

Formular për syllabus të lëndës

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	FAKULTETI I ARTEVE
Titulli i lëndës:	METODOLOGJI DHE ANALIZA NE DESIGN
Niveli:	BA
Statusi lëndës:	OBLIGATIVE
Viti i studimeve:	VITI I - SEMESTRI I DHE II
Numri i orëve në javë:	3
Vlera në kredi – ECTS:	6
Koha / lokacioni:	Fakulteti i Arteve - Dekanati
Mësimdhënësi i lëndës:	Ast. Ardea Krasniqi
Detajet kontaktuese:	ardea.krasniqi@uni-pr.edu
Përshkrimi i lëndës	<p>Ky kurs fokusohet në kuptimin e mënyrës se si njerëzit ndërveprojnë me objektet dhe teknologjinë përreth tyre, duke u bazuar në parimet themelore të dizajnit të përqendruar te përdoruesi. Gjatë kursit, studentët përfshihen në ushtrime praktike, analiza të rasteve reale dhe projekte dizajni që i ndihmojnë të zbatojnë parime si aftësia për t'u kuptuar, reagimet ndaj përdoruesit, përballueshmëria dhe dizajni intuitiv. Lënda synon të zhvillojë mendimin kritik dhe aftësinë për të dizajnuar produkte që janë jo vetëm estetisht tërheqëse, por edhe funksionale, të kuptueshme dhe të lehta për t'u përdorur.</p>
Qëllimet e lëndës	<ul style="list-style-type: none"> - Të prezantojë parimet bazë të dizajnit të përqendruar te përdoruesi dhe rëndësinë e ndërveprimit efektiv njeri-produkt. - Të nxisë mendimin kritik në identifikimin dhe zgjidhjen e problemeve të përditshme nëpërmjet dizajnit. - Të forcojë të kuptuarit e procesit të dizajnit duke përfshirë hulumtimin, testimin dhe përmirësimin iterativ të ideve.
Rezultatet e pritura të nxënies:	<ul style="list-style-type: none"> - Analizojë sjelljen, nevojat dhe përvojat e përdoruesve për të identifikuar probleme reale dizajni. - Zhvillojë koncepte produktesh që integrojnë qartësisht funksionin, formën dhe identitetin e produktit. - Aplikojë parimet e dizajnit ergonomik, estetik dhe teknologjik në zhvillimin e produkteve të përdorshme. - Të punojë në mënyrë bashkëpunuese në grupe, duke kontribuar në procesin e dizajnit dhe duke reflektuar në mënyrë konstruktive ndaj kritikës.

Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë	Gjithsej
Ligjërata	2	1	60
Ushtrime teorike	N/A	-	-
Ushtrime praktike	1	1	30
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	0.5	-	10
Ushtrime në teren	N/A	-	-
Kollokfiume, seminare	-	2	4 orë (2x2 orë)
Detyra të shtëpisë	0.75 orë	-	22.5 orë
Koha e studimit vetanak të studentit	1.5 orë	-	45 orë
Përgatitja përfundimtare për provim	-	-	10 orë
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	-	-	4 orë
Projektet, prezantimet, etj	-	-	20 orë
Totali			205 orë
Shpjegim i shkurtër i përlogaritjes:			
<ul style="list-style-type: none"> ● 3 orë mësim në javë × 30 javë = 90 orë (60 ligjërata + 30 ushtrime praktike) ● Pjesa tjetër është shpërndarë sipas standardeve akademike për përgatitje vetjake dhe vlerësim. ● Kjo është e përputhshme me një kurs që ka 6 ECTS, pasi 1 ECTS = ~25–30 orë ngarkesë pune. 			

<p>Metodologjia e mësimdhënies:</p>	<p>Metodologjia e këtij kursi bazohet në një qasje të integruar teorike dhe praktike, e cila përqendrohet në dizajnin e orientuar te përdoruesi. Duke u nisur nga parimet e dizajnit procesi i të mësuarit ndërtohet mbi kombinimin e mendimit kritik, zgjidhjes kreative të problemeve dhe eksperimentimit me forma të ndryshme të ndërveprimit ndërmjet përdoruesit dhe produktit.</p> <p>Mësimdhënia zhvillohet në mënyrë progresive, duke kaluar nga kuptimi i koncepteve themelore të dizajnit deri te zbatimi i tyre në situata reale përmes projekteve konkrete</p> <p>Ligjërta interaktive me analiza vizuale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prezantimi i koncepteve kyçe të dizajnit si përdorshmëria, përballueshmëria, hartimi mendor, reagimet (feedback) dhe gabimet e përdoruesve. Diskutim mbi aplikimin e këtyre koncepteve në produkte reale. <p>Diskutim kritik mbi produkte ekzistuese</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analiza e produkteve të suksesshme dhe të dështuara në aspektin e dizajnit të përdorshëm, për të nxitur aftësinë për të vlerësuar vendimet dizajnuese me ndikim real te përdoruesi. <p>Punë praktike dhe projekte individuale / në grup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studentët zhvillojnë koncepte origjinale të produkteve përmes një procesi iterativ që përfshin: hulumtim mbi përdoruesin, deifinim te problemit, ideime, dhe prototipim dhe prezantim vizual/funksional. Qëllimi është aplikimi i drejtpërdrejtë i teorisë në praktikë. <p>Workshop-e dhe ushtrime eksperimentale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seanca praktike intensive për zhvillimin e aftësive teknike dhe kreative, përfshirë ergonominë, modelimin fizik ose digjital, eksperimentimin me materiale dhe ndërtimin e mock-up-eve. <p>Kritikë dhe feedback formativ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studentët prezantojnë në mënyrë të rregullt progresin e tyre përmes kritikave të strukturuar, që shërbejnë si mjet për reflektim dhe përmirësim të vazhdueshëm, duke përfshirë komentet e mësimdhënësit dhe bashkëstudentëve.kolegëve.
--	---

Metodat e vlerësimit:	<p>Vlerësimi në këtë lëndë bazohet në një kombinim të vlerësimit formativ dhe përfundimtar, me fokus në zhvillimin konceptual, reflektimin kritik dhe aftësinë për të zbatuar qasjet strategjike të reklamës në kontekstin e dizajnit grafik. Qëllimi është të vlerësohet jo vetëm produkti final, por edhe procesi i të menduarit dizajnuar, angazhimi personal, dhe përfshirja në diskutime dhe punë praktike.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pjesëmarrja aktive dhe diskutimet - 10% - Ese reflektive / ditar mësimi - 20% - Analizë kritike (individuale) - 20% - Projekt praktik (individual ose grup) - 30% - Prezantim përfundimtar / ekspozita - 20%
Literatura	
Literatura bazë:	<i>Don Norman. – The Design of Everyday Things</i>
Literatura shtesë:	<i>Tim Brown - “Change by Design”</i>
Burimet:	
https://www.biblioteka-ks.org/burime/ https://dl.icdst.org/pdfs/files4/4bb8d08a9b309df7d86e62ec4056ceef.pdf	

Java	Tema / Njësia Mësimore	Përmbajtja Kryesore	Aktivitetet Mësimore	Detyra / Vlerësimi
1	<i>Hyrje në lëndë dhe prezantimi i syllabus-it</i>	Çka është dizajni dhe si ndahet ai.	Diskutim hyrës, prezantim lënde	Ditar reflektiv
2	<i>Zhvillimi i dizajnit ne drejtimit e ndryshme.</i>	Pershkrim mbi dizajnin industrial, dizajnin e eksperiencës dhe dizajnin e shërbimeve.	Ligjeratë + analizë	Ditar reflektiv
3	<i>Parimet themelore ne dizajn</i>	Pershkrim i parimeve duke u bazuar në raste studimi.	Ligjeratë + analizë	Zhvillim Koncepti
4	<i>Human-Centered Design (HCD)</i>	Pershkrim i HCD. Parimet themelore të ndërveprimit	Diskutim dhe hulumtim	Ditar reflektiv
5	<i>Pershkrim për Procesin e Design Thinking</i>	Teknikat e krijimit të hulumtimit, definimit të problemit, idesë dhe prototipit.	Ushtrime në grup	Zhvillim Koncepti

6	<i>Kujtesa Afatshkurte dhe Afatgjate</i>	Pershkrim i lidhjes ne mes te kujteses dhe dizajnit.	Ligjeratë + analizë	Detyrë Shembuj nga realiteti.
7	<i>Kultura dhe Dizajni</i>	Si ndikon kultura e nje vendi ne dizajn te produktit apo dizajn te sherbimit.	Analizë produktesh. Analizë sherbime te dizajnit.	Ese 2: Ndikimi i kultures ne dizajn
8	<i>Kufizimet ne dizajn</i>	Kufizimet te cilat ndikojne gjate procesit te zhvillimit te produkteve apo sherbimeve.	Diskutim dhe hulumtim	Detyrë: Kufizimet te cilat i kemi ne produktet e perditshme.
9	<i>Human-error</i>	Pershkrim i Human-Error	Analizë dhe diskutim	Ditar reflektiv
10	<i>Analiza 'Root Cause'</i>	Pershkrim i teknikave te ndryshme per zgjedhjen e problemeve ne dizajn	Shembuj teknikë + diskutim	Ushtrim: Diagram i strukture
11	<i>Pershkrim I teknikes 'Five Why's'</i>	Pershkrim i teknikes Five Why's per zgjedhje te problemeve ne dizajn	Feedback në klasë	Vlerësim formativ
12	<i>Zhvillimi i dizajnit - Faza 1</i>	Hulumtim per temen e zgjedhur.	Workshop praktik Testim + diskutim	Detyrë: Faza E Hulumtimit
13	<i>Zhvillimi i dizajnit - Faza 2</i>	Vëzhgim dhe mbledhje feedback, përmirësim i dizajnit	Workshop praktik Testim + diskutim	Detyrë: Faza E Definimit te problemit
14	<i>Zhvillimi i dizajnit - Faza 3</i>	Vizatime teknike, skica, renderime digjitale, formate prezantimi	Workshop praktik Testim + diskutim	Detyrë: Faza E Ideimit
15	<i>Zhvillimi i dizajnit - Faza 4</i>	Prezantim i zhvillimit të deritanishëm	Workshop praktik Testim + diskutim	Detyrë: Faza E Prototip
16	<i>Prezantimi final dhe mbrojtja e projektit</i>	Mbrojtje para klasës dhe profesorit	Prezantim + diskutim	Prezentim Final

17	<i>Njohuria deklarative dhe njohuria procedurale</i>	Pershkrim i njohjeve te cilat lidhen me kujtesen e njeriut.	Analizë + diskutim	Ditar reflektiv
18	<i>Memorja Afatshkurt (STM)</i>	Raste studimi per STM	Diskutim + kritike	Detyrë : Dizajnimi i nje produkti i cili bazohet ne STM
19	<i>Kufizimet - Fizike, kulturore</i>	Ndikimi I kufizimeve fizike dhe kulturore.	Ushtrime në grup	Detyrë: Zhvillim I produktit qe permban dy kufizimet
20	<i>Kufizimet - Sematike dhe Logjike</i>	Ndikimi I kufizimeve Sematike dhe Logjike	Ushtrime në grup	Detyrë: Zhvillim I produktit qe permban dy kufizimet
21	<i>Standardizimet</i>	Pershkrim i produkteve apo sherbimeve te standardizuara.	Analizë + diskutim	Vlerësim formativ
22	<i>Njeriu dhe Teknologjia</i>	Raste Studimi te cilat bazohen ne lidhjen interaktive ne mes te njeriut dhe teknologjise	Analizë + diskutim	Vlerësim formativ
23	<i>Kufizime ne Dizajn te teknikave 'foce function' dhe 'interlocks'</i>	Ndikimi I kufizimeve si 'Force function' dhe 'interlocks' ne produktet e dizajnit.	Ushtrime në grup	Detyrë: Zhvillim I produktit qe permban dy kufizimet
24	<i>Kufizime ne Dizajn te teknikave 'lock it' dhe 'lock-out'</i>	Ndikimi I kufizimeve si 'lock in' dhe 'lock-out' ne produktet e dizajnit.	Ushtrime në grup	Detyrë: Zhvillim I produktit qe permban dy kufizimet
25	<i>Pershkrim mbi 'Mistakes Vs Slips'</i>	Pershkrim mbi torine 'Mistakes vs slips'	Punë praktike në klasë	Vlerësim formativ

26	<i>Universal Design</i>	Analize mbi 'Universal Design'. Si te dizajnoshe per persona me nevoja te vecanta.	Diskutim dhe hulumtim	Detyrë : Dizajnimi i nje produkti i cili bazohet ne Universal Design.
27	<i>Përgatitja për ekspozitë / prezantim publik</i>	Prezantim i organizuar profesionalisht	Simulim prezantimi	Test prezantimi
28	<i>Prezantimi final dhe mbrojtja e projektit</i>	Mbrojtje para klasës dhe profesorit	Prezantim + diskutim	Vlerësim i projektit final
29	<i>Reflektim mbi procesin dhe rezultatet</i>	Analizë personale mbi punën gjatë gjithë kursit	Diskutim i hapur	Ese reflektive
30	<i>Mbyllja e kursit dhe feedback i përgjithshëm</i>	Rishikim i njësive mësimore, komente për përmirësim të ardhshëm	Reflektim në grup	Mbyllje administrative

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:

Pjesëmarrja në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme. Studentët inkurajohen që gjithmonë të kërkojnë sqarime gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve. Mësimdhënësi do të jetë në dispozicion për sqarime shtesë dhe konsultime të studentëve. Studentët kanë për obligim që pas çdo ligjërate të lexojnë së paku literaturën që ju është caktuar dhe të kryejnë detyrat që do t'u jepen. Studentët inkurajohen të përcjellin diskutimet në media dhe të hapin diskutime lidhur me to. Studenti duhet të jetë i ndërgjegjshëm dhe të respektojë institucionin dhe rregullat studimore. Duhet të respektojë orarin e ligjëratave, ushtrimeve dhe të jetë i vëmendshëm në ligjëratat. Është i obliguar posedimi dhe paraqitja e ID kartelës në teste dhe provim. Gjatë hartimit të punimeve seminarike, studenti duhet t'i përmbahet udhëzimeve të