

UNIVERSITETI I PRISHTINËS
Modeli i Programit mësimor të lëndës (Syllabusi)
Viti akademik: 2024/2025

Njësia akademike: FAKULTETI I ARTEVE, DIZAJN I KOMUNIKIMIT
Lënda: KOMUNIKIM VIZUAL
Niveli: BACHELOR
Statusi: OBLIGATIV
Viti i studimeve: II / SEMESTRI 1
Numri i orëve ne javë: 4
Vlera në kredi - ECTS: 6
Mësimdhënësja: Prof. Ass. Dr. Rrezeart Galica Tel: 044 180 081
E-mail: rrezeart.galica@uni-pr.edu

PËRSHKRIMI I LËNDËS	<p>Gjatë vitit të dytë te nivelit bachelor mësimdhënia e lëndës KOMUNIKIME VIZUALE është e perqëndruar në IDENTITETIN VIZUAL dhe e konceptuar si vazhdimsi e procesit të përfitimit të njohurive specifike të kësaj lënde e cila ligjërohet në të katër vitet e studimit.</p> <p>Vizualizimi i mesazhit të cilin e komunikojmë është hap i parë për kuptimin më të mirë të Identitetit vizual brenda komunikimit të gjithëmbarshtëm vizual të brendit andaj në semestrin e parë në veçanti analizohen mesazhet pamore prej komunikimit parapiktografik gjerë te piktogrami bashkohorë (piktogramet, shkrimi piktografik, ideogramet). Njohuria teorike gërshetohet me ushtrime praktike ku studentët i aplikojnë rregullat dhe tiparet themelore të piktogramit dhe ideogramit si pjesë kyçe të komunikimit informativ (info komunikimit).</p> <p>Në funksion të komunikimit vizual të suksesshëm është elementi kryesorë i identitetit visual - shenja. Në këtë njësi mësimore analizohet simboli heraldik gjerë te simboli bashkëkohorë, simboli gjerë te shenja, shenja dhe/ose logotipi dhe logosymbi.</p> <p>Përmes ushtrimeve praktike studentët me punë kreative aplikojnë njohuritë teorike në projektet e përcaktuara për këtë semestër.</p> <p>Gjatë vitit të dytë të studimeve lënda mbështetet në mësimin teorik dhe punën kreative. Ligjeratat dhe ushtrimet mbahen në Design-Lab dhe në platformën online të lëndës permes së cilës studentët komunikojnë, shkëmbejnë ide dhe publikojnë punime.</p>
QËLLIMI I LËNDËS	<p>Programi mësimorë i lëndës KOMUNIKIME VIZUALE është i formësuar për t'i përmbushur këto qëllime:</p> <ul style="list-style-type: none">- t'i hulumton nivelet e mesazheve pamore- t'i aplikon rregullat dhe tiparet themelore të komunikimit informativ- të inkurajon dhe fuqëzon kreativitetin në formësimin e Identitetit vizual- të avancon njohurinë për komunikim vizual të suksesshëm - nga realizimi i idesë iniciale gjerë te paraqitja në treg- t'i aplikon në menyrë profesionale dhe të thugtë konceptet dhe teoritë kryesore të komunikimit vizual

FONDI I ORËVE	-Vëllimi dhe sasia e nevojshme e punës (3 ore në javë, 6 ECTS për semestër)				
	Aktiviteti	Orë	Ditë	Javë	Gjithësejt
	Ligjërata	2		15	30
	Ushtrime	1		15	15
	Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1		15	15
	Ushtrime në teren				
	Kollokfiume,seminare	3		4	12
	Detyra të shtëpisë	1		10	10
	Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	2		15	30
	Përgaditja përfundimtare për provim	2		5	10
	Koha e kaluar në vlerësim (teste,kuiz,provim final)	3		4	12
	Projektet,prezentimet ,etj	2		8	16
Totali				150	

P R O G R A M I	Javët	Tema
	Java - I	IDENTITETI VIZUAL BRENDA KOMUNIKIMIT TE GJITHËMBARSHËM VIZUAL TE BRENDIT FUSHA E INTERESIT
	Java - II	VIZUALIZIMI I MESAZHIT MESAZHI TE CILIN E KOMUNIKOJME MESAZHI VIZUAL TE CILIN E KOMUNIKOJME
	Java - III	VIZUALIZIMI I MESAZHIT MESAZHI PAMORE MESAZHI I THJESHTË – PIKTOGRAMI MESAZHI I NDERLIKUAR – SHKRIMI PIKTOGRAFIK MESAZHI I NDERLIKUAR GJERE TE NIVELI ABSTRAKT – SHKRIMI IDEOGRAFIK SI LIND IDEOGRAMI PIKTOGRAMI OSE IDEOGRAMI: DALLIMET
	Java - IV	VIZUALIZIMI I MESAZHIT MESAZHI PAMORE PREJ KOMUNIKIMIT PARAPIKTOGRAFIK GJERE TE PIKTOGRAMI BASHKEKOHORE SIMBOLI/SHENJA
	Java - V	PIKTOGRAMI HISTORIKU I PIKTOGRAMIT BASHKEKOHORE OTTO NEURATH: SISTEMI ISOTYPE GERD ARNTZ – THEMELUESI I PIKTOGRAMIT BASHKEKOHORE ISOTYP TIPARET ARTISTIKE TE PIKTOGRAMIT: 7 RREGULLAT THEMELORE PRINCIPET E KREACIONIT TE PIKTOGRAMIT
	Java - VI	USHTRIM 01: ILUSTRIMI ME PIKTOGRAM (KREACION B/Z DHE COLOR)
	Java - VII	PIKTOGRAMI DISIPLINA: VIKTOR HERTZ: PLLAKATET - ILUSTRIMI I FILMAVE DHE TITUJVE TE HITEVE MUZIKORE ME PIKTOGRAME OUTMANE AMAHOU: PLLAKATET – EPOKAT STILISTIKE DHE DREJTIMET ARTISTIKE ME PIKTOGRAME

		PIKTOGRAMET NE SPORT: GERD ARNTZ, MASASA KATZUMIE & YOSHIRO YAMASHITA, OTL AICHER, NIKOLAI BELKOW PIKTOGRAMI/IKONA
	Java - VIII	SEMINARË: PIKTOGRAMI SI PJESE KYCE E KOMUNIKIMIT INFORMATIV (PREJ SINJALIZIMIT GJERE TE ORIENTIMI NE HAPESIRE) – RREGULLAT DHE TIPARET THEMELORE
	Java - IX	USHTRIM 02: INFO KOMUNIKIMI (PUNIMI I SETIT TE PERBERE NGA 12 PIKTOGRAME NE TE NJEJTEN MANIRE, B/Z POZITIV, NEGATIV DHE COLOR)
	Java - X	USHTRIM 03: AUTOBIOGRAFIA/BIOGRAFIA NE PIKTOGRAME
	Java - XI	IDENTITETI VIZUAL SHENJA: NGA SIMBOLI HERALDIK GJERE TE SIMBOLI BASHKEKOHORE NGA SIMBOLI GJERE TE SHENJA SHENJA DHE/OSE LOGOTIPI
	Java - XII	SHENJA/LOGOTIPI: KOMBINIMI I ELEMENTIT PAMORE DHE LOGOTIPI LOGOSYMBI: PAMJA E NDERTUAR ME SHKRONJA
	Java - XIII	SEMINARË: SHENJA, LOGOTIPI, SHENJA/LOGOTIPI, LOGOSYMBI (SI DHE PSE I DALLOJME)
	Java - XIV	USHTRIM 04: KREACION I SHENJES, LOGOTIPIT DHE SHENJES/LOGOTIPIT - (POZ/NEG)
	Java - XV	USHTRIM 05: KREACION B/Z I LOGOSYMBIT (POZ/NEG)
REZULTATET E PRITURA TË NXËNIES	<p>Për t'i përmbushur kriteret e lëndës studenti duhet t'i demonstrojë këto aftësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ta zhvilloj të menduarit strategjik - Të tregoj njohuri të shkëlqyeshme të terminologjisë së dizajnit në gjuhë angleze - T'i zotëroj programet kompjuterike Illustrator, Photoshop, InDesign, Powerpoint - T'i aplikoj programet dhe aplikacionet kompjuterike gjatë zhvillimit të projekteve - Të merr pjesë aktive në diskutime dhe vlerësime kritike - Të gjitha projektet të komunikojnë koncepte të qarta dhe të dorëzohen në afat te caktuar - Të formëson portofolion dhe prezantimin dixhital si mjet efektiv në relacion me klientin 	
LITERATURA BAZË	<ol style="list-style-type: none"> 1. From Hieroglyphics to Isotype: A Visual Autobiography by Otto Neurath, Published by Hyphen Press, London 2010 2. The Transformer: Principles of Making Isotype Charts by Marie Neurath and Robin Kinross, Published by Hyphen Press, London 2009 3. Thought Signs, The Semiotics of Symbols - Western Ideograms by Carl G. Liungman, Publisher: los Pr Inc, 1995 4. Man and His Symbols by Carl Gustav Jung, Publisher: Dell, 1968 5. Decoding Design: Understanding and Using Symbols in Visual Communication by Maggie Macnab, Publisher: HOW Books, 2008 	

LITERATURA SHITESË	<ul style="list-style-type: none"> - Pictograms, Icons, and Signs by Rayan Abdullah and Roger Hübner Publisher: Thames & Hudson, 2006 - Gerd Arntz - Graphic Designer by Ed Annink and Max Bruinsma, Published by O10, 2010 - Official Signs & Icons 1,2 by Mies Hora, Michael Wong and Chris O'Hara, Publisher: Ultimate Symbol, 2005 - Visual Communication: Integrating Media, Art, and Science by Rick Williams and Julianne Newton, Published by Lawrence Erlbaum Associates 2007 - Meggs' History of Graphic Design by Philip B. Meggs and Alston W. Purvis, Published by John Wiley and Sons Inc, 2011
METODOLOGJIA E MËSIMDHËNËSË	<p>Gjatë semestrave I dhe II brenda njësisë studimore zbatohet integrimi i mësimit teorik dhe ushtrimeve praktike.</p> <p>Ligjërata, seminarë, konsultime dhe trajnime ofrohen nga mësime të lëndës. Në ambientin kreativ të Design Lab-it ftohen artist nga fusha e Dizajnit grafik të cilët janë të mirëseardhur të ndajnë me studentë eksperiencën profesionale.</p> <p>Gjatë vitit akademik organizohen dy ekspozita me punime të perzgjedhura të studentëve.</p>
METODAT E VLERËSIMIT	<p>Vlerësimi përfundimtar është rezultat i tri kategorive themelore të evaluimit: procesit, realizimit dhe profesionalizimit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesi: mësimi teorik, hulumtimi, koncepti, komunikimi i vazhdueshëm, zgjidhja ideore. - Realizimi: zgjidhja grafike - definitive, prezantimi në portofolio dhe powerpoint. - Profesionalizmi: aftësitë teknike të aplikacioneve softwerike, dorëzimi i projekteve në afat të caktuar, pjesëmarrja e rregullt, mirësjellja, artikulli i shkëlqyeshëm verbal. <p>Vlerësimi final bazohet në dokumentimin e procesit të punës në bllokun e dorëzuar nga studenti në formë skicash.</p> <p>Kriteri minimal: Përfundimi i të gjitha detyrave në kohë në nivel të konsiderueshëm profesional dhe pjesëmarrja e rregullt.</p> <p>Pjesëmarrja e rregullt në mësim: 30% Pjesëmarrja në diskutime: 20 % Projektet: 40% Prezantimet me portofolio dhe në powerpoint: 10 %</p>
POLITIKAT AKADEMIKE DHE RREGULLAT E MIRËSJELLJES	<ul style="list-style-type: none"> - Përcjellja e ligjeratave dhe realizimi i detyrave të parapara me planprogramin mesimor. - Evidentimi i rregullsise se vijimit në ligjerata, zbatimi me korrektesi i orarit të fillimit dhe mbarimit të mësimit pjesëmarrjes në ligjerata dhe konsultimit për çështje që janë objekt ligjerimi. - Fikja e telefonave celularë. - Mospjesëmarrja e rregullt në ligjerata (më shumë se tre herë gjatë një semestri) do të tërheq reprecusione në përputhje me dispozitat që dalin nga rregullorja për realizimin e ECTS.

UNIVERSITETI I PRISHTINES**Modeli i Programit mësimor të lëndës (Syllabusi)****Viti akademik: 2024/2025****Njësia akademike: FAKULTETI I ARTEVE , DIZAJN GRAFIK****Lënda: KOMUNIKIM VIZUAL****Niveli: BACHELOR****Statusi: OBLIGATIV****Viti i studimeve: II / SEMESTRI 2****Numri i orëve ne javë: 4****Vlera në kredi - ECTS: 6****Mësimdhënësja: Prof. Ass. Dr. RREZEART GALICA Tel: 044 159 499****E-mail: rrezeart.galica@uni-pr.edu**

PËRSHKRIMI I LËNDËS	<p>Gjatë vitit të dytë te nivelit bachelor mësimdhënia e lëndës KOMUNIKIME VIZUALE është e përqëndruar në IDENTITETIN VIZUAL dhe e konceptuar si vazhdimsi e procesit të përfitimit të njohurive specifike të kësaj lënde e cila ligjërohet në të katër vitet e studimit.</p> <p>Pas analizës së njësisë mësimore Identiti vizual/shenja në semestrin e parë, në semestrin e dytë analizohen elementet tjera të Identitetit vizual: sistemi i ngjyrave (përzgjedhja dhe definimi i marrëdhëniës), tipografia e zgjedhur, standardet (proporcionet e elementeve të identitetit vizual, mutacionet gjuhësore dhe të koloritit). Gjatë ushtrimeve praktike studentët do të punojnë në krijimin e një identiteti te ri vizual ku do të aplikohet njohuria teorike e përfituar më parë.</p> <p>Element i rëndësishëm i identitetit vizual, sidomos kur bëhet fjalë për ndërtimin e një brendi të ri është edhe sloganit. Në këtë njësi mësimore analizohet rëndësia e posacme e sloganit, elementet psikologjike, semantike, fonike, vizuale si dhe tipografia e zgjedhur. Në projektin e formësimit të identitetit vizual do të punohet poashtu në krijimin e sloganeve kreative dhe provokative të cilat përcojnë mesazh të qëlluar te recipienti.</p> <p>Gjatë vitit të dytë të studimeve lënda mbështetet në mësimin teorik dhe punën kreative. Ligjeratat dhe ushtrimet mbahen në Design-Lab dhe në platformën online të lëndës permes së cilës studentët komunikojnë, shkëmbejnë ide dhe publikojnë punime.</p>
QËLLIMI I LËNDËS	<p>Programi mësimorë i lëndës KOMUNIKIME VIZUALE është i formësuar për t’i përmbushur këto qëllime:</p> <ul style="list-style-type: none">- të inkurajon dhe fuqëzon kreativitetin në formësimin e Identitetit vizual- te hulumton procesin e pozicionimit të brendit- të avancon njohurinë për ndërtimin e brendit – nga realizimi i idesë initiale gjerë te zhvillimi i tijë në praktikë.- të zotëron strategjitë e marketingut dhe dizajnit korporativ si pjesë e tijë- t’i aplikon në menyrë profesionale dhe të thugtë konceptet dhe teoritë kryesore të komunikimit vizual

FONDI I ORËVE	-Vëllimi dhe sasia e nevojshme e punës ((3 ore në javë, 6 ECTS për semestër)				
	Aktiviteti	Orë	Ditë	Javë	Gjithësejt
	Ligjërata	2		15	30
	Ushtrime	1		15	15
	Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1		15	15
	Ushtrime në teren				
	Kollokfiume,seminare	3		4	12
	Detyra të shtëpisë	1		10	10
	Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	2		15	30
	Përgaditja përfundimtare për provim	2		5	10
	Koha e kaluar në vlerësim (teste,kuiz,provim final)	3		4	12
	Projektet,prezentimet ,etj	2		8	16
	Totali				150

P R O G R A M I	Javët	Tema
	Java - I	IDENTITETI VIZUAL SISTEMI I NGJYRAVE: BEGATIA E NGJYRES: MUNDESITE N+1 NGA REDUKIMI GJERE TE VENDIMI DEFINIMI I MARREDHENIES
	Java - II	IDENTITETI VIZUAL TIPOGRAFIA: TIPOGRAFIA E ZGJEDHUR KOMPARIMI
	Java - III	IDENTITETI VIZUAL STANDARDET NE IDENTITETIN VIZUAL: PROPORCIONET E SHENJES, LOGOTIPIT, SHENJES/LOGOTIPIT, LOGOSYMBIT DHE ELEMENTEVE TJERA PAMORE MUTACIONET GJUHESORE DHE KOLORISTIKE „CUT OUT“ VERSIONET DHE ADAPTIMET
	Java - IV	USHTRIM 06: KREACIONI I SHENJES DHE/OSE SHENJES/LOGOTIPIT COLOR (POZ/NEG)
	Java - V	USHTRIM 07: KREACIONI I LOGOSYMBIT COLOR (POZ/NEG)
	Java - VI	USHTRIM 08: KREACIONI I ELEMENTEVE TE SHOQUERUARA TE IDENTITETIT VIZUAL
	Java - VII	IDENTITETI VIZUAL SLLOGANI: RENDESIA E POSACME E SLLOGANIT ELEMENTET PSIKOLOGJIKE, SEMANTIKE, FONIKE DHE VIZUALE TE SLLOGANIT TIPOGRAFIA

	Java - VIII	IDENTITETI VIZUAL INTERAKSIONI I SLLOGANIT ME ELEMENTET TJERA PAMORE TE IDENTITETIT VIZUAL SLLOGANI SI PJESE E BRENDIT PROBLEMET TE MUTACIONET GJUHESORE TE SLLOGANIT INTERAKSIONI I ASPEKTEVE IKONIKE DHE FONIKE TE SLLOGANIT
	Java - IX	USHTRIM 09: KREACIONI B/Z I SLLOGANIT– TRE SHEMBUJ
	Java - X	USHTRIM 10: KREACIONI SLLOGANIT NE COLOR – I NDERLIDHUR ME PUNIMIN PARAPRAK (USHTRIMI 07)
	Java - XI	IDENTITETI VIZUAL RRITJA PARALELE E DIZAJNIT GRAFIK DHE IDENTITETIT VIZUAL SI PASOJE E RRITJES SE KONKURENCES IDENTITETI VIZUAL DHE NDRYSHIMET E TIJE NGA MARKA GJERE TE BRENDI NJOHJA E BRENDIT SI IMPERATIV
	Java - XII	SEMINARË: IDENTITETI VIZUAL SOT: SHEMBUJT DHE KOMPARIKET C'ESHTË DIZAJNI KORPORATIV? BRENDI DHE TOTALL DIZAJNI – SOT OSE NESER?
	Java - XIII	VIZITË STUDIOS PER DIZAJN GRAFIK
	Java - XIV	PËRGADITJA E PUNIMEVE PËR EKSPOZITË
	Java - XV	PËRZGJEDHJA E PUNIMEVE PËR EKSPOZITË DHE PËRGADITJET PËR PROVIM
REZULTATET E PRITURA TË NXËNIES	<p>Për t'i përmbushur kriteret e lëndës studenti duhet t'i demonstrojë këto aftësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ta zhvilloj të menduarit strategjik - Të tregoj njohuri të shkëlqyeshme të terminologjisë së dizajnit në gjuhë angleze - T'i zotëroj programet kompjuterike Illustrator, Photoshop, InDesign, Powerpoint - T'i aplikoj programet dhe aplikacionet kompjuterike gjatë zhvillimit të projekteve - Të merr pjesë aktive në diskutime dhe vlerësime kritike - Të gjitha projektet të komunikojnë koncepte të qarta dhe të dorëzohen në afat të caktuar - Të formëson portofolion dhe prezantimin dixhital si mjet efektiv në relacion me klientin 	
LITERATURA BAZË	<ol style="list-style-type: none"> 1. Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design by Aaris Sherin, Publisher: Rockport Publishers, 2012 2. Type Rules!: The Designer's Guide to Professional Typography by Ilene Strizver, Publisher: Wiley, 2010 3. Slogans: Webster's Timeline History, 1402 - 2007 by Icon Group International, 2009 4. 100 Ideas that Changed Graphic Design by Steven Heller and Veronique Vienne Publisher: Laurence King Publishers, 2012 5. The Dictionary of Brand - AIGA 	

LITERATURA SHITESË	<ul style="list-style-type: none"> - Modern Photoshop Color Workflow - The Quartertone Quandary, the PPW, and Other Ideas for Speedy Image Enhancement... by Dan Margulis, Publisher:MCW Publishing, 2013 - Visual Identity in New York: Best of American Corporate Identity Design by Koichiro Inagaki, Publisher: Books Nippan (July 1992) - Meggs' History of Graphic Design by Philip B. Meggs and Alston W. Purvis, Published by John Wiley and Sons Inc, 2011 - Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team by Alina Wheeler Publisher: Wiley, 2012 - Word of Mouth Marketing: How Smart Companies Get People Talking by Andy Sernovitz, Guy Kawasaki and Seth Godin, Publisher: Greenleaf Book Group Press, 2012
METODOLOGJIA E MËSIMDHËNËS	<p>Gjatë semestrave I dhe II brenda njësave studimore zbatohet integrimi i mësimit teorik dhe ushtrimeve praktike.</p> <p>Ligjërata, seminarë, konsultime dhe trajnime ofrohen nga mësimdhënësi i lëndës. Në ambientin kreativ të Design Lab-it ftohen artist nga fusha e Dizajnit grafik të cilët janë të mirëseardhur të ndajnë me studentë eksperiencën profesionale.</p> <p>Gjatë vitit akademik organizohen dy ekspozita me punime të perzgjedhura të studentëve.</p>
METODAT E VLERËSIMIT	<p>Vlerësimi përfundimtar është rezultat i tri kategorive themelore të evaluimit: procesit, realizimit dhe profesionalizmit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesi: mësimi teorik, hulumtimi, koncepti, komunikimi i vazhdueshëm, zgjidhja ideore. - Realizimi: zgjidhja grafike - definitive, prezentimi në portofolio dhe powerpoint. - Profesionalizmi: aftësitë teknike të aplikacioneve softwerike, dorëzimi i projekteve në afat të caktuar, pjesëmarrja e rregullt, mirësjellja, artikulimi i shkëlqyeshem verbal. <p>Vlerësimi final bazohet në dokumentimin e procesit të punës në bllokun e dorëzuar nga studenti në formë skicash.</p> <p>Kriteri minimal: Përfundimi i të gjitha detyrave në kohë në nivel të konsiderueshëm profesional dhe pjesëmarrja e rregullt.</p> <p>Pjesëmarrja e rregullt në mësim: 30%</p> <p>Pjesëmarrja në diskutime: 20 %</p> <p>Projektet: 40%</p> <p>Prezentimet me portofolio dhe në powerpoint: 10 %</p>
POLITIKAT AKADEMIKE DHE RREGULLAT E MIRËSJELLJES	<ul style="list-style-type: none"> - Përcjellja e ligjeratave dhe realizimi i detyrave të parapara me planprogramin mesimor. - Evidentimi i rregullsise se vijimit në ligjerata, zbatimi me korrektesi i orarit të fillimit dhe mbarimit të mësimit pjesemarrjes në ligjerata dhe konsultimit për çështje që janë objekt ligjerimi. - Fikja e telefonave celularë. - Mospjesëmarrja e rregullt në ligjerata (më shumë se tre herë gjatë një semestri) do të tërheq reprecusione në perputhje me dispozitat që dalin nga rregullorja për realizimin e ECTS.

Vendi, data:
Prishtinë, Tetor 2024

Ligjëruesja e lëndës:
Prof. Ass. Dr. Rrezeart Galica