

Formular për syllabus të lëndës

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	FAKULTETI I ARTEVE
Titulli i lëndës:	PRODUKT DIZAJN
Niveli:	BA
Statusi lëndës:	OBLIGATIVE
Viti i studimeve:	VITI III - SEMESTRI V DHE VI
Numri i orëve në javë:	3
Vlera në kredi – ECTS:	6
Koha / lokacioni:	Fakulteti i Arteve - Dekanati
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof. Ast. Genc Reznqi
Detajet kontaktuese:	genc.reznqi@uni-pr.edu
Përshkrimi i lëndës	<p>Ky kurs synon të zhvillojë të kuptuarit teorik dhe praktik të procesit të dizajnit të produkteve. Studentët eksplorojnë të gjitha fazat e krijimit të një produkti – nga ideja, skicimi, konceptimi, prototipimi, deri te prezantimi i tij vizual dhe funksional. Përmes punës projektuese dhe hulumtimeve të bazuara në përdorues, kursi nxit kreativitetin, të menduarit në fushën e dizajnit, si dhe aplikimin e parimeve ergonomike, estetike dhe funksionale në produkt.</p>
Qëllimet e lëndës	<ul style="list-style-type: none"> - Të prezantojë procesin e plotë të dizajnit të një produkti. - Të zhvillojë aftësitë vizuale dhe teknike për skicim, modelim dhe konceptim të produkteve. - Të nxisë mendimin kritik dhe zgjidhjen kreative të problemeve të dizajnit. - Të kultivojë ndërgjegjësimin për dizajnin e qëndrueshëm dhe të orientuar te përdoruesi.
Rezultatet e pritura të nxënies:	<p>Pas përfundimit të kursit, studenti do të jetë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizojë nevojat e përdoruesve dhe të përkthejë ato në ide dizajni. - Zhvillojë koncepte të produkteve me funksion, formë dhe identitet të qartë. - Aplikoje parimet ergonomike, estetike dhe teknologjike në dizajn. - Komunikojë vizualisht dhe me prezantim profesional një produkt përmes skicave, diagramëve, modelimeve dhe mock-up-eve.

	- Të punojë në mënyrë bashkëpunuese dhe të pranojnë kritikën konstruktive.		
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 përlllogaritjes:			
<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. 			
Metodologjia e mësimdhënies:	<p>Metodologjia e mësimdhënies për këtë kurs bazohet në një qasje të integruar që kombinon procesin kreativ, të menduarit kritik, dhe zgjidhjen e problemeve përmes dizajnit, duke integruar teori, praktikë dhe hulumtim të orientuar nga përdoruesi. Procesi i mësimdhënies zhvillohet në mënyrë progresive, nga njohuritë bazë deri te zbatimi i tyre në projekte konkrete të dizajnit të produkteve.</p> <p>Ligjërta interaktive me analiza vizuale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parashtrimi i koncepteve teorike për dizajnin e produkteve: funksionaliteti, forma, materiali, përdorshmëria, etj. - Diskutim mbi shembuj realë të produkteve të suksesshme dhe të dështuara, me qëllim analizimin kritik të vendimeve të dizajnit. 		

	<p>Punë praktike dhe projekte individuale / në grup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studentët zhvillojnë koncepte origjinale të produkteve duke kaluar nëpër fazat: ideimi, skicimi, konceptimi, prototipimi dhe prezantimi. - Puna praktike është thelbësore për të lidhur njohuritë teorike me aplikimin konkret. <p>Workshop-e dhe ushtrime eksperimentale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seanca intensive që fokusohen në teknika të caktuara si: ergonomi, modelim fizik ose digjital, përdorimi i materialeve, krijimi i mockup-eve, etj. - Eksperimentim me forma, përmasa dhe funksione nëpërmjet prototipeve të thjeshta ose dixhitale. <p>Kritikë dhe feedback formativ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studentët paraqesin vazhdimisht idetë dhe progresin e tyre në klasë përmes kritikave të hapura dhe të strukturuar. - Qëllimi është nxitja e reflektimit dhe përmirësimit të vazhdueshëm bazuar në komentet e mësimeve dhe të kolegëve. <p>Analizë e përdoruesit dhe hulumtim i tregut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Përdorimi i metodave të thjeshta të hulumtimit për të kuptuar nevojat, sjelljet dhe kontekstin e përdoruesit. - Observim, intervista bazë dhe analiza të referencave krahasuese përdoren për të informuar konceptet e dizajnit. <p>Përdorimi i skicimit dhe teknologjive digjitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ushtrime që zhvillojnë aftësitë në krijimit të ideve, krijimin e diagrameve konceptuale dhe përdorimin e mjeteve digjitale për prezantim (p.sh. Illustrator, SketchUp, Blender, Rhino etj.). <p>Prezantime të strukturuar dhe dokumentim i procesit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studentët mësojnë të artikulojnë në mënyrë profesionale idetë e tyre përmes prezantimeve vizuale dhe të shkruara. - Përdorimi i portofolios dhe dokumentimit për të ndjekur zhvillimin e projektit gjatë gjithë semestrit
--	--

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>Ashby, M. & Johnson, K. – Materials and Design</i> <i>Norman, D. – The Design of Everyday Things</i>
Literatura shtesë:	<i>Pugh, S. – Total Design: Integrated Methods for Successful Product Engineering</i> <i>Heskett, J. – Industrial Design</i>
Burimet: https://www.biblioteka-ks.org/burime/ https://pdfcoffee.com/materials-and-design-the-art-and-science-of-material-selection-in-product-design-pdf-free.html https://issuu.com/wymaniitl/docs/ebook_total_design_integrated_methods_for_successf	

Java	Tema / Njësia Mësimore	Përmbajtja Kryesore	Aktivitetet Mësimore	Detyra / Vlerësimi
1	Hyrje në lëndë dhe prezantimi i syllabus-it	Çka është produkt dizajni? Roli në industri, metodologjia e kursit	Diskutim hyrës, prezantim lënde	Ditar reflektiv
2	Historia dhe zhvillimi i dizajnit të produkteve	Nga dizajni i produkteve të dizajni bashkëkohor	Ligjeratë + analizë	Ese 1: Analizë produkti historik
3	Procesi i produkt dizajnit – faza konceptuale	Ideimi, hulumtimi, konceptimi, testimi	Modelimi dhe procesi	Ushtrim: Skicim idesh
4	Analiza e përdoruesit dhe nevojave	Persona, harta e empatisë, konteksti i përdorimit	Workshop me shembuj realë	Detyrë: Profil përdoruesi

5	Brainstorming dhe zgjedhja e drejtimit kreativ	Teknikat e krijimit të ideve: mind-map, word-association, SCAMPER	Ushtrime në grup	Zhvillim koncepti
6	Skicimi dhe vizualizimi i ideve	Skicim dorë, diagramë funksionale, prezantim të shpejtë	Ushtrime praktike	Dorëzim i skicave
7	Ergonomia dhe forma në produkt	Ergonomi fizike, përdorimi intuitiv, përshtatshmëria	Analizë produktesh	Ese 2: Ergonomi në dizajn
8	Zgjedhja e materialeve dhe qasja ekologjike	Materialet, qëndrueshmëria, riciklimi, ndikimi mjedisor	Diskutim dhe hulumtim	Detyrë: Propozim materialesh
9	Forma, funksioni dhe estetika	Balanca mes pamjes dhe përdorshmërisë	Analizë dizajni	Detyrë skicimi
10	Struktura e produktit dhe teknologjia	Lidhje, montim, modularitet, riparueshmëria	Shembuj teknikë + diskutim	Ushtrim: Diagram i strukture
11	Prezantimi paraprak i konceptit të produktit	Prezantim verbal dhe vizual i idesë së parë	Feedback në klasë	Vlerësim formativ
12	Prototipi i hershëm – low fidelity	Prototipe të shpejta me materiale bazë	Workshop praktik	Detyrë: Model i thjeshtë
13	Testimi me përdoruesin dhe iteracioni	Vëzhgim dhe mbledhje feedback, përmirësim i dizajnit	Testim + diskutim	Ditar testimi
14	Vizualizimi i avancuar i produktit	Vizatime teknike, renderime digjitale, formate prezantimi	Ushtrime digjitale	Vizatim teknik

15	Kollokfiumi I – prezantimi i projektit të parë	Prezantim i zhvillimit të deritanishëm	Prezantim + kritikë	Vlerësim i projektit 1
16	Branding dhe emërtimi i produktit	Emri, logoja, komunikimi vizual i produktit	Workshop branding	Ushtrim: Logo për produkt
17	Paketimi i produktit	Dizajn i paketimit – funksionaliteti, mbrojtja, komunikimi	Analizë + dizajnim	Paketim i thjeshtë
18	Qasja në dizajnin e qëndrueshëm	Reduktim materiali, jetëgjatësi, dizajn etik	Diskutim + ese	Ese 3: Produkti dhe qëndrueshmëria
19	Marketingu dhe pozicionimi i produktit	Përdorimi i dizajnit për pozicionim në treg	Prezantime mini-fushate	Detyrë: Poster promocional
20	Përgatitja për konceptin final	Riorganizim idesh sipas feedback-ut dhe kërkesave teknike	Konsultime individuale	Dorëzim plan final
21	Zhvillimi i dizajnit final – faza 1	Detajim skicash, përzgjedhje materialesh, plan prezantimi	Punë në klasë	Konsultim
22	Zhvillimi i dizajnit final – faza 2	Modelim dhe dokumentim	Workshop	Prototip i avancuar
23	Rishikim dhe kritikë kolektive	Prezantim paraprak i progresit	Kritikë grupore	Rishikim projekt
24	Vizualizimi për portofolio	Kompozim vizual për prezantim profesional	Ushtrim vizualizimi	Përgatitje portofoli
25	Finalizimi i prototipit	Dorëzim i modelit fizik ose digjital të produktit	Punë praktike në klasë	Prototip final
26	Dokumentimi i procesit	Përgatitje e librezës së dokumentimit ose board-it prezantues	Workshop vizual	Dorëzim dokumentacioni

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 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, studentit duhet t'i përmbahet udhëzimeve të dhëna nga mësimdhënësi për realizimin hulumtues dhe teknik të punimit.