



SYLLABUSI

Të dhëna bazike rreth lëndës	
Universiteti:	Universiteti “Ukshin Hoti” - Prizren
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike
Programi i studimit:	Shkenca Kompjuterike dhe Teknologji Komunikimi
Lënda:	Multimedia kompjuterike
Niveli i studimeve:	Master
Statusi i lëndës:	Zgjedhore
Viti i studimeve:	1
Numri i orëve në javë:	2+2
Vlera në kredi - ECTS:	6
Koha / lokacioni:	Do të publikohen në web site të universitetit!
Mësimdhënësit:	Prof. Asoc. Dr. Ercan Canhasi
Detajet kontaktuese:	ercan.canhasi@uni-prizren.com
Përshkrimi i lëndës:	<p>Kjo lëndë shqyrton çfarë është multimedia kompjuterike, karakteristikat e multimediave, jo-lineare, interaktive, zhvillimi i përdorimit multimedia, multimedia.</p> <p>Llojet e të Dhënat Multimedia: përmbajtjet statike dhe dinamike multimediale, përmbajtjet multimediale transaksionet, shpërndarja e përmbajtjeve multimediale, të dhënave e koduara. Ngjeshja e shëndoshë digitale: Përfaqësimi analoge dhe digjitale të shëndosha - karakteristikat dhe operacionet, sistemi dëgjimor njerëzor dhe bazat e psikoakustikës, WAV, AIFF dhe fotografi formatet AU, ngjeshja e pahumbur e dëgjimit (MPEG-4 ALC), ngjeshja e të folurit (jo-linear kuantik, PCM, ADPCM, modulimi delta, LPC), bazat e shëndosha të ngjeshjes së humbur, MPEG-1 audio shtresa (MP1, MP2 dhe MP3), MPEG-2 dhe AAC, MPEG-4, HE-AAC, AAC-SSR dhe BSAC, MIDI dhe SMDL , audio redaktimi dhe software të prodhimit. Compression digital video: Video analoge dhe dixhitale - karakteristikat dhe operacionet, algoritmet dixhitale e ngjeshjeve video , kodeksi i familjes dhe të dhënat formate, MPEG, MPEG-2 dhe DVD, MPEG-4 dhe</p>

	DivX, H.261, H.263, H.264 dhe AVC, të shëndosha në video dixhitale, Video e Transmetuar. Animacion Vector në internet: FLV, SWF në SVG.
Qëllimet e lëndës:	Qëllimi i lëndës është të ndajë me studentët konceptet dhe njohuritë në lidhje me multimedian kompjuterike, tiparet multimediale, jo-lineare, interaktive, zhvillimin e përdorimit të multimedias.
Rezultatet e pritura:	<p>Pas përfundimit me sukses të ligjëratave, studentët duhet të jenë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Të kuptojnë të dhënat themelore teknikat e kompresionit. - Të kuptojnë gjatësinë encoding (RLE), sasinë shkallore. - Të kuptojnë metodat statistikore, metodat adaptive statistikore, metodat e bazuara në fjalor, nyjetimi i fotografive të kompresuara: transformimi diskret i kosinusit, struktura e të dhënave për ngjeshje të informacionit dhe mos ngjeshje, vendosja e matriksave sasiore, tabela e kodimit /dekodimit e Huffman, ngjeshja e blloqeve individuale. - Të kuptojnë ngjeshjen e valës: 2D transformimi i valëzave, lirimi i valëzave, EZW, SPIHT dhe algoritmat WDR, JPEG 2000.

Kontributi/ ngarkesa e studentit (që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të mësimëve nga studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej/orë
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	1	3	3
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultime	1	15	15
Ushtrime në terren	1	3	3
Kollokviume	2	2	4
Detyra laboratorike	1	13	13
Koha e studimit vetanë të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	2	15	30
Përgatitja përfundimtare për provim	2	8	16
Koha e kaluar në vlerësim	2	2	4

(teste, kuiz, provim final)			
Projektet, prezantimet, etj.	2	1	2
Totali			150
Vërejtje: 1 ECTS (kredi) = 25 orë angazhim, p. sh., nëse lënda ka 6 ECTS (kredi) studenti duhet të angazhohet 150 orë gjatë semestrit.			
Metodologjia e mësimdhënies:	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga mësimdhënësi i lëndës në laborator!		
Metodat e vlerësimit:	<ul style="list-style-type: none"> - Vijueshmëria e rregullt dhe aktive: 10%. - Provimi i ndërmjetëm (kollokviumi): 40%. - Projekti i kursit: 10%. - Provimi final: 40%. 		
Vlerësimi/ Nota përfundimtare:	Vlerësimi në %	Nota përfundimtare	
	91% - 100%	10	
	81% - 90%	9	
	71% - 80%	8	
	61% - 70%	7	
	51% - 60%	6	
	0% - 50%	5	
Literatura			
Literatura bazë:	1. Computer Graphics, Multimedia and Animation by Malay K. Pakhira.		
Literatura shtesë:	1. Computer Graphics and Multimedia: Applications, Problems and Solutions by John DiMarco.		
Plani mësimor			
Java	Ligjëratat/njësia mësimore		
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i planprogramit. Hyrje në Multimedia kompjuterike. 		
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kompresimi i të dhënave 		
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kompresimi i imazhit 		
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kompresimi i videos 		
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kompresimi i audios 		
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Transmetimi i multimedias 		
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme 		
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekzaminimi i ndërmjetëm (provë) 		
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Shkarkimi në re: Përdorimi i Shërbimeve Cloud për të arritur shpërndarjen e përmbajtjes me cilësi të lartë për videot jopopullore 		

<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • iLike: Integrimi i veçorive vizuale dhe tekstuale për kërkimin vertikal
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Shfrytëzimi i ko-ndodhjes së fjalës vizuale për rikuperimin e imazhit
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mësim Aktiv i Trainuar për Kërkim Interaktiv të Videove
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Në kohë reale Shkalla e Madhe Pranë-dublikatës Rikuperimi i Videove në Ueb
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Hashing i Tipareve të Shumëfishta për Riparim të Videove Pranë Dublikatës Pranë Shkallës së Madhe në kohë Reale
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekzaminimi përfundimtar (testi)

Ushtrimet

Plani mësimor	
Java	Ushtrimet
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • GreenTube: Optimizimi i energjisë për transmetimin e videove në celular përmes menaxhimit dinamik të memorjes së fshehtë
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Shkarkimi në re: Përdorimi i Shërbimeve Cloud për të arritur shpërndarjen e përmbajtjes me cilësi të lartë për videot jopopullore
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • GreenTube: Optimizimi i energjisë për transmetimin e videove në celular përmes menaxhimit dinamik të memorjes së fshehtë
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Shfrytëzimi i bashkëpunimit të fjalëve vizuale për rikuperimin e imazheve
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Shkarkimi në re: Përdorimi i Shërbimeve Cloud për të arritur shpërndarjen e përmbajtjes me cilësi të lartë për videot jopopullore
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Shkarkimi në re: Përdorimi i Shërbimeve Cloud për të arritur shpërndarjen e përmbajtjes me cilësi të lartë për videot jopopullore
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Shfrytëzimi i bashkëpunimit të fjalëve vizuale për rikuperimin e imazheve
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të

	ngjashme
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	• Kompresimi i të dhënave
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	• Kompresimi i imazhit
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	• Kompresimi i videos

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