

## Formular për syllabus të lëndës

<b>Të dhëna bazike të lëndës</b>	
<b>Njësia akademike:</b>	FAKULTETI I ARTEVE
<b>Titulli i lëndës:</b>	DIZAJN I INTEGRUAR
<b>Niveli:</b>	BA
<b>Statusi lëndës:</b>	OBLIGATIVE
<b>Viti i studimeve:</b>	VITI IV - SEMESTRI VII DHE VIII
<b>Numri i orëve në javë:</b>	3
<b>Vlera në kredi – ECTS:</b>	6
<b>Koha / lokacioni:</b>	Fakulteti i Arteve - Dekanati
<b>Mësimdhënësi i lëndës:</b>	Ast. Ardea Krasniqi
<b>Detajet kontaktuese:</b>	ardea.krasniqi@uni-pr.edu
<b>Përshkrimi i lëndës</b>	<p>Ky kurs synon të zhvillojë aftësitë e studentëve në analizimin dhe menaxhimin e mundësive të reja sipërmarrëse duke u bazuar në konceptet dhe teoritë kryesore të inovacionit dhe sipërmarrjes korporative. Studentët mësojnë të identifikojnë dhe vlerësojnë ide biznesi që krijojnë vlera të qëndrueshme dhe ndryshojnë tregun.</p> <p>Lënda përfshin një qasje ndërdisiplinore ku studiohen faktorët kryesorë që ndikojnë në zhvillimin e sipërmarrjeve të reja, modeli i biznesit, si dhe sfidat dhe mundësitë e inovacionit disruptiv. Studentët do të fitojnë njohuri praktike për të krijuar strategji të biznesit që janë fleksibile dhe të përshtatshme për ekosistemin dinamik ekonomik dhe teknologjik</p>
<b>Qëllimet e lëndës</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Të prezantojë konceptet bazë të sipërmarrjes korporative dhe sfidat e inovacionit.</li> <li>- Të zhvillojë aftësitë për analizimin dhe vlerësimin e mundësive të reja biznesi.</li> <li>- Të kuptohet roli i inovacionit disruptiv në transformimin e tregjeve dhe modeleve të biznesit.</li> <li>- Të integrohet mendimi strategjik dhe kreativ në zhvillimin e modeleve të biznesit të qëndrueshëm.</li> <li>- Të nxisë aftësitë për të krijuar ide sipërmarrëse që sjellin vlera reale dhe janë të përshtatshme për tregun.</li> </ul>

<b>Rezultatet e pritura të nxënies:</b>	Pas përfundimit të kursit, studenti do të jetë në gjendje të:		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zhvillojë plane strategjike dhe modele biznesi të përshtatshme për tregun dhe situata të ndryshme ekonomike.</li> <li>- Bashkëpunojë në mënyrë efektive në projekte grupore për zhvillimin dhe prezantimin e sipërmarrjeve të reja.</li> <li>- Aplikoje konceptet e inovacionit disruptiv dhe analizën e modelit të biznesit në zhvillimin e ideve sipërmarrëse.</li> <li>- Identifikojë dhe analizojë mundësitë e reja të sipërmarrjes dhe sfidat e inovacionit në treg.</li> </ul>		
<b>Kontributi në ngarkesën e studentit ( gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxëniet të studentit)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë</b>	<b>Gjithsej</b>
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 vetanë 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
<b>Totali</b>			<b>205 orë</b>
<b>Shpjegim i shkurtër i përlogaritjes:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>3 orë mësim në javë</b> × 30 javë = <b>90 orë</b> (60 ligjërata + 30 ushtrime praktike)</li> <li>● Pjesa tjetër është shpërndarë sipas standardeve akademike për përgatitje vetjake dhe vlerësim.</li> <li>● <b>Kjo është e përputhshme me një kurs që ka 6 ECTS</b>, pasi 1 ECTS = ~25–30 orë ngarkesë pune.</li> </ul>			

<p><b>Metodologjia e mësimdhënies:</b></p>	<p>Metodologjia e mësimdhënies për këtë kurs bazohet në një qasje ndërdisiplinore dhe të orientuar drejt zgjidhjeve praktike, duke lidhur teorinë me zhvillimin e aftësive analitike dhe inovative në fushën e sipërmarrjes dhe inovacionit.</p> <p><b>1. Mësimdhënie e orientuar në projekt</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Struktura e kursit fokusohet në zhvillimin e projekteve të bazuara në raste reale sipërmarrjeje dhe inovacioni, ku studentët kalojnë nga identifikimi i mundësive në zhvillimin e planeve të biznesit dhe strategjive të implementimit.</li> </ul> <p><b>2. Ligjertat teorike me analizë të rasteve studimore</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Çdo temë nis me prezantimin e teorive kyçe, si p.sh. sfidat e sipërmarrjes korporative, modelet e biznesit, dhe inovacioni disruptiv. Më pas analizohen raste konkrete nga literatura, duke nxjerrë në pah mësimet të vlefshme dhe aplikime praktike.</li> </ul> <p><b>3. Workshop-e dhe seanca praktike</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizohen ushtrime ku studentët praktikojnë analizën e mundësive të reja, zhvillimin e modeleve të biznesit dhe prezantimin e ideve përmes mjeteve dixhitale dhe prototipimit konceptual.</li> </ul> <p><b>4. Kritikë dhe feedback formativ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studentët prezantojnë progresin e projekteve të tyre në mënyrë periodike dhe përfitojnë nga komente konstruktive të mësuesit dhe kolegëve për të përmirësuar idetë dhe qasjet e tyre.</li> </ul> <p><b>5. Mësim i bazuar në zgjidhjen e problemeve (Problem-Based Learning)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studentëve u prezantohet një problem ose mundësi konkrete sipërmarrjeje që duhet të analizojnë dhe zgjidhin duke aplikuar konceptet e inovacionit dhe menaxhimit të biznesit.</li> </ul> <p><b>6. Hulumtim i orientuar nga përdoruesi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Studentët mësojnë të përdorin metoda kërkimore për të kuptuar nevojat e përdoruesve dhe tendencat e tregut, duke integruar këto njohuri në zhvillimin e ideve dhe modeleve të biznesit.</li> </ul> <p><b>8. Prezantim dhe dokumentim profesional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studentët prezantojnë punën përfundimtare përmes: <ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Posterve vizuale</b></li> <li>o <b>Prototipëve (fizik ose digjital)</b></li> </ul> </li> </ul>
--	--

<b>Metodat e vlerësimit:</b>	<p>Vlerësimi në këtë lëndë bazohet në një kombinim të <b>vlerësimit formativ dhe përfundimtar</b>, me fokus në zhvillimin konceptual, reflektimin kritik dhe aftësinë për të zbatuar qasjet inovative të dizajnit në kontekstin e zbatimit në industri. Qëllimi është të vlerësohet jo vetëm produkti final, por edhe <b>procesi i të menduarit dizajnuar, angazhimi personal, dhe përfshirja në diskutime dhe punë praktike.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pjesëmarrja aktive dhe diskutimet - 10%</li> <li>- Ese reflektive / ditar mësimi - 20%</li> <li>- Analizë kritike (individuale) - 20%</li> <li>- Projekt praktik (individual ose grup) - 30%</li> <li>- Prezantim përfundimtar / ekspozita - 20%</li> </ul>
<b>Literatura</b>	
<b>Literatura bazë:</b>	<i>Roger Martin 'The design of Business'</i>
<b>Literatura shtesë:</b>	Don Norman 'Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centred'
<b>Burimet:</b>	
<a href="https://www.biblioteka-ks.org/burime/">https://www.biblioteka-ks.org/burime/</a> <a href="https://cdn.bookee.app/files/pdf/book/en/the-design-of-business.pdf">https://cdn.bookee.app/files/pdf/book/en/the-design-of-business.pdf</a>	

Java	Tema / Njësia Mësimore	Përmbajtja Kryesore	Aktivitetet / Ushtrimet	Detyra / Vlerësimi
1	<b>Hyrje në lëndë dhe prezantimi i syllabus-it</b>	Qëllimet e lëndës, metodat, rezultatet e pritura	Diskutim hyrës dhe prezantim i kursit	Reflektim
2	<b>Çka është dizajni i integruar?</b>	Përkufizim, dallimet me dizajnet të tjera	Diskutim + Shembuj	Ese: Roli i dizajnit të integruar
3	<b>Pershkrim mbi Sipermaresi</b>	Pershkrim gjeneral mbi Sipermaresi	Analize dhe Diskutim	Analizë Vizuale
4	<b>Strategjia e Brendit 'Brand Strategy'</b>	Raste studimi dhe analizim mbi 'Brand Strategy'	Shembuj praktikë	Analizë Vizuale
5	<b>Modelet e Bizneseve 'Business Model'</b>	Persona, konteksti i përdorimit, harta e empatisë	Diskutim + Shembuj	Detyre: Krijimi i nje ideje per biznes
6	<b>Brainstorming dhe konceptimi i idesë</b>	Teknikat kreative: SCAMPER, mind mapping, sketching	Ushtrime	Prezantim i idese.

7	<b>Mjetet e modelimit per biznese</b>	Pershkrim i teknikave te ndryshme per modelim te nje biznesi.	Ushtrime ne klase	Analizë Vizuale
8	<b>Pershkrim mbi 'Value Proposition'</b>	Pershkrim i teknikave dhe raste studimi	Diskutim + shembuj praktikë	Detyre : Te krijohet nje v a l u e proposition
9	<b>Pershkrim 'Customer Segments'</b>	Pershkrim i teknikave dhe raste studimi	Analizë e markave	Vlerësim i shembujve të zgjedhur
10	<b>Pershkrim i 'Brand Channels'</b>	Raste studimi dhe analizim mbi komunikimin e markave.	Diskutim + shembuj	Analizë Vizuale
11	<b>Krijimi i Identitetit te Markes 'Brand Identity'</b>	Analizim i markave te ndryshme dhe perdorimi i teknikave piramidale.	Ushtrime ne klase	Detyre: Krijimi i nje marke duke per d o r e teknikat e mesuara.
12	<b>Rast Studimi 'elBulli'</b>	Analizim i markes elBulli.	Analize dhe Diskutim	R e f l e k t i m mbi marken.
13	<b>Rritja e Markave 'Brand Growth'</b>	Jetëgjatësia, diagramet dhe format e ngritjes	D i s k u t i m m e shembuj realë	Analizë Vizuale
14	<b>Rast studimi 'Uber'</b>	Analizim i markes Uber	Workshop: zhvillim identiteti	Detyrë: Analize e markes dhe pershkrim i detajuar.
15	<b>Kultura dhe Markat 'Brand &amp; Culture'</b>	Ndikimi i kultures se vendit ne marken	Prezantim + kritikë klasore	Vlerësim i ndërmjetëm
16	<b>Analize 'The Diamond Model'</b>	Pershkrim i teknikes 'The Diamond Model'	Ushtrime grupore	Analizë Vizuale
17	<b>Rast studimi 'Open IDEO'</b>	Analizim i markes Open Ideo	Video + diskutim	Detyrë: Analize e markes dhe pershkrim i detajuar.

18	<b>Analyze 'The Galaxy Model'</b>	Pershkrim i teknikes 'The Diamond Model'	Shembuj + diskutim	Analizë Vizuale
19	<b>Ngritja e markave 'Brand Growth'</b>	Rast Studimi - Aman Resort	Video + diskutim	Detyrë: Analize e markes dhe pershkrim i detajuar.
20	<b>Archetypes</b>	Pershkrim i arketipeve te markes	Ushtrime grupore	Analizë Vizuale
21	<b>Ngritja e markave 'Brand Growth'</b>	Rast Studimi - Starbucks	Shembuj + diskutim	Analizë Vizuale
22	<b>Rast studimi 'Lush'</b>	Analizim i markes Open Ideo	Analize dhe Diskutim	Analizë Vizuale
23	<b>Projekt - Faza 1 Hulumtimi</b>	Realizimi i një marke e cila bazohet ne hulumtim	Workshop modelimi	Detyre : Dergimi i fazes se Hulumtimit
24	<b>Projekt - Faza 2 Definimi i Problemit</b>	Diskutim dhe feedback kolektiv për projektin final	Rishikim në klasë	Detyre : Dergimi i fazes se Definimit te Problemit
25	<b>Projekt - Faza 3 Ideimi</b>	Formatimi i portofolit dhe paraqitja vizuale	Ushtrime digjitale	Detyre : Dergimi i fazes se Ideimit
26	<b>Projekt - Faza 4 Prototipi</b>	Krijimi i nje prototipi i cili bazohet ne fazat paraprake.	Praktikë e folurit dhe strukturimit	Detyre : Dergimi i fazes se Prototipit
27	<b>Prezantimi final i projektit</b>	Prezantim profesional para klasës / stafit	Prezantim + kritikë	Vlerësim i projektit final
28	<b>Reflektim mbi të mësuarit</b>	Çfarë funksionoi? Çfarë mësove? Si u rrite si dizajner?	Ditar reflektiv	Ese reflektive
29	<b>Diskutim mbi aplikimin profesional</b>	Tregu i punës, industria, portofoli, aplikimi real	Q&A, reflektim i hapur	Asistim në ndërtim portofoli

<b>30</b>	<b><i>Mbyllja e kursit dhe feedback</i></b>	Vlerësim i kursit nga studentët, diskutim për përmirësim	Formular feedback-u + reflektim	M b y l l j e administrativ e
-----------	---	--	---------------------------------	-------------------------------

**Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:**

Pjesëmarrja në ligjërata 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 ligjërata 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 ligjërata. 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