



## SYLLABUSI

<b>Të dhëna bazike rreth lëndës</b>	
<b>Universiteti:</b>	<b>Universiteti “Ukshin Hoti” - Prizren</b>
<b>Njësia akademike:</b>	<b>Fakulteti i Shkencave Kompjuterike</b>
<b>Programi i studimit:</b>	<b>Dizajnimi i Softuerëve</b>
<b>Lënda:</b>	<b>Media e re dhe multimedia</b>
<b>Niveli i studimeve:</b>	<b>Bachelor</b>
<b>Statusi i lëndës:</b>	<b>Zgjedhore</b>
<b>Viti i studimeve:</b>	<b>1</b>
<b>Numri i orëve në javë:</b>	<b>2+2</b>
<b>Vlera në kredi - ECTS:</b>	<b>6</b>
<b>Koha / lokacioni:</b>	<b>Do të publikohen në web site të universitetit!</b>
<b>Mësimdhënësit:</b>	<b>Prof. Ass. Dr. Dhuratë Hyseni</b>
<b>Detajet kontaktuese:</b>	<b>dhurate.hyseni@gmail.com</b>
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	Kjo lëndë përfshin njohuri të përgjithshme në lidhje me bazat e multimediale, media e re dhe aplikimi i tyre. Gjithashtu përfshinë krijimin dhe analizën e materialeve multimediale duke shfrytëzuar teknologjitë e reja.
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	Qëllimi i kësaj lëndë është që t’iu japë studentëve njohuri të përgjithshme në lidhje me: Bazat e multimediale; Media e re dhe aplikimi i tyre; Hiperteksti dhe Hipermedia; Veglat softuerike që përdoren për multimedia; Modelet e ngjyrave; Imazhet; Llojet Animaconet; Kompresimin e imazheve dhe teknikat e komprimimit; Internetin dhe multimediat.
<b>Rezultatet e pritura:</b>	Pas përfundimit të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Të kuptoj rëndësinë e aplikimit të multimediale;</li> <li>- Të kuptoj konceptet e aplikimit të mediave të reja;</li> <li>- Të kuptoj dallimin ndërmjet audiove dhe videove analoge dhe digjitale;</li> <li>- Të kuptoj dallimin midis modeleve të</li> </ul>

	ndryshme të modeleve të ngjyrave; - Të kuptoj, të aplikoj dhe të di të krijoj linqe dhe nënlinqe, audio, video, animacione etj		
<b>Kontributi/ ngarkesa e studentit (që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të mësimëve nga studentit)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/javë</b>	<b>Gjithsej/orë</b>
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	1	2	2
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultime	1	5	5
Ushtrime në terren	1	1	1
Kollokviume	2	2	4
Detyra laboratorike	2	2	4
Koha e studimit vetanë të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	10	30
Përgatitja përfundimtare për provim	5	6	30
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	3	6
Projektet, prezantimet, etj.	4	2	8
<b>Totali</b>			<b>150</b>
Vërejtje: 1 ECTS (kredi) = 25 orë angazhim, p. sh., nëse lënda ka 6 ECTS (kredi) studentit duhet të angazhohet 150 orë gjatë semestrit.			
<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga mësimdhënësi i lëndës në laborator!		
<b>Metodat e vlerësimit:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vijueshmëria në ligjërata dhe ushtrime: 5% + 5%.</li> <li>- Ushtrimet: 20%</li> <li>- Kollokviumi 1: 35%.</li> <li>- Kollokviumi 2: 35%.</li> <li>- Ose provimi përfundimtar: 100%.</li> </ul>		
<b>Vlerësimi/ Nota përfundimtare:</b>	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>	
	91% - 100%	10	
	81% - 90%	9	
	71% - 80%	8	
	61% - 70%	7	
	51% - 60%	6	

	0% - 50%	5
<b>Literatura</b>		
<b>Literatura bazë:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vaughan, T. (2006). Multimedia: Making It Work Edisi 6. Yogyakarta: Penerbit Andi.</li> <li>2. Bazat e Multimediave –Myzafere Limani</li> </ol>	
<b>Literatura shtesë:</b>	1.	
<b>Plani mësimor</b>		
<b>Java</b>	<b>Ligjëratat/njësia mësimore</b>	
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hyrje në Multimedia</li> </ul>	
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media e Re dhe aplikimi i multimediave,</li> <li>• avantazhet dhe disavantazhet e multimediale</li> </ul>	
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektimi i prezantimit multimedial dhe rregullimi i tekstit, projektimi i përmbajtjes dhe dizajni teknik dhe ai vizual</li> </ul>	
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Llojet e animacionit dhe sekuencat e imazheve të animuar</li> </ul>	
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imazhet dhe kompresimi i imazheve</li> </ul>	
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kollokfiumi I</li> </ul>	
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imazhet Bitmap dhe Imazhet Vektoriale</li> </ul>	
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modeli i ngjyrave</li> </ul>	
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shfrytëzimi audiove në multimedia</li> </ul>	
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formatet e kompresimit të sinjalit dhe audio formatet</li> </ul>	
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shfrytëzimi videove në multimedia</li> </ul>	
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Veglat softuerike të multimediave</li> </ul>	
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interneti dhe Multimedia</li> </ul>	
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kollokfiumi II</li> </ul>	
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hyrje në Multimedia</li> </ul>	

## Ushtrimet

<b>Plani mësimor</b>	
<b>Java</b>	<b>Ushtrimet</b>
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezantimi i syllabusit (rreth ushtrimeve).</li> </ul>
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i linqeve, hiperlink, etc.</li> </ul>
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i një kombinimi multimedial Audio-Foto, Audio-Foto-Tekst, si dhe rregullimi i dizajnit</li> </ul>
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulimi me imazhe te ndryshme.</li> </ul>
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i animacioneve përmes sekuencave të animuara.</li> </ul>
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i animacioneve përmes sekuencave të animuara.</li> </ul>
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultime për Kollokfiumi I</li> </ul>

<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i imazheve monokromatike, imazheve me shkallë të përhimët GIF, JPEG, dhe TIFF.</li> </ul>
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulimi i imazheve përmes ndryshimit të ngjyrave RGB dhe CMYK</li> </ul>
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulimi i imazheve përmes ndryshimit të ngjyrave YUV dhe YcbCr</li> </ul>
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulimi me zërin përmes përdorimit të formatëve të ndryshme audio.</li> </ul>
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrimi i sinjalit audio dhe video (shembull numerik).</li> </ul>
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulimi përmes formateve të kompresimit të videove. Testimi i projekteve multimediale në internet.</li> </ul>
<i>Java e katëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interneti dhe Multimedia</li> </ul>
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultime për Kollokfiumi II</li> </ul>

<b>Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Në përgjithësi prezantimet e ligjëratave do të bëhen përmes MS PowerPoint, tabelës, përdorimit të materialeve, programeve kompjuterike dhe ushtrimeve numerike.</li> <li>• Po ashtu, nga mësimdhënësit do të sigurohen edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletine nacionale, si dhe zbulimet dhe hulumtimet e fundit).</li> <li>• Gjatë çdo seance do të organizohet qasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentë!</li> <li>• Nga studentët kërkohet që të jenë të rregullt në ligjëratat dhe ushtrime!</li> <li>• Do të vlerësohet kontributi i studentëve kur ata bashkëpunojnë dhe participojnë në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës!</li> <li>• Ardhja e studentëve me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme!</li> </ul>	