



SYLLABUSI I LËNDËS “MEDIA E RE DHE MULTIMEDIA”

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike		
Titulli i lëndës:	Media e re dhe multimedia		
Programi:	Dizajnimi i Softuerëve		
Niveli:	Baçelor		
Statusi lëndës:	Zgjedhore		
Viti i studimeve:	1		
Numri i orëve në javë:	2+2 (ligjërata dhe ushtrime)		
Vlera në kredi – ECTS:	6 ECTS		
Koha / lokacioni:	Të publikuara në web site të universitetit!		
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof. Ass. Dr. Dhuratë Hyseni		
Të dhënat kontaktuese:	dhurate.hyseni@gmail.com		
Përshkrimi i lëndës:			
	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.		
Qëllimi i lëndës:			
	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.		
Rezultatet e të nxënit:			
	Pas përfundimit të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje: <ul style="list-style-type: none"> • Të kuptoj rëndësinë e aplikimit të multimediale; • Të kuptoj konceptet e aplikimit të mediave të reja; • Të kuptoj dallimin ndërmjet audiove dhe videove analoge dhe digjitale; • Të kuptoj dallimin midis modeleve të ndryshme të modeleve të ngjyrave; • Të kuptoj, të aplikoj dhe të di të krijoj linqe dhe nënlinqe, audio, video, animacione etj. 		
Ngarkesa e studentit (duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	1	2	2
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	5	5
Ushtrime në terren	1	1	1
Kollokfiume, seminare	2	2	4
Detyra të shtëpisë	2	2	4
Koha e studimit vetanak të studentit (në	3	10	30



bibliotekë ose në shtëpi)			
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
Totali			150 orë (6 ECTS)
Metodologjia e mësimdhënies:	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga asistenti në laborator.		
Metodologjia e vlerësimit:	<ul style="list-style-type: none"> • Vijueshmëria në ligjërata dhe ushtrime: 5% + 5%. • Ushtrimet: 20% • Kollokviumi 1: 35%. • Kollokviumi 2: 35%. • Ose provimi përfundimtar: 100%. 		
Literatura			
Literatura primare:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaughan, T. (2006). Multimedia: Making It Work Edisi 6. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2. Myzafere Limani. Bazat e Multimediave. 		
Literatura shtesë:			

Plani i dizajnuar i mësim:		
Java	Ligjërata	Ushtrime
<i>Java e parë:</i>	Hyrje në Multimedia	Prezantimi i syllabusit (rreth ushtrimeve).
<i>Java e dytë:</i>	Media e Re dhe aplikimi i multimediave, avantazhet dhe disavantazhet e multimediale	Krijimi i linqeve, hiperlink, etc.
<i>Java e tretë:</i>	Projektimi i prezantimit multimedial dhe rregullimi i tekstit, projektimi i përmbajtjes dhe dizajni teknik dhe ai vizual	Krijimi i një kombinimi multimedial Audio-Foto, Audio-Foto-Tekst, si dhe rregullimi i dizajnit
<i>Java e katërt:</i>	Llojet e animacionit dhe sekuencat e imazheve të animuar	Manipulimi me imazhe te ndryshme.
<i>Java e pestë:</i>	Imazhet dhe kompresimi i imazheve	Krijimi i animacioneve përmes sekuencave të animuara.
<i>Java e gjashtë:</i>	Kollokfiumi I	Krijimi i animacioneve përmes sekuencave të animuara.
<i>Java e shtatë:</i>	Imazhet Bitmap dhe Imazhet Vektoriale	Konsultime për Kollokfiumi I
<i>Java e tetë:</i>	Modeli i ngjyrave	Krijimi i imazheve monokromatike, imazheve me shkallë të përhimët GIF, JPEG, dhe TIFF.
<i>Java e nëntë:</i>	Shfrytëzimi audiove në multimedia	Manipulimi i imazheve përmes ndryshimit të ngjyrave RGB dhe CMYK
<i>Java e dhjetë:</i>	Formatet e kompresimit të sinjalit dhe audio formatet	Manipulimi i imazheve përmes ndryshimit të ngjyrave YUV dhe YcbCr
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	Shfrytëzimi videove në	Manipulimi me zërin përmes përdorimit



	multimedia	të formatëve të ndryshme audio.
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	Veglat softuerike të multimedive	Mostrimi i sinjalit audio dhe video (shembull numerik).
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	Interneti dhe Multimedia	Manipulimi përmes formateve të kompresimit të videove. Testimi i projekteve multimediale në internet.
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	Kollokfiumi II	Interneti dhe Multimedia
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	Hyrje në Multimedia	Konsultime për Kollokfiumi II
Politikat akademike dhe kodi i sjelljes		
<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, buletinet nacionale, si dhe zbulimet dhe hulumtimet e fundit).• Në mungesë të mundësisë që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara në: organizata, kompani, njësitë prodhuese-përpunuese, etj.• Gjatë çdo seancë 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 participojnë në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës!• Ardhja e studentëve me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme!		