

## Formular për syllabus të lëndës

Të dhëna bazike të lëndës	
<b>Njësia akademike:</b>	FAKULTETI I ARTEVE
<b>Titulli i lëndës:</b>	DIZAJN INDUSTRIAL
<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>	Prof. Ast. Genc Rezniqi
<b>Detajat kontaktuese:</b>	genc.rezniqi@uni-pr.edu
<b>Përshkrimi i lëndës</b>	<p>Ky kurs synon të fokusohet në konceptimin, zhvillimin dhe prezantimin e produkteve industriale që plotësojnë nevoja praktike dhe estetike të përdoruesve. Përmes një qasjeje ndërdisiplinore, lënda përfshin aspekte të funksionalitetit, ergonomisë, teknologjisë së prodhimit dhe ndikimit të produkteve në shoqëri dhe mjedis. Studentët mësojnë të zhvillojnë ide që mund të prodhohen në masë, të jenë të përdorshme dhe të përshtatshme për treg.</p>
<b>Qëllimet e lëndës</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Të prezantojë parimet themelore të dizajnit industrial.</li> <li>- Të zhvillojë aftësitë për konceptim dhe vizualizim të industrisë.</li> <li>- Të kuptohet ndikimi i prodhimit në procesin e dizajnit.</li> <li>- Të integrohet mendimi kritik në projektimin e produkteve që përdoren çdo ditë.</li> <li>- Të nxitë kreativitetin dhe dizajnin e qëndrueshëm.</li> </ul>
<b>Rezultatet e pritura të nxënies:</b>	<p>Pas përfundimit të kursit, studenti do të jetë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifikojë dhe analizojë nevojat e përdoruesit dhe kërkesat e tregut.</li> <li>- Aplikoje parimet e dizajnit industrial në zhvillimin e një produkti të ri.</li> <li>- Zhvillojë prototipe funksionale dhe prezantime vizuale profesionale.</li> <li>- Bashkëpunojë në mënyrë efektive në projekte grupore të orientuara në zgjidhjen e problemeve.</li> </ul>

	- Vlerësojë ndikimin e dizajnit industrial në mjedis dhe në jetën e përditshme.		
<b>Kontributi në ngarkesën e studentit ( gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit 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 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
<b>Totali</b>	<b>205 orë</b>		
<b>Shpjegim i shkurtër i përlllogaritjes:</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>			
<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	<p>Metodologjia e mësimdhënies për këtë kurs bazohet në një qasje të integruar bashkëkohore dhe të orientuar në praktikë, duke ndërlidhur teorinë me zhvillimin e aftësive praktike dhe mendimin kritik në kontekstin e dizajnit të produkteve për prodhim dhe përdorim masiv.</p> <p><b>1. Mësimdhënie e orientuar në projekt</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Struktura e kursit bazohet në zhvillimin e <b>projekteve praktike</b>, të cilat simulojnë situata reale të dizajnit industrial.</li> <li>- Studentët kalojnë përmes fazave të <b>ideimit, hulumtimit, skicimit, prototipimit dhe prezantimit</b>, duke reflektuar mbi secilën fazë të zhvillimit.</li> </ul> <p><b>2. Ligjertat teorike me analizë të rasteve studimore</b></p>		

- Çdo temë fillon me një **prezantim teorik të konceptit** përkatës (p.sh. ergonomia, prodhimi, qëndrueshmëria, estetika).
- Pasojnë **analiza të produkteve reale**, duke theksuar vendimet e dizajnit dhe efektin e tyre tek përdoruesi dhe tregu.

### 3. Workshop-e dhe seanca praktike

- Organizohen **ushtrime eksperimentale në klasë**, për të zhvilluar:
  - Skicimin industrial
  - Modelimin me letër ose materiale të thjeshta
  - Përdorimin bazik të softuerëve për dizajn/prototip

### 4. Kritikë dhe feedback formativ

- Studentët prezantojnë vazhdimisht idetë dhe progresin e projekteve të tyre.
- Përmes **kritikës së strukturuar dhe komenteve kolegjiale**, zhvillohet një proces i vazhdueshëm reflektimi dhe përmirësimi.

### 5. Mësim i bazuar në zgjidhjen e problemeve (Problem-Based Learning)

- Studentëve u prezantohet një **skenar/problem real ose i simuluar**, të cilin duhet ta zgjidhin përmes dizajnit industrial.
- Kjo nxit të menduarit **kreativ, analitik dhe bashkëpunues**.

### 6. Huluntim i orientuar nga përdoruesi

- Studentët mësojnë të përdorin mjete të thjeshta për të kuptuar përdoruesin:
  - Vëzhgim
  - Intervistë
  - Analizë e konkurrencës

### 7. Përdorimi i skicimit dhe teknologjive digjitale

- Nxsisim **zhvillimin e aftësive të komunikimit vizual**, si:
  - Skicimi teknik dhe estetik
  - Vizualizimi 3D
  - Prezantime vizuale dhe teknike

### 8. Prezantim dhe dokumentim profesional

- Studentët prezantojnë punën përfundimtare përmes:
  - **Posterve vizuale**
  - **Prototipëve (fizik ose digjital)**
  - **Dokumentimit të procesit të dizajnit**

<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 dizajnues, 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>	<p><i>Heskett, J. – Industrial Design</i>  <i>Ulrich, K., &amp; Eppinger, S. – Product Design and Development</i>  <i>Lidwell, W., Holden, K., &amp; Butler, J. – Universal Principles of Design</i></p>
<b>Literatura shtesë:</b>	<p>Artikuj dhe revista si <i>Core77, Designboom, Dezeen</i>          Manuale për prodhim industrial, ergonomi, dhe modelim 3D</p>
<b>Burimet:</b>	
<p><a href="https://www.biblioteka-ks.org/burime/">https://www.biblioteka-ks.org/burime/</a>  <a href="https://thenetmencorp.com/wp-content/uploads/2016/11/Designing-Brand-Identity.pdf">https://thenetmencorp.com/wp-content/uploads/2016/11/Designing-Brand-Identity.pdf</a>  <a href="http://ndl.ethernet.edu.et">Advertising by DesignNational Digital Library of Ethiopiahttp://ndl.ethernet.edu.et</a> › <a href="#">bitstream</a>  <a href="https://www.scribd.com/document/639018328/CitizenDesigner">https://www.scribd.com/document/639018328/CitizenDesigner</a></p>	

Java	Tema / Njësia Mësimore	Përmbajtja Kryesore	Aktivitetet / Ushtrimet	Detyra / Vlerësimi
<b>1</b>	<b><i>Hyrje në lëndë dhe prezantimi i syllabus-it</i></b>	Qëllimet e lëndës, metodat, rezultatet e pritura	Diskutim hyrës dhe prezantim i kursit	Reflektim mbi pritjet
<b>2</b>	<b><i>Çka është dizajni industrial?</i></b>	Përkufizim, dallimet me dizajnin grafik dhe produkt dizajnin	Leksion + analizë shembujsh	Ese: Roli i dizajnit industrial
<b>3</b>	<b><i>Historia e dizajnit industrial</i></b>	Lëvizje të rëndësishme: Bauhaus, Modernizmi, etj.	Prezantim vizual + diskutim	Analizë vizuale
<b>4</b>	<b><i>Procesi i dizajnit industrial</i></b>	Faza: hulumtim, konceptim, prototipim, zhvillim, prezantim	Skemë procesi + shembuj praktikë	Ushtrim: vizatim procesi

5	<b>Analiza e përdoruesit dhe nevojave</b>	Persona, konteksti i përdorimit, harta e empatisë	Workshop me studim rasti	Detyrë: krijo një profil përdoruesi
6	<b>Brainstorming dhe konceptimi i idesë</b>	Teknikat kreative: SCAMPER, mind mapping, sketching	Ushtrime individuale	Prezantim i 3 ideve
7	<b>Ergonomia dhe përvojat e përdorimit</b>	Ergonomi fizike dhe kognitive	Analizë e objekteve të përditshme	Ese: Ergonomia në dizajn
8	<b>Zgjedhja e materialeve dhe proceset e prodhimit</b>	Plastika, metali, druri, tekstilet; përshtatshmëri dhe ndikim mjedisor	Diskutim + shembuj praktikë	Detyrë: përzgjedhje materiali
9	<b>Funksioni dhe forma në dizajn</b>	Balanca mes estetikës dhe përdorshmërisë	Analizë produktesh	Vlerësim i shembujve të zgjedhur
10	<b>Modelimi dhe paraqitja vizuale e idesë</b>	Skicim, vizatime teknike, paraqitje digjitale	Ushtrim: vizatim teknik + artistik	Dorëzim skicash
11	<b>Prototipimi i hershëm</b>	Prototipe "low-fidelity" me materiale bazë	Workshop prototipi	Prezantim paraprak i modelit
12	<b>Testimi dhe iteracioni</b>	Testim me përdorues; mbledhje e feedback-ut	Ushtrim: intervistë dhe përmirësim	Reflektim mbi testimin
13	<b>Qasja në dizajnin e qëndrueshëm</b>	Jetëgjatësia, riparueshmëria, materiali ekologjik	Diskutim me shembuj realë	Ese: Dizajni dhe qëndrueshmëria
14	<b>Brandimi i produktit</b>	Emërtimi, identiteti vizual, pozicionimi në treg	Workshop: zhvillim identiteti	Detyrë: Logo dhe emër produkti

<b>15</b>	<b><i>Kollokfiumi I – Prezantimi i projektit të parë</i></b>	Faza e parë e projektit: kërkimi + konceptimi + prototip i hershëm	Prezantim + kritikë klasore	Vlerësim i ndërmjetëm
<b>16</b>	<b><i>Standardet teknike dhe dimensionimi</i></b>	Matje, specifika, manual teknik	Ushtrim vizatimi teknik	Dorëzim skemash teknike
<b>17</b>	<b><i>Proceset e prodhimit industrial</i></b>	Lidhja mes dizajnit dhe teknologjisë së prodhimit	Video + diskutim	Ese: Prodhimi dhe dizajni
<b>18</b>	<b><i>Produktet “smart” dhe dizajni interaktiv</i></b>	Integrimi i teknologjisë në produkt	Shembuj + diskutim	Detyrë: ide për produkt të zgjuar
<b>19</b>	<b><i>Rregullat e prezantimit profesional</i></b>	Portofolio, board prezantimi, ekspozim	Workshop me shembuj	Ushtrim: skicim board prezantimi
<b>20</b>	<b><i>Zhvillimi i projektit final – konceptimi</i></b>	Riorganizim idesh nga projekti paraprak	Konsultime individuale	Plani i punës final
<b>21</b>	<b><i>Skicim dhe modelim i avancuar</i></b>	Skica finale, përzgjedhje materialelesh, planim vizual	Ushtrime praktike	Dorëzim i konceptit final
<b>22</b>	<b><i>Prototipimi i avancuar (high-fidelity)</i></b>	Realizimi i një modeli të qëndrueshëm për prezantim	Workshop modelimi	Prototip paraprak
<b>23</b>	<b><i>Kritika kolektive – test i brendshëm</i></b>	Diskutim dhe feedback kolektiv për projektin final	Rishikim në klasë	Reflektim mbi feedback-un
<b>24</b>	<b><i>Prezantimi vizual për portofolio</i></b>	Formatimi i portofolit dhe paraqitja vizuale	Ushtrime digjitale	Dorëzim i materialeve vizuale
<b>25</b>	<b><i>Përgatitja e prezantimit final</i></b>	Simulimi i prezantimit para panelit	Praktikë e folurit dhe strukturimit	Provë prezantimi

<b>26</b>	<b><i>Finalizimi i dokumentacionit dhe detajeve</i></b>	Librezë dokumentimi / board teknik	Workshop dokumentacioni	Dorëzim i dokumentacionit
<b>27</b>	<b><i>Prezantimi final i projektit</i></b>	Prezantim profesional para klasës / stafit	Prezantim + kritikë	Vlerësim i projektit final
<b>28</b>	<b><i>Reflektim mbi të mësuarit</i></b>	Çfarë funksionoi? Çfarë mësove? Si u rrite si dizajner?	Ditar reflektiv	Ese reflektive
<b>29</b>	<b><i>Diskutim mbi aplikimin profesional</i></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	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 shpesh 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, studentit duhet t'i përmbahet udhëzimeve të dhëna nga mësimdhënësi për realizimin hulumtues dhe teknik të punimit.