383 (0) 44 151 113
<b>Përshkrimi i lëndës</b>	
	Lënda “Objekte Eksperimentale” synon të zhvillojë aftësitë e studentëve për të krijuar objekte inovative dhe të qëndrueshme përmes një qasjeje eksperimentale dhe ndërdisiplinore. Studentët do të eksplorojnë lidhjen ndërmjet artit, dizajnit dhe teknologjisë, duke u fokusuar në teknika bashkëkohore si modeli 3D, integrimi elektronik, dhe ndërthurja e materialeve të avancuara. Në këtë lëndë, theksi do të vihet në eksperimentimin krijues dhe hulumtimin për të adresuar sfida estetike, funksionale dhe konceptuale. Përmes studimeve teorike, punëtorive praktike dhe projekteve personale, studentët do të zhvillojnë aftësitë e tyre për të konceptuar dhe realizuar objekte që komunikojnë ide, tregojnë histori, ose ndërveprojnë me përdoruesit dhe mjedisin.

<p><b>Qëllimet e lëndës</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lënda ka për qëllim që:</li> <li>- Të nxisë kreativitetin dhe mendimin kritik në procesin e dizajnit dhe krijimit të objekteve.</li> <li>- Të zhvillojë aftësitë teknike për manipulimin e materialeve dhe përdorimin e teknologjive të reja.</li> <li>- Të prezantojë konceptet kryesore të dizajnit eksperimental dhe rëndësinë e tyre në artin dhe dizajnin bashkëkohor.</li> <li>- Të inkurajojë eksplorimin e lidhjes ndërmjet objekteve, përdoruesve dhe konteksteve të ndryshme.</li> <li>- Të edukojë për qëndrueshmërinë dhe etikën në krijimin dhe përdorimin e materialeve.</li> <li>- Të përgatisë studentët për të realizuar projekte artistike dhe dizajni të bazuara në hulumtim dhe eksperimentim.</li> </ul>
<p><b>Rezultatet e të nxënit</b></p>	<p><b>Njohuritë</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuptojnë evoluimin historik dhe teknologjik të objekteve eksperimentale.</li> <li>• Identifikojnë dhe analizojnë ndikimin e artistëve dhe dizajnerëve të shquar në këtë fushë.</li> <li>• Diskutojnë teoritë dhe konceptet kryesore të dizajnit eksperimental dhe ndërveprimin e tij me artin bashkëkohor.</li> </ul> <p><b>Shkathtësitë</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Përdorin teknologji moderne si modelimi 3D, CNC, dhe prerja me lazer për të krijuar prototipe dhe objekte finale.</li> <li>• Eksperimentojnë me materiale të ndryshme, duke përfshirë ato tradicionale dhe inovative.</li> <li>• Integrojnë teknologji interaktive si sensorët, dritat dhe tingujt në objekte për të përmirësuar ndërveprimin me përdoruesit.</li> <li>• Zhvillojnë strategji krijuese për të adresuar çështje shoqërore dhe politike në art përmes qasjeve eksperimentale dhe bashkëpunuese.</li> <li>• Hartojnë projekte spekulative që parashikojnë dhe adresojnë tendencat dhe sfidat e ardhshme në artet pamore.</li> </ul> <p><b>Kompetencat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konceptualizojnë dhe realizojnë projekte komplekse duke përdorur një qasje reflektive dhe kritike.</li> <li>• Bashkëpunojnë në mënyrë efektive me kolegët në projekte ndërdisiplinore.</li> <li>• Prezantojnë idetë dhe projektet e tyre në mënyrë profesionale për audiencë të ndryshme.</li> <li>• Analizojnë dhe vlerësojnë kritikisht tendencat moderne dhe ndikimet globale në art, duke formuluar përgjigje të veçanta artistike.</li> <li>• Integrojnë mendimin strategjik dhe kreativ në formulimin e qasjeve të reja në art dhe krijim.</li> </ul>

**Kontributi në detyrën e studentit (që duhet të përputhet me rezultatet e të nxënit të studentit)**

<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditët/javët</b>	<b>Total</b>
Ligjerata	4	30	120
Ushtrime teorike/ laboratorike	1	30	30
Punë praktike	1	10	10
Konsulta me mësuesin/konsultime	1	5	5
Ushtrime në terren	0	0	0
Kolokium, punim semestral	2	5	10
Detyra shtëpie	1	5	5
Koha e studentëve për studim (në bibliotekë ose në shtëpi)	1	5	5
Përgatitja përfundimtare për provim	1	5	5
Koha e studentëve për studim (në bibliotekë ose në shtëpi)	1	5	5
Projekte, prezantime, etj.	1	5	5
<b>Total</b>			<b>200</b>

**Metodologjia e Mësimdhënies:**

Semestri dimëror:

- Ligiërata:  
Ofrim i bazave teorike për të kuptuar evolucionin e objekteve eksperimentale, nga artizanati tradicional deri tek dizajni dhe arti bashkëkohor.
- Punëtori Praktike:  
Ushtrime praktike që fokusohen në eksplorimin e formave, funksioneve dhe materialeve.
- Studime Rasti:  
Analiza e projekteve dhe artistëve që kanë transformuar perceptimin për objektet në art dhe dizajn, përfshirë veprat e Marcel Duchamp, Olafur Eliasson dhe Rebecca Horn.
- Diskutime në Grup:  
Shkëmbim idesh mbi projektet dhe konceptet e trajtuara, duke përfshirë debatet mbi qëndrueshmërinë, etikën dhe ndikimin social të objekteve eksperimentale.
- Projekte Individuale:  
Konceptualizimi dhe krijimi i një objekti eksperimental bazuar në teknikën dhe njohuritë e fituara gjatë kursit.  
Dokumentimi i procesit krijues përmes shënimeve, vizatimeve dhe analizave. Studentët inkurajohen të identifikojnë progresin e tyre dhe sfidat me të cilat përballen gjatë eksperimenteve.

Semestri veror:

- Seminare:  
Diskutime të thelluara mbi temat bashkëkohore të artit dhe dizajnit, duke përfshirë tendencat e reja në materialet eksperimentale dhe teknologjitë si printimi 3D dhe CNC.
- Punëtori Ndërdisciplinore:  
Angazhime praktike që integrojnë teknologjinë digjitale dhe eksperimentimin artistik për të zhvilluar projekte që ndërthurin artin me shkencën dhe dizajnin.
- Analizë e Rasteve Studimore:  
Hulumtim i artistëve dhe praktikave që eksplorojnë ndërthurjen e artit, teknologjisë dhe qëndrueshmërisë, si Neri Oxman dhe Anish Kapoor. Analiza e ndikimit të këtyre praktikave në komunitetet artistike dhe shoqërore.
- Projekte Bashkëpunuese:  
Realizimi i projekteve grupore që adresojnë tema si ndërveprimi digjital, dizajni që reagon ndaj mjedisit dhe qëndrueshmëria.
- Diskutime të Udhëhequra nga Studentët:  
Studentët prezantojnë projektet e tyre dhe analizojnë sfidat dhe përfitimet e metodave të përdorura.
- Detyra Kërkimore:  
Kërkime individuale mbi rolin e etikës, teknologjisë dhe globalizimit në zhvillimin e praktikave eksperimentale në art dhe dizajn. Rezultatet përmbledhen në ese dhe prezantime.
- Prezantime Përfundimtare:  
Studentët paraqesin projektet e tyre përfundimtare, duke përfshirë një reflektim mbi procesin krijues, mësimet e nxjerra dhe qëllimet e arritura. Prezantimet vlerësohen nga studentët dhe stafi akademik për të siguruar një analizë gjithëpërfshirëse.

<b>METODAT E VLERËSIMIT:</b>	Sistemi i Vlerësimit për Objekte Eksperimentale		
	Vlerësimi është i ndarë në katër faza që përfshijnë vijueshmërinë e studentëve, angazhimin në aktivitete të ndryshme, realizimin e projekteve dhe performancën përfundimtare. Secila fazë përbëhet nga afërsisht 8 njësi mësimore, dhe përqindjet e pikëve rriten progresivisht me zhvillimin e studentëve dhe kompleksitetin e detyrave.		
<b>FAZA 1: HYRJJE DHE BAZAT E KREATIVITETIT (20%)</b>			
<b>Komponenti</b>	<b>Përqindja</b>	<b>Pikët</b>	<b>Sqarim</b>
Pjesëmarrja aktive dhe debatet mbi temat teorike	5%	5 pikë	Angazhimi në ligjërata, prezencë dhe përfshirje aktive në diskutime.
Debate dhe kritikë grupore	5%	5 pikë	Kontributi në diskutime dhe ndarja e mendimeve për punën personale dhe atë të bashkëstudentëve.
Projekti i parë; Krijim Koncepti mbi një vepër artistike në përputhshmëri me ligjeratat e spjeguar	5%	5 pikë	Skicimi, shkrimi i tekstit të artistit dhe përcaktimi i mediumit të veprës.
Vijueshmëria dhe aktiviteti në klasë	5%	5 pikë	
<b>Totali për Fazën 1</b>	<b>20%</b>	<b>20 pikë</b>	
<b>FAZA 2: ZHVILLIMI I AFTËSIVE DHE HULUMTIMEVE ARTISTIKE, ARTI SI REFLEKTIM I SHOQËRISË DHE HISTORISË (20%)</b>			
<b>Komponenti</b>	<b>Përqindja</b>	<b>Pikët</b>	<b>Sqarim</b>
Detyrat e shtëpisë dhe hulumtimet	5%	5 pikë	Zhvillimi i Aftësive dhe Hulumtimeve Artistike
Projekti i dytë: Ese mbi Postmodernizmin dhe De-konstruktimin	10%	10 pikë	Përfshirja në katër fazat e projektit (prekja e 2+ epokave artistike, dhe krijimi personal), si dhe prezantimi i eseve shoqëruese.
Vijueshmëria dhe aktiviteti në klasë	5%	5 pikë	
<b>Totali për Fazën 2</b>	<b>20%</b>	<b>20 pikë</b>	
<b>FAZA 3: E ARTI PERFORMATIV DHE JETA REALE, NDIKIMI I TEKNOLOGJISË DHE ARTIT DIGJITAL (25%)</b>			
	<b>Përqindja</b>		<b>Sqarim</b>

Pjesëmarrja në vizita dhe debate në klasë	5%	5 pikë	Përfshirja në aktivitetet e Galerisë së Arteve dhe aktiviteteteve të tjera kulturore.
Projekti i tretë: Punim Seminarik dhe Prezantim	10%	10 pikë	Realizimi i projektit në varësi të temës së caktuar mbi epokat e spjeguar në sillabus.
Kritika dhe reflektimi grupor	5%	5 pikë	Përfshirja në analizën dhe përmirësimin e projekteve personale dhe të bashkëstudentëve.
Vijueshmëria dhe aktiviteti në klasë	5%	5 pikë	
<b>Totali për Fazën 3</b>	<b>25%</b>	<b>25 pikë</b>	

#### **FAZA 4: PËRGATITJA DHE PROJEKTI/VEPRA PËRFUNDIMTARE (35%)**

	<b>Përqindja</b>		<b>Sqarim</b>
Pjesëmarrja dhe aktiviteti në klasë gjatë fazës përfundimtare	5%	5 pikë	Kontributi në diskutime mbi temat e zhvilluara në klasë
Projekti përfundimtar: Realizimi I konceptit mbi një vepër artistike në përputhshmëri me ligjeratat e spjeguar	20%	20 pikë	Realizimi i projektit finale me fokus në stilin personal dhe qasjen origjinale, si dhe prezantimi e ekspozimit të saj.
Ekspozita	5%	5 pikë	Organizimi dhe prezantimi i punimeve përfundimtare në ekspozitë, si dhe mbrojtja e temës përmes analizës kritike të veprës personale.
Vijueshmëria dhe aktiviteti në klasë	5%	5 pikë	
<b>Totali për Fazën 1</b>	<b>35%</b>	<b>30 pikë</b>	
<b>Totali i Përgjithshëm</b>	<b>100%</b>	<b>100 pikë</b>	

#### **SHPËRNDARJA E PIKËVE PËR NOTAT**

Pikët < 50	Nota = 5
Pikët >= 50 dhe Pikët < 60	Nota = 6
Pikët >= 60 dhe Pikët < 70	Nota = 7
Pikët >= 70 dhe Pikët < 80	Nota = 8

Pikët >= 80 dhe Pikët < 90	Nota = 9
Pikët >= 90	Nota = 10

## Literatura

### Literatura Bazë:

- Ashby, M., & Johnson, K. (2014). *Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design (3rd Edition)*.  
Fokus në përzgjedhjen e materialeve dhe ndikimin e tyre në krijimin e objekteve eksperimentale.
- Kolarevic, B., & Malkawi, A. (2005). *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*.  
Ndërlidhja e teknologjisë me formën dhe funksionin në arkitekturë dhe objekte.
- Dormer, P. (1997). *The Culture of Craft: Status and Future*.  
Kalimi nga teknikat tradicionale tek eksperimentimi modern në artizanat dhe dizajn.
- Eliasson, O. (2007). *Studio Olafur Eliasson: An Encyclopedia*.  
Dokumentim i proceseve krijuese të Olafur Eliasson dhe ndikimi i tij në objektet eksperimentale.
- Kusama, Y. (2012). *Infinity Net: The Autobiography of Yayoi Kusama*.  
Një reflektim mbi krijimtarinë eksperimentale të Kusama dhe ndikimin e saj në artin bashkëkohor.
- Smith, T. (2019). *Contemporary Art: World Currents*.  
Analizë e tendencave globale në art, përfshirë qasjet eksperimentale.
- Addington, D. M., & Schodek, D. L. (2013). *Smart Materials and New Technologies: For Architecture and Design Professions*.  
Eksplorim i materialeve inteligjente dhe teknologjive të reja në dizajn dhe art.
- Kapoor, A. (2014). *Anish Kapoor: Flashback*.  
Një përmbledhje mbi veprat eksperimentale të Kapoor dhe qasjen e tij inovative ndaj materialeve dhe formës.
- Oxman, N. (2019). *Material Ecology*.  
Krijimi i strukturave që ndërlidhin biologjinë, teknologjinë dhe artin.
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*.  
Një shqyrtim i ndërveprimit dhe pjesëmarrjes në artin eksperimental.

<p><b>Literatura Shtesë:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jones, M. (2015). <i>Design for the Real World: Human Ecology and Social Change</i>. <i>Perspektiva kritike mbi qëndrueshmërinë dhe etikën në krijimin e objekteve.</i></li> <li>- Deitch, J. (2011). <i>Art and Technology: The Future of Creativity</i>. <i>Eksplorim i ndikimit të teknologjisë në format eksperimentale të artit.</i></li> <li>- Smithson, R. (1996). <i>Robert Smithson: The Collected Writings</i>. <i>Reflektime mbi artin e hapësirës dhe objektet si ndërtime konceptuale.</i></li> <li>- Morris, R. (1993). <i>Continuous Project Altered Daily: The Writings of Robert Morris</i>. <i>Perspektiva mbi ndryshimin dhe transformimin në artin bashkëkohor.</i></li> <li>- Antonelli, P. (2008). <i>Design and the Elastic Mind</i>. <i>Shkrirja e shkencës dhe artit në dizajn eksperimental.</i></li> <li>- Itten, J. (1970). <i>The Elements of Color</i>. <i>Teori mbi perceptimin dhe përdorimin eksperimental të ngjyrave në art dhe dizajn.</i></li> <li>- Arnheim, R. (1974). <i>Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye</i>. <i>Hulumtim mbi perceptimin vizual dhe ndikimin e tij në krijimtarinë eksperimentale.</i></li> <li>- Walker, M. (2016). <i>The Psychology of Color in Art and Design</i>. <i>Ndikimi psikologjik i ngjyrës në krijimin e objekteve dhe artit.</i></li> <li>- Horn, R. (2018). <i>Rebecca Horn: Body Fantasies</i>. <i>Një udhëtim në artin eksperimental të Rebecca Horn, përfshirë ndërveprimin e objekteve me trupin dhe lëvizjen.</i></li> <li>- Paul, C. (2016). <i>Digital Art</i>. <i>Analizë e artit digjital dhe ndikimit të tij në format bashkëkohore dhe eksperimentale të krijimit.</i></li> <li>- Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.-A., &amp; Buchloh, B. H. D. (2016). <i>Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism</i>. <i>Një udhëzues historik për zhvillimin e artit eksperimental dhe ndikimet e tij.</i></li> <li>- Bright, D. (2013). <i>Art and Activism: Projects for Social Change</i>. <i>Qasja e objekteve eksperimentale për të ndikuar në çështjet sociale dhe politike.</i></li> <li>- Barrett, T., &amp; Bolt, B. (2010). <i>Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry</i>. <i>Hulumtim dhe eksperimentim në art përmes praktikave inovative.</i></li> <li>- Bourriaud, N. (2002). <i>Relational Aesthetics</i>. <i>Diskutim mbi ndërveprimin dhe pjesëmarrjen në krijimin artistik bashkëkohor.</i></li> <li>- Wilson, S. (2002). <i>Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology</i>. <i>Ndërlidhja e shkencës dhe teknologjisë në artin eksperimental dhe konceptual.</i></li> </ul>
<p><b>Plani i Mësimit të Dizenjuar</b></p>	
<p><b>Java e parë:</b></p>	<p>INTRO; Hyrje në Fushën e Objekteve Eksperimentale</p>

<b>Java e dytë:</b>	Prezantimi i lëndës dhe qëllimeve; Objektivat e lëndës në kontekstin e dizajnit dhe artit bashkëkohor. Lidhja me kompetencat kyçe: krijimtaria, mendimi kritik, zgjidhja e problemeve.
<b>Java e tretë:</b>	Kalimi nga artizanati tradicional në eksperimentimin bashkëkohor - evolucioni i objekteve eksperimentale
<b>Java e katërt:</b>	Analiza historike dhe ndikimi i teknologjisë moderne.
<b>Java e pestë:</b>	Parimet themelore të krijimit të objekteve; Forma, funksioni dhe materialet.
<b>Java e gjashtë:</b>	Estetika dhe Eksperimentimi.
<b>Java e shtatë:</b>	INTRO; Kompetenca Teknike dhe Eksperimentimi me Materialet
<b>Java e tetë:</b>	Eksplorimi i materialeve, teknologjia dhe materialet e avancuara.
<b>Java e nëntë:</b>	Teknika bashkëkohore të prodhimit (Modelimi dhe printimi 3D. Teknologjia CNC dhe lazer për prerje të saktë. Integrimi i elektronikës.
<b>Java e dhjetë:</b>	INTRO; Eksperimentimi Krijues - Si mund të tregojnë një histori ose të bartin një mesazh?
<b>Java e njëmbëdhjetë:</b>	Objektet si medium konceptual.
<b>Java e dymbëdhjetë:</b>	Objektet dhe ndërveprimi - ndërveprimet fizike dhe digjitale me përdoruesit.
<b>Java e trembëdhjetë:</b>	Dizajni i objekteve që reagojnë ndaj mjedisit (dritë, tingull, lëvizje).
<b>Java e katërbëdhjetë:</b>	Hulumtimi dhe Eksperimentimi.
<b>Java e pesëmbëdhjetë:</b>	Teoria e dizajnit eksperimental.
<b>Java e gjashtëmbëdhjetë:</b>	INTRO; Lidhja me Kontekstin dhe Publikun
<b>Java e shtatëmbëdhjetë:</b>	Objektet në kontekste dhe hapësira të ndryshme.
<b>Java e tetëmbëdhjetë:</b>	Konteksti i qëndrueshmërisë dhe etikës.
<b>Java e nëntëmbëdhjetë:</b>	Analiza e rasteve (Case Studies), Projekte ndërkombëtare që kanë ndryshuar perceptimet për artin dhe dizajnin.
<b>Java e njëzet:</b>	INTRO; Artistë dhe Dizajnerë të Fushës së Objekteve Eksperimentale
<b>Java e njëzet e një:</b>	Koncepti ready-made - Marcel Duchamp (1887–1968), dadaizmi.
<b>Java e njëzet e dy:</b>	Eksperimentimi me dritën, hapësirën dhe ndërveprimi me publikun - Olafur Eliasson (1967–sot), arti bashkëkohor, instalacionet eksperimentale.

<b>Java e njëzet e tre:</b>	Motivet përsëritëse (polka dots) dhe ambientet ndijore - Yayoi Kusama (1929–sot), art bashkëkohor, avangardë.
<b>Java e njëzet e katër:</b>	Përdorimi i pigmentit Vantablack - Anish Kapoor (1954–sot), Minimalizmi dhe art bashkëkohor, eksperimentimi me objekte që sfidojnë perceptimin e hapësirës dhe formës.
<b>Java e njëzet e pesë:</b>	Pajisjet mekanike dhe kostumet që transformojnë lëvizjet - Rebecca Horn (1944–sot), art bashkëkohor, performancë dhe instalacione.
<b>Java e njëzet e gjashtë:</b>	Ndërthurja mes biologjisë, teknologjisë dhe artit dhe krijimi i strukturave që imitojnë natyrën - Neri Oxman (1976–sot), Bio-dizajn dhe art bashkëkohor.
<b>Java e njëzet e shtatë:</b>	INTRO; Praktikë dhe Prodhim i Projekteve/VEPRAVE ARTISTIKE
<b>Java e njëzet e tetë:</b>	Prototipimi dhe Eksperimentimi: Prototipimi, reflektim dhe përmirësim i vazhdueshëm i procesit krijues.
<b>Java e njëzet e nëntë:</b>	Projekti kryesor: Krijimi i një objekti eksperimental: Konceptualizimi, hulumtimi, dhe ndërtimi i një objekti inovativ.
<b>Java e tridhjetë:</b>	Reflektim, Vlerësimi kritik dhe vetë-reflektimi dhe Prezantim
<b>Politikat akademike dhe rregullat e sjelljes:</b>	
<p>Bazuar në dispozitat e Statutit të Universitetit të Prishtinës dhe parimet e integritetit akademik, politikat dhe rregullat e mëposhtme janë përcaktuar për të siguruar një mjedis të drejtë, respektues dhe të orientuar drejt rezultateve të suksesshme akademike.</p> <p><b>Respektimi i Orarit dhe Pjesëmarrja në Mësim</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studentët duhet të respektojnë në mënyrë të rreptë orarin e ligjëratave dhe ushtrimeve. Mosprezenca e paarsyetuar mund të ndikojë negativisht në vlerësimin përfundimtar.</li> <li>• Studenti duhet të njoftojë paraprakisht mësimdhënësin për çdo mungesë të arsyeshme, duke paraqitur dokumentacion përkatës.</li> <li>• Pjesëmarrja aktive në ligjëratat dhe diskutime është një pjesë integrale e procesit të nxënies.</li> </ul> <p><b>Pajisjet dhe Përgatitja e Studentëve</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studentët duhet të jenë të përgatitur për çdo sesion mësimor, duke sjellë të gjitha mjetet e nevojshme për punë (p.sh., bllokun e skicave, mjete për pikturim, dhe materiale të tjera sipas temave mësimore).</li> <li>• Mosplotësimi i këtyre kërkesave mund të ndikojë në vlerësimin e tyre në bazë të angazhimit dhe përgjegjësisë.</li> </ul> <p><b>Sjellja Akademike dhe Etika Profesionale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Çdo student duhet të tregojë respekt të plotë ndaj mësimdhënësve, kolegëve dhe stafit administrativ. Çdo sjellje e pahijshme, përfshirë fyerjet ose pengesat e qëllimshme gjatë orës mësimore, do të ndëshkohet sipas rregulloreve disiplinore të Universitetit.</li> <li>• Diskutimet dhe debatet në klasë duhet të jenë konstruktive dhe të bazuara në mirëkuptim dhe respekt reciprok.</li> <li>• Studentët janë të ndaluar të përvetësojnë punën e tjetrit dhe të paraqesin atë si të tyre. Plagjiatura dhe mashtrimet akademike do të trajtohen sipas masave disiplinore të Statutit.</li> </ul>	

**Ruajtja e Rregullit dhe Qetësisë**

- Studentët duhet të sigurojnë që ambienti mësimor të jetë i pastër, i qetë dhe i përshtatshëm për zhvillimin e ligjëratave dhe ushtrimeve.
- Çdo ndotje ose dëmtim i pasurisë së universitetit do të sjellë masa ndëshkimore, përfshirë edhe kompensimin për dëmet.
- Telefonat celularë dhe pajisjet e tjera teknologjike duhet të shkyçen gjatë orëve mësimore, përveç rasteve kur janë të autorizuar nga mësimdhënësi për qëllime mësimore.

**Integriteti në Vlerësim dhe Prezantim**

- Çdo student duhet të prezantojë punimet e tij/saj të përfunduara me përpikëri dhe në kohë, sipas kërkesave të programit.
- Gjatë provimeve dhe prezantimeve, studentët duhet të respektojnë udhëzimet e dhëna dhe të shmangin çdo formë mashtrimi.
- Çdo formë plagjiature, kopjimi ose ndihme të paautorizuar gjatë provimeve do të ndëshkohet sipas Statutit.

**Obligimet e Studentëve ndaj Procesit të Mësimdhënies**

- Studentët janë të obliguar të respektojnë autoritetin akademik të mësimdhënësve dhe të ndjekin udhëzimet e tyre për realizimin e projekteve dhe detyrave mësimore.
- Është e detyrueshme që studentët të mbajnë dokumentacion të vazhdueshëm mbi procesin e tyre krijues (ditar pune), i cili do të përdoret për reflektim dhe vlerësim gjatë dhe në fund të semestrit.

**Dispozita për Mosrespektim të Rregullave**

- Çdo mosrespektim i rregullave të mësipërme do të rezultojë në masa ndëshkimore të përcaktuara në Statutin e Universitetit të Prishtinës. Këto masa përfshijnë:
  - Paralajmërimet verbale ose me shkrim.
  - Ulje të pikëve në vlerësim.
  - Përfshirje nga provimi ose kursi, varësisht nga serioziteti i shkeljes.
  - Vendimet për masat disiplinore do të merren në përputhje me Statutin dhe rregulloret përkatëse të universitetit.

***Këto rregulla janë në përputhje të plotë me Statutin e Universitetit të Prishtinës dhe janë krijuar për të siguruar një mjedis të drejtë, të sigurt dhe të frytshëm për të gjithë pjesëmarrësit në procesin mësimor.***