

Formular për syllabus të lëndës

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	FAKULTETI I ARTEVE
Titulli i lëndës:	FENOMENOLOGJI E DIZAJNIT DHE INOVACIONEVE
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:	Prof. Ast. Genc Reznqi
Detajet kontaktuese:	genc.reznqi@uni-pr.edu
Përshkrimi i lëndës	Ky kurs eksploron fenomenologjinë si qasje artistike dhe metodologjike në raport me dizajnin grafik dhe inovacionin. Studentët do të njihen me mënyrën se si përvoja njerëzore, perceptimi, intuita dhe kuptimi formësojnë procesin e dizajnit, duke thelluar të kuptuarit për ndikimin e dizajnit në përvojën estetike, emocionale dhe funksionale.
Qëllimet e lëndës	<ul style="list-style-type: none"> - Të prezantojë parimet bazë të fenomenologjisë dhe ndikimin e tyre në dizajn. - Të zhvillojë të kuptuarit kritik të përvojës së përdoruesit (UI/UX/UE) në kontekstin e dizajnit grafik. - Të inkurajojë qasje krijuese dhe reflektive përmes studimeve të rasteve dhe praktikave dizajnuese. - Të eksplorojë lidhjen midis inovacionit, teknologjisë dhe përjetimit njerëzor.
Rezultatet e pritura të nxënies:	<ul style="list-style-type: none"> - Analizojnë marrëdhënien ndërmjet përvojës dhe dizajnit përmes lenteve fenomenologjike. - Përdorin metodologji reflektive për të gjeneruar ide dhe zgjidhje inovative. - Integrojnë qasje filozofike në procesin e krijimit të dizajnit grafik. - Vlerësojnë ndikimin e dizajnit në jetën e përditshme përmes perspektivës së përdoruesit.

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		
<p>Shpjegim i shkurtër i përllogaritjes:</p> <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 mësimdhënies për këtë kurs bazohet në një qasje të integruar që kombinon teorinë filozofike, analizën kritike, dhe praktikën dizajnuese, duke promovuar të mësuarin aktiv, reflektiv dhe ndërdisiplinor. Në thelb të qasjes pedagogjike qëndron ideja fenomenologjike e përvojës së drejtpërdrejtë si themel i njohjes dhe krijimtarisë në dizajn.</p> <p>Qasjet dhe metodat kryesore të përdorura:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ligjerata interaktive <ul style="list-style-type: none"> - Prezantim i koncepteve të fenomenologjisë dhe aplikimi i tyre në dizajn. - Ligjertat shoqërohen me prezantime vizuale dhe shembuj konkretë nga dizajni bashkëkohor. Diskutime të udhëhequra dhe reflektim kritik <ul style="list-style-type: none"> - Diskutime në klasë mbi përvojat personale dhe kolektive në raport me dizajnin. - Analizë kritike e dizajneve nga perspektiva e përvojës njerëzore. Projekte praktike 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Zhvillimi i koncepteve vizuale që reflektojnë përvojën fenomenologjike dhe artistike. - Eksperimentim me medime të ndryshme për të eksploruar ndjeshmërinë dhe intuitën në dizajn. <p>4. Studime rastesh dhe analiza vizuale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizë e veprave të dizajnit që mishërojnë qasje përjetuese dhe inovative. - Rishikim i dizajnit të ndërfaqeve, produkteve, hapësirave dhe identitetit vizual. <p>5. Ese dhe ditar reflektiv (journal)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studentët mbajnë një ditar gjatë gjithë kursit ku dokumentojnë përvojat personale, idetë dhe evolucionin e mendimit të tyre mbi dizajnin. <p>6. Punë në grup dhe bashkëkrijim</p> <ul style="list-style-type: none"> - Detyra bashkëpunuese për të stimuluar mendimin ndërdisiplinor dhe eksplorimin e ideve në mënyrë kolektive. <p>7. Preztime dhe kritika të hapura (critiques)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prezentim i projekteve me diskutim të udhëhequr në klasë. - Feedback nga profesori dhe studentët në frymë konstruktive dhe reflektuese.
<p>Metodat e vlerësimit:</p>	<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 fenomenologjike 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%
<p>Literatura</p>	
<p>Literatura bazë:</p>	<p>Don Ihde – <i>Experimental Phenomenology</i> Norman, D. A. – <i>The Design of Everyday Things</i></p>
<p>Literatura shtesë:</p>	<p>Maurice Merleau-Ponty – <i>Phenomenology of Perception</i> (fragmente të përzgjedhura) Eno Henze – <i>Design and Phenomenology</i> (artikuj të përzgjedhur)</p>
<p>Burimet: https://www.biblioteka-ks.org/burime/ The Design of Everyday Thingsicdsthttps://dl.icdst.org › pdfs › files4</p>	

Java	Tema / Njësia mësimore	Përmbajtja / Qëllimi	Aktivitetet mësimore	Detyra / Vlerësimi
1	<i>Hyrje në kurs – Çfarë është fenomenologjia?</i>	Prezentim i kursit, koncepti i përvojës.	Ligjërata + diskutim	Njoftim me ditarin reflektiv
2	<i>Filozofia si themel i dizajnit përvojësor</i>	Fenomenologjia e Husserl-it	Ligjërata + video	Reflektim i shkurtër
3	<i>Perceptimi si bazë e dizajnit</i>	Merleau-Ponty dhe perceptimi trupor	Analizë posterash	Ese 1
4	<i>Fenomenologjia dhe përjetimi vizual</i>	Shembuj dizajni që përçojnë përvojë	Ligjërata + diskutim	Ushtrim praktik
5	<i>Objekti dhe kuptimi i tij në kontekst të përvojës</i>	Don Ihde - ndërveprimi me objekte	Demonstrim	Zhvillim koncepti dizajni
6	<i>Dizajni i përditshmërisë – The Design of Everyday Things</i>	Donald Norman - dizajni dhe përdoruesi	Ligjërata + diskutim	Analizë objekti
7	<i>Empatia dhe intuita në dizajn</i>	Fenomenologjia në UX dhe UI	Workshop	Ese 2
8	<i>Inovacioni si përvojë</i>	Qasje fenomenologjike ndaj inovacionit	Raste studimore	Ushtrim krijues
9	<i>Estetika dhe ndjeshmëria</i>	A është dizajni i bukur edhe i përjetueshëm?	Diskutim klasor	Reflektim
10	<i>Analiza e përvojës në hapësirë</i>	Hapësira, ndjeshmëria	Prezantim video	Ese reflektive
11	<i>Të menduarit dizajnuet si proces reflektiv</i>	Kreativiteti si përvojë fenomenologjike	Ligjërata + brainstorming	Puna në grup

12	<i>Fenomenologjia e ndërfaqeve digjitale</i>	UI/UX përmes përjetimit	Ushtrime praktike	Projekti 1 - Koncept
13	<i>Etika në dizajn dhe teknologji</i>	Përdoruesi, përvoja dhe përgjegjësia	Diskutim me shembuj	Ese 3
14	<i>Kritika e dizajnit nga këndvështrimi fenomenologjik</i>	Analizë kritike e një dizajni real	Workshop kritik	Feedback në klasë
15	<i>Kollokfiumi I / Prezantim i parë</i>	Reflektim mbi mësimin e deritanishëm	Prezantime individuale	Vlerësim formativ
16	<i>Identiteti vizual si përvojë e brendshme</i>	Si përjetohet marka?	Analizë rastesh	Detyrë individuale
17	<i>Narrativa vizuale dhe rrëfimi në dizajn</i>	Imazhi dhe tregimi	Diskutim + shembuj	Ese e shkurtër
18	<i>Fenomenologjia në ilustrim dhe vizatim</i>	Mediumi dhe përvoja përmes tij	Workshop	Puna krijuese
19	<i>Trupi dhe ndjeshmëria në ndërveprim</i>	Dizenjimi për prekje, ndjesi, zë	Ligjërata	Projekt ideor
20	<i>Përvoja e ngjyrës dhe formës</i>	Psikologjia e përvojës vizuale	Eksperiment praktik	Reflektim vizual
21	<i>Inovacion përmes dizajnit të qëndrueshëm</i>	Fenomenologjia dhe dizajni etik	Shembuj praktikë	Ushtrim reflektiv
22	<i>Analizë projekti – punët e mëparshme</i>	Përgatitje për projektin final	Diskutim + kritikë	Konsultime
23	<i>Procesi si përvojë</i>	Si përjetohet procesi dizajnuar?	Udhëzim individual	Ditari reflektiv

24	<i>Projekti final – zhvillimi i konceptit</i>	Idetë marrin formë	Punë praktike	Feedback
25	<i>Projekti final – dizajn dhe përpunim</i>	Përgatitje për prezantim	Konsultime	Puna individuale
26	<i>Prezantim paraprak dhe kritikë nga kolegët</i>	Prezantim i parë i draftit	Kritikë e hapur	Feedback dhe reflektim
27	<i>Përmirësimi i projektit në bazë të kritikës</i>	Iteracion dhe përpunim	Workshop	Finalizim
28	<i>Përgatitje për ekspozim / prezantim final</i>	Organizimi i paraqitjes	Punë në grup	Detyra përfundimtare
29	<i>Prezantimi final i projektit</i>	Mbrojtje dhe reflektim mbi punën	Prezantim	Vlerësim përfundimtar
30	<i>Mbyllja e kursit, reflektim mbi të nxënërit</i>	Çfarë kemi mësuar?	Diskutim përmbyllës	Dorëzim ditari reflektiv

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 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 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.