

Formular për SYLLABUS të Lëndës: STUDIO E PA VARUR E DIZAJNIT (MA)

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	FAKULTETI I ARTEVE Programi i studimit – Arte Vizuale (MA) – Dizajn Grafik dhe Multimedia
Titulli i lëndës:	STUDIO E PA VARUR E DIZAJNIT
Niveli:	Master-MA
Statusi lëndës:	Obligative
Viti i studimeve:	Viti -I- (Semestri I)
Numri i orëve në javë:	6 L + 6 Pr
Vlera në kredi – ECTS:	24
Koha / lokacioni:	E marte, ora: 10.00 - 15.00 / Fakulteti i Arteve, Salla nr.5 (DAM)
Mësimdhënësi i lëndës:	Muhamet Ahmeti-Metis
Detajet kontaktuese:	<ul style="list-style-type: none"> - E-mail: muhamet.ahmeti@uni-pr.edu - metis.muhametahmeti@gmail.com - Web: www.metis-art.com - Mob: + 383 44 192919 - Adresa: Rexhep Krasniqi, nr.71, Prishtinë
Përshkrimi i lëndës	Lënda STUDIO E PA VARUR E DIZAJNIT (MA) trajton përvoja mësimore dhe aftëson studentët me proceset e hulumtimit kreativ dhe zgjidhjen e dizajneve në fusha të ndryshme të komunikimit masiv. Zhvillimi i trendeve kreative në mediumet globale të korporatave dhe aftësimi profesional i imazheve ilustrative në mediumet e ndryshme grafike përbëjnë strukturën përmbajtësore të lëndës. Studentët arrijnë të aftësohen profesionalisht në veprimtari të specializuara dizajnuese në zgjidhjen e detyrave dhe projekteve mediale që kanë të bëjnë me marketingun dhe dizajnin inovativ të projekteve në formë të shtypur dhe elektronike, si: Dizajn korporate, botim ekskluziv, ilustrime me destinacion filmin e vizatuar dhe reklamë vizuale, botime letrare, artistike e shkollore, katalog për veshje, katalog të stripit dhe ilustrimit artistik, etj.
Qëllimi i lëndës:	Qëllimet kryesore të Lëndës STUDIO E PA VARUR E DIZAJNIT (MA) janë avancimi i proceseve kreative në botime dhe media digjitale, duke i përfshirë këtu të gjitha llojet dhe specifikat e kërkesave të tregut. Gjetja e rrugëve inovative me kriteret e kohës së re, me standarde estetike, praktike dhe ekonomike janë sinteze e përbërjes së lëndës. Efikasiteti dhe kyqja në tregun e punës me ide produktive për të gjeneruar dizajn të qëndrueshëm dhe klientellë të besuar. Aftësimi i studentëve për pavarësi kreative në zgjidhjen

	e problemeve nga fusha e vizuelizmit grafik të të gjitha medimeve komunikuese.		
Rezultatet e pritura të nxënies:	Studenti do të arrijë nivel të njohjes dhe performimit në: <ul style="list-style-type: none"> - Zhvillimin e proceseve dizajnuese për gjetjen e formulimit grafik në reproduktim botuese e mediale. - Kreativitet dizajnues për realizimin e detyrave më specifike nga fushveprimtaria e ilustrimit dhe koncepteve tjera mediale. - Aplikimin e programeve më kompatible për të dizajnuar forma dhe produkte të tjera reproduktuese. - Demonstrimin me përshkrim të projekteve të realizuara sipas kërkesave të tregut dhe zgjidhjes dizajnuese. 		
Kontributi në ngarkesën e studentit (korrespondenca me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithësej
Ligjërata	4	30 (15+15)	120
Ushtrime teorike/laboratorike	2	30 (15+15)	60
Punë praktike	2	4 (2+2)	8
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	12 (6+6)	12
Ushtrime në teren	3	6 (3+3)	18
Kollokfiume,seminare	-	-	-
Detyra të shtëpisë	2	16 (8+8)	32
Koha e studimit vetanëk të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	1	20 (10+10)	20
Përgaditja përfundimtare për provim	2	6 (3+3)	12
Koha e kaluar në vlerësim (teste,kuiz,provim final)	1	6 (3+3)	6
Projektet,prezentimet ,etj	3	4 (2+2)	12
Totali	21	134	300
Metodologjia e mësimdhënies:	Mësimdhënia bazohet në metoda të përshtatura praktike dhe teorike, si: ligjërata, diskutime, ushtrime, punë praktike duke përdorë mjete konkretizuese në laborator, detyra dhe projekte tematike. Krijimtaria dhe hulumtimi i studentëve në zgjidhjen e detyrave përcillet deri në realizimin final të tyre. Mësimi dhe forma e kërkimit dizajnues për realizimin e detyrave praktike të procesit riprodhues realizohet me përdorimin e disa teknikave të njohura figurative, (vizatim, temper, tush, pastel, teknikë të kombinuar) dhe me programe kompjuterike, (Adobe Photoshop, Adobe InDesign, CorelDRAW, etj.).		

	Konkretizimi I mësimit bëhet edhe me vizita në shtypshkronjë, studio dizajni, galeri, etj.
--	--

Metodat e vlerësimit:	<p>Sistemi i vlerësimit sipas detyrimeve semestrale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Pjesëmarrja aktive dhe vijimi i rregullt</u> 25 pikë - <u>Provimi i pjesshëm në detyra</u> 25 pikë - <u>Provimi përfundimtar</u> 50 pikë <u>Totali</u> 100 Pikë <p>Sistemi i vlerësimit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100% - 92% e totalit të notës10 (dhjetë) • 91% - 82% e totalit të notës 9 (nëntë) • 81% - 72% e totalit të notes 8 (tetë) • 71% - 62% e totalit të notës7 (shtatë) • 61% - 52% e totalit të notes6 (gjashtë) • 51% - 42% e totalit të notës.....5 (pesë)
------------------------------	---

Literatura	
Literatura bazë:	<ul style="list-style-type: none"> - https://bibliotekadigitale-ks.org/documents - https://www.biblioteka-ks.org/ - Postproduksioni, Nicolas Bourraud; - Deconstructing Product Design, William Lidëll – Gerry Manacsá; - Design basics, David A. Lauer, Stephen Pentak; - Dinamika e komunikimit masiv, Joseph R. Domenik; - Graphic designer's color handbook, Rick Sutherland, Barb Karg.
Literatura shitesë:	<ul style="list-style-type: none"> - Illustration – Atheoretical & Contextual; - Book design, Andreë Haslam; - Historia e Artit, E.H. Gombrich, (përkthim nga Abdurrahim Myftiu).

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:

- Vijim i rregullt në procesin mësimorë;
- Disiplinë dhe rregull në mirëmbajtjen e klasës gjatë vijimit të mësimit dhe punës praktike;
- Debat konstruktiv dhe motivues në mes të studentëve gjatë realizimit të detyrave.
- Demonstrim i përgatitur i temës së përcaktuar për prezentim.

Plani i dizajnuar i mësimit: Semestri 1

Javët	Ligjeratat
Java e parë:	<ul style="list-style-type: none"> - Njohuri të përgjithshme nga fusha e arteve vizuale. - Llojet dhe komunikimi vizual.
Java e dytë:	<ul style="list-style-type: none"> - Imazhet e komunikimit grafik në dizajnet e aplikuara. - Prezentim i shembujve vizatimorë të ilustrimit;
Java e tretë:	<ul style="list-style-type: none"> - Caktimi I projektit (temës) studiuese. - Analizë e zgjedhjes dhe grumbullimi I të dhënave të projektit.
Java e katërt:	<ul style="list-style-type: none"> - Koncepti dhe qasja realizuese e projektit sipas dinamikës. - Analizë studimore sipas skicave.
Java e pestë:	<ul style="list-style-type: none"> - Kërkime kreative, skica, ilustrime, mix media, digjitale, etj.
Java e gjashtë:	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikimi I skicave sipas teknikës dizajnuese.
Java e shtatë:	<ul style="list-style-type: none"> - Kërkimi kreativ sipas konceptit dizajnues.
Java e tetë:	<ul style="list-style-type: none"> - Kombinimi I teknikave ilustrative.
Java e nëntë:	<ul style="list-style-type: none"> - Imazhet mediale në raporte grafike me tipografinë.
Java e dhjetë:	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemi I ngjyrave dhe llojet e shtypit medial.
Java e njëmbëdhjetë:	<ul style="list-style-type: none"> - Imazhet grafike dhe aplikimi tyre në praktikë.
Java e dymbëdhjetë:	<ul style="list-style-type: none"> - Zhvillimi I karaktereve ilustrative për editim.
Java e trembëdhjetë:	<ul style="list-style-type: none"> - Ngjyrosja dhe zhvillimi i karaktereve të zgjedhura.
Java e katërmëdhjetë:	<ul style="list-style-type: none"> - Dizajnimi sipas produktit të projektit.
Java e pesëmbëdhjetë:	<ul style="list-style-type: none"> - Prezantimi me përshkrim I projektit. - Diskutim me grupin për arritjet.

Plani i dizajnuar i mësimit: Semestri 2

Javët	Ligjeratat
Java e parë:	- Aplikimi I artit grafik në medime.
Java e dytë:	- Formati dhe sistemi prezantues i projektit.
Java e tretë:	- Skenimi, përpunimi dhe dizajnimi I imazheve në projekt.
Java e katërt:	- Vizitë studimore në teren: shtypshkronjë, studio dizajni, etj.
Java e pestë:	- Përzgjedhja finale e krijimeve në projekt reprodukues.
Java e gjashtë:	- Sistemimi I imazheve në përshtatje tipografike.
Java e shtatë:	- Arritjet teknologjike dhe komunikimi masiv.
Java e tetë:	- Reklamimi dhe arti dizajnues I projektit. - Poster, broshura, katalogu, ëebi, shtypi, etj.
Java e nëntë:	- Procesi final I reprodukimit.
Java e dhjetë:	- Sistemi I praktikës së dizajnit në Id e Ps.
Java e njëmbëdhjetë:	- Hartimi I temës sipas vazhdimsisë së projektit.
Java e dymbëdhjetë:	- Korigjimet dhe zgjedhja finale e imazheve në temë.
Java e trembëdhjetë:	- Redaktura gjuhësore dhe përpilimi përmbajtësor I temës.
Java e katërmëdhjetë:	- Përfundimi I temës sipas projektit të zgjedhur.
Java e pesëmbëdhjetë:	- Prezantimi me përshkrim I projektit. - Diskutim me grupin për arritjet përfundimtare.