

## Formular për syllabus të lëndës

Të dhëna bazike të lëndës	
<b>Njësia akademike:</b>	FAKULTETI I ARTEVE
<b>Titulli i lëndës:</b>	Elementet e dizajnit 1
<b>Niveli:</b>	BA
<b>Statusi lëndës:</b>	OBLIGATIVE
<b>Viti i studimeve:</b>	VITI I - SEMESTRI I DHE II
<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. Taulant Qerkini
<b>Detajet kontaktuese:</b>	taulant.qerkini@uni-pr.edu
<b>Përshkrimi i lëndës</b>	Lënda “Elementet e Dizajnit” është themelore për studentët e dizajnit grafik. Qëllimi është që studentët të kuptojnë dhe të aplikojnë elementet bazë të ndërtimit vizual – formën, vijën, ngjyrën, hapësirën, ritmin, balancën dhe hierarkinë. Përmes një qasjeje teorike dhe praktike, studentët zhvillojnë perceptimin estetik, aftësitë për të analizuar strukturat vizuale dhe për të krijuar kompozime origjinale.
<b>Qëllimet e lëndës</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Të zhvillojë kuptimin e koncepteve themelore të dizajnit vizual.</li> <li>2. Të aftësojë studentët për të ndërtuar kompozime të balancuara dhe harmonike.</li> <li>3. Të zhvillojë aftësitë për krijim origjinal të formave dhe strukturave vizuale.</li> <li>4. Të aftësojë studentët të përdorin elementët e dizajnit për komunikim vizual efikas.</li> <li>5. Të përgatisë studentët për lëndët e avancuara të dizajnit grafik.</li> </ol>
<b>Rezultatet e pritura të nxënies:</b>	<p>Në përfundim të kursit, studenti do të jetë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifikojë dhe përdorë elementet kryesore të dizajnit vizual.</li> <li>● Krijojë kompozime duke zbatuar parimet e balancës, kontrastit dhe hierarkisë.</li> <li>● Përdorë forma dhe struktura origjinale për të komunikuar ide vizuale.</li> <li>● Aplikojë konceptet e ritmit dhe harmonisë në punë grafike.</li> <li>● Reflektojë mbi procesin krijues përmes dokumentimit vizual..</li> </ul>

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
<b>Totali</b>	<b>205 orë</b>		
<p><b>Shpjegim i shkurtër i përlogaritjes:</b></p> <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>			
<p><b>Metodologjia e mësimdhënies:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mësimi në këtë lëndë bazohet në <b>modelin e studimit të dizajnit si proces krijues</b> dhe kërkues, i cili e vendos studentin në qendër të veprimtarisë akademike. Ky model mbështetet në konceptin e <b>Të mësuarit ne studio</b>, ku <b>mësimdhënësi vepron si mentor</b>, ndërsa <b>studenti si praktikues aktiv</b>, duke ndërtuar njohuri përmes eksperimentimit, reflektimit dhe zbatimit të koncepteve teorike në projekte konkrete.</li> <li>● Qasja synon të zhvillojë aftësi kritike, shkathtësi teknike dhe ndjeshmëri estetike përmes mjedisit të bashkëpunimit, analizës vizuale dhe vetëvlerësimit.</li> </ul>		

<p><b>Metodat e vlerësimit:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Mësim i bazuar në praktikë</b> Studentët mësojnë duke bërë – përmes vizatimit, modelimit, prerjeve, kolazhit dhe dizajnit digjital. Çdo koncept teorik përcillet me ushtrime praktike dhe mini-projekte.</li> <li>● <b>Mësim i bazuar në problem dhe projekt</b> Çdo temë semestrale përfshin detyra të ndërtuara rreth një problemi vizual që kërkon zgjidhje kreative. Studentët kalojnë nëpër fazat: hulumtim, ideim, skicim, zhvillim, testim dhe prezantim.</li> <li>● <b>Kritika dhe reflektimi</b> Diskutimet kolektive dhe prezantimet e punëve shërbejnë si mjet për zhvillimin e gjykimit estetik dhe të aftësisë për të komunikuar konceptin vizual. Kritika trajtohet si proces bashkëpunues, jo konkurrues, duke nxitur vlerësimin konstruktiv dhe vetë-reflektimin.</li> <li>● <b>Integrimi i teknologjisë</b> Përdorimi i programeve profesionale si Adobe Illustrator, Photoshop, Figma etj. aplikohet në fazat e avancuara të projektit, duke balancuar punën manuale me atë digjitale.</li> <li>● <b>Eksperimentimi i lirë</b> Studentët inkurajohen të eksperimentojnë me materiale, ngjyra, tekstura dhe forma që i marrin nga përditshmëria e tyre, për të zhvilluar një gjuhë autentike grafike dhe stil personal.</li> <li>● <b>Ndërlidhja teori–praktikë</b> Konceptet teorike të elementeve të dizajnit (forma, vijë, ngjyrë, hapësirë, hierarki, kontrast) mësohen përmes shembujve realë nga historia e artit, dizajnit modern dhe grafikës bashkëkohore, dhe më pas aplikohen në punë konkrete.</li> <li>● <b>Reflektimi dhe vetëvlerësimi</b> Çdo student mban një <i>ditar vizual</i> (sketchbook / design journal), ku dokumenton procesin e punës, zgjedhjet estetike dhe zhvillimin e mendimit vizual gjatë semestrit.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Detyrat javore dhe pjesëmarrja aktive - 30%</li> <li>- Analizë kritike (individuale) - 20%</li> <li>- Projekt praktik - 30%</li> <li>- Prezantim përfundimtar / ekspozita - 20%</li> </ul>
-------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Literatura</b>	
<b>Literatura bazë:</b>	<p><i>Kimberly Elam – Principles of Design</i>  <i>Josef Müller-Brockmann – Grid Systems in Graphic Design</i>  <i>Christian Leborg – Visual Grammar</i>  <i>Burime: bibliotekadigjitale-ks.org, <a href="http://doabooks.org">doabooks.org</a></i></p> <p>–</p> <p><i>Timothy Samara – Design Elements: A Graphic Style Manual</i>  <i>Ellen Lupton – Graphic Design Thinking</i>  <i>Burime: bibliotekadigjitale-ks.org, <a href="http://open.umn.edu">open.umn.edu</a></i></p> <p>–</p> <p><i>Alex W. White – The Elements of Graphic Design</i>  <i>Christian Leborg – Visual Grammar</i>  <i>Burime: bibliotekadigjitale-ks.org, doabooks.org</i></p>
<b>Literatura shitesë:</b>	<p>Artikuj dhe revista si <i>Core77, Designboom, Dezeen</i>  Manuale për prodhim industrial, ergonomi, dhe modelim 3D</p>
<p><b>Burimet:</b>  <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>  Advertising by DesignNational Digital Library of Ethiopia<a href="http://ndl.ethernet.edu.et">http://ndl.ethernet.edu.et</a> › bitstream  <a href="https://www.scribd.com/document/639018328/CitizenDesigner">https://www.scribd.com/document/639018328/CitizenDesigner</a></p>	

<i>Java</i>	<i>Tema</i>	<i>Përmbajtja Kryesore</i>	<i>Aktivitetet / Ushtrimet</i>	<i>Detyra / Vlerësimi</i>
<b>1</b>	<b><i>Hyrje në Elementet e Dizajnit</i></b>	Prezantimi i elementeve bazë: pikë, vijë, formë, ngjyrë, teksturë	Diskutim, shembuj nga natyra dhe arti	Ese reflektuese: “Çfarë është forma?”
<b>2</b>	<b><i>Forma dhe vlera e saj vizuale</i></b>	Llojet e formave – gjeometrike, organike, abstrakte	Vizatime me laps dhe prerje kartoni	Skicë formash nga jeta e përditshme
<b>3</b>	<b><i>Vijat dhe drejtimi vizual</i></b>	Roli i vijës në strukturë	Eksperimente me vijë dinamike	Dorëzim i 5 skicave eksperimentale
<b>4</b>	<b><i>Kompozimi me forma bazike</i></b>	Rregullat e organizimit vizual	Ushtrime me prerje dhe ngjitje	Krijim kompozimi abstrakt
<b>5</b>	<b><i>Balanca vizuale</i></b>	Kuptimi i ekuilibrit në strukturë	Punë në grupe – analiza posterësh	Mini-projekt 1: “Forma në ekuilibër”
<b>6</b>	<b><i>Figura dhe sfondi</i></b>	Raporti pozitiv/negativ	Eksperimente me kolazh	Prezantim vizual
<b>7</b>	<b><i>Tekstura dhe ritmi i formës</i></b>	Sipërfaqja vizuale dhe përsëritja	Ushtrime me materiale të ndryshme	Dorëzim i studimit të teksturës
<b>8</b>	<b><i>Struktura modulare</i></b>	Sistemi i përsëritjes vizuale	Projekt grupor	Krijim i një rrjeti modular grafik
<b>9</b>	<b><i>Integrimi i elementeve</i></b>	Kombinimi i formës dhe vijës	Punë në studio	Vlerësim formativ
<b>10</b>	<b><i>Projekt Semestral I</i></b>	Zbatim i të gjitha parimeve të mësuara	Workshop dhe prezantim	Projekt: “Forma si komunikim vizual”
<b>11</b>	<b><i>Simetria dhe asimetria</i></b>	Kuptimi i balancës	Eksperimente me forma të kundërta	Ushtrime në letër dhe softuer
<b>12</b>	<b><i>Kontrasti vizual</i></b>	Ngjyra, forma, madhësia dhe tekstura	Analizë posterësh modernë	Kompozim kontrasti

<b>13</b>	<b><i>Pika fokale dhe drejtimi vizual</i></b>	Krijimi i theksit vizual	Punë individuale	Mini-projekt “Pika e fokusit”
<b>14</b>	<b><i>Ritmi dhe përsëritja</i></b>	Lëvizja vizuale dhe strukturimi dinamik	Ushtrime grafike me përsëritje	Krijim seri abstrakte
<b>15</b>	<b><i>Harmonia e kontrastit</i></b>	Ndërtimi i unitetit në kompozim	Eksperimente me ngjyra të kundërta	Dorëzim i punës grafike finale
<b>16</b>	<b><i>Hierarkia vizuale</i></b>	Organizimi i informacionit	Ushtrime tipografike	Kompozim hierarkik
<b>17</b>	<b><i>Theksi narrativ</i></b>	Komunikimi vizual përmes kontrastit	Punë digjitale në Photoshop	Mini-projekt: “Mesazhi vizual”
<b>18</b>	<b><i>Balanca midis elementeve</i></b>	Raporti formë/ngjyrë	Workshop në studio	Kritika kolektive
<b>19</b>	<b><i>Ndërtimi i strukturës finale</i></b>	Përgatitja për projekt	Këshillime individuale	Skicim paraprak
<b>20</b>	<b><i>Projekt Semestral II</i></b>	Prezantim i punës finale	Prezantim para grupit	Vlerësim semestral
<b>21</b>	<b><i>Ritmi linear dhe progresiv</i></b>	Përsëritje dhe lëvizje vizuale	Ushtrime eksperimentale	Dorëzim i studimit vizual
<b>22</b>	<b><i>Përsëritja dhe lëvizja</i></b>	Kompozim dinamik	Analizë punësh të artistëve	Ushtrim digjital
<b>23</b>	<b><i>Harmonia vizuale</i></b>	Kohezioni midis elementeve	Ushtrime me formë dhe ngjyrë	Prezantim i punës
<b>24</b>	<b><i>Hierarkia vizuale</i></b>	Organizimi i rendit vizual	Punë me tipografi dhe imazh	Dorëzim i projektit “Hierarkia”
<b>25</b>	<b><i>Perceptimi Gestalt</i></b>	Parimet e afërsisë dhe ngjashmërisë	Eksperimente grafike	Mini-projekt perceptiv
<b>26</b>	<b><i>Integrimi i parimeve</i></b>	Bashkimi i ritmit dhe harmonisë	Workshop dhe diskutim	Kritikë kolektive
<b>27</b>	<b><i>Organizimi hapësinor</i></b>	Kompozimi në formate të ndryshme	Ushtrime me gride	Skicë përfundimtare

<b>28</b>	<b><i>Ekspozimi vizual</i></b>	Përgatitja e portofolit	Prezantim në klasë	Feedback profesional
<b>29</b>	<b><i>Projekt Final</i></b>	Prezantim profesional	Kritikë nga profesorët	Vlerësim përfundimtar
<b>30</b>	<b><i>Reflektim dhe vlerësim i kursit</i></b>	Analizë e procesit mësimor	Ditar reflektiv	Ese përfundimtare

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