



SYLLABUSI I LËNDËS “MULTIMEDIA KOMPJUTERIKE”

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike
Titulli i lëndës:	Multimedia kompjuterike
Programi:	Shkenca Kompjuterike dhe Teknologji Komunikimi
Niveli:	Master
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. Asoc. Dr. Ercan Canhasi
Të dhënat 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. 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 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.</p>
Qëllimi i 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 të nxënit:	<p>Pas përfundimit me sukses të ligjëratave, studentët duhet të jenë në gjendje:</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 ne fjalor, nyjetimi i fotografive te kompresuara: transformimi diskret i kosinusit, struktura e të dhënave për ngjeshje të informacionit dhe mos ngjeshje , vendosja e matriksave



	sasiar, tabela e kodimit /dekodimit e Huffman, ngjeshja e blloqeve individuale. <ul style="list-style-type: none"> Të kuptojnë ngjeshjen e valës: transformimi 2D i valëzave, lirimi i valëzave, EZW, SPIHT dhe algoritmat WDR, JPEG 2000. 		
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 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
Totali			150 orë (6 ECTS)
Metodologjia e mësimdhënies:	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga mësimdhënësi në laborator.		
Metodologjia 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%. 		
Literatura			
Literatura primare:	1. Computer Graphics, Multimedia and Animation by Malay K. Pakhira.		
Literatura shtesë:	2. Computer Graphics and Multimedia: Applications, Problems and Solutions by John DiMarco.		

Plani i dizajnuar i mësim:		
Java	Ligjërata	Ushtrime
<i>Java e parë:</i>	Prezantimi i planprogramit. Hyrje në Multimedia kompjuterike.	GreenTube: Optimizimi i energjisë për transmetimin e videove në celular përmes menaxhimit dinamik të memorjes së fshehtë
<i>Java e dytë:</i>	Kompresimi i të dhënave	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>	Kompresimi i imazhit	Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme
<i>Java e katërt:</i>	Kompresimi i videos	GreenTube: Optimizimi i energjisë për transmetimin e videove në celular përmes menaxhimit dinamik të memorjes së fshehtë
<i>Java e pestë:</i>	Kompresimi i audios	Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme
<i>Java e gjashtë:</i>	Transmetimi i multimedias	Shfrytëzimi i bashkëpunimit të fjalëve vizuale për rikuperimin e imazheve
<i>Java e shtatë:</i>	Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme	Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme
<i>Java e tetë:</i>	Ekzaminimi i ndërmjetëm (provë)	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>	Shkarkimi në re: Përdorimi i Shërbimeve Cloud për të arritur shpërndarjen e përmbajtjes me cilësi të lartë për videot jopopullore	Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme
<i>Java e dhjetë:</i>	iLike: Integrimi i veçorive vizuale dhe tekstuale për kërkimin vertikal	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>	Shfrytëzimi i ko-ndodhjes së fjalës vizuale për rikuperimin e imazhit	Shfrytëzimi i bashkëpunimit të fjalëve vizuale për rikuperimin e imazheve
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	Mësim Aktiv i Trainuar për Kërkim Interaktiv të Videove	Ngjyrosja e imazhit duke përdorur imazhe të ngjashme
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	Në kohë reale Shkalla e Madhe Pranë-dublikatës Rikuperimi i Videove në Ueb	Kompresimi i të dhënave
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	Hashing i Tipareve të Shumëfishta për Riparim të Videove Pranë Dublikatës Pranë Shkallës së Madhe në kohë Reale	Kompresimi i imazhit
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	Ekzaminimi përfundimtar (testi)	Kompresimi i videos

Politikat akademike dhe kodi i sjelljes

- 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 seance do të organizohet qasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentë!
- Nga studentët kërkohet që të jenë të rregullt në ligjëratat dhe ushtrimet!
- 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 ushtrimet është e obligueshme!