|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lënda** | **Teknologjia Multimediale** | | | |
| Llojj | Semestri | ECTS | Kodi |
| Obligative(0) | 3 | 5 | 90MTE275 |
| **Ligjeruesi i lëndës** | MSc. Zymer Veliu | | | |
| **Asistenti i lëndës** |  | | | |
| **Tutori i lëndës** |  | | | |
| **Qëllimet dhe Objektivat** | Qëllimi i lëndës teknologjia multimediale është i projektuar për të aftësuar studentët mbi përdorimin e teknologjisë multimediale aplikative. Ky vëllim përfshinë dizajn grafik, manipulim me fotografi dixhitale, print në web, animcion dhe prodhim dixhital video. Studentët krahas ligjeratës përdorin programet (software) për manipulim e editimin dhe krijim të përmbajtjeve multimediale. Studentët do të mësojnë se si të krijojnë multimedian dixhitale dhe ta aplikojnë atë në projekte të ndryshme AR dhe VR. Temat do të përfshijnë funksionet e kamerës digjitale, teknikat e kapjes dhe regjistrimit të imazhit, redaktimin dhe manipulimin e imazhit dixhital, animacionin kompjuterik 2D dhe 3D, krijimin e videos në After Effect, Web dizajnimin e faqes së internetit. | | | |
| **Rezultatet e pritshme** | Përmes aplikimit konceptual dhe praktik, studentët do të demonstrojnë aftësi në konceptet e mësuara në klasë duke u angazhuar në projekte dhe aktivitete të caktuara për t'u dhënë atyre përvojë duke përdorur forma të ndryshme të medias për të zgjidhur problemet e botës reale dhe virtuale. Studentet do të arrijnë të krijojnë punime cilësore me karakter profesional të përmbledhura në një prtofolio studentore personale. Studentët do të krijojnë etikën e tyre profesionale. | | | |
| **Përmbajtja** | **Plani javor** | | | **Java** |
| Hyrje, Prezentimi | | | 1 |
| Hyrje në multimedia dhe teknologjia multimediale | | | 2 |
| Software Interface ( Photoshop, Illustrator dhe Corel Draw) | | | 3 |
| Historia multimediale dhe zhvillimi i teknologjës | | | 4 |
| Sistemet operative të multimedias | | | 5 |
| Përpunimi i imazheve | | | 6 |
| Puna me tekst dhe video | | | 7 |
| Animacion dhe efekte vizuale | | | 8 |
| Dizajn Grafik, TV dhe Web | | | 9 |
| Kompresimi i të dhënave | | | 10 |
| Perdorimi i teknologjis ne mediume | | | 11 |
| Media Serveri  Krijimi i një projekti multimedial  Prezantimet e punimeve  Java përmbyllëse - Përseritje | | | 12  13  14  15 |
| **Metodat e mësimdhënies** | **Aktiviteti** | | | **Pesha (%)** |
| 1. Ligjerata | | | 40% |
| 1. Ushtrime laboratorik | | | 40% |
| 1. Projekti final | | | 20% |
| **Metodat e vlerësimit** | **Aktiviteti i vlerësimit** | **Numri** | **Java** | **Pesha (%)** |
| 1. Ushtrime | 5 | 5,8,10,12 | 30% |
| 1. Pune-Projekt |  |  | 30% |
| 1. Provim përfundimtar |  |  | 40% |
| **Burimet dhe mjetet e konkretizimit** | **Mjetet** | | | **Numri** |
| 1. Klase (e.g) | | | 1 |
| 1. Laborator (e.g) | | | 1 |
| 1. Moodle | | | 1 |
| 1. Softuer Adobe Master Collection / Corel Draw | | | 1 |
| 1. Projektor | | | 1 |
| **Ngarkesa dhe aktivitetet** | **Lloji i aktivitetit** | | **Orë javore** | **Ngarkesa total** |
| 1. Ligjërata | | 2 | 30 |
| 1. Seminare/projekte | | 3 | 45 |
| 1. Mesim i pavarur | |  | 35 |
| 1. Laborator | | 1 | 15 |
| 1. Total orë studimi | |  | 125 |
|  | |  |  |
| **Literatura/Referencat** | 1. **Multimedia Systems** - Klara Nahrstedt, Ralf Steinmetz (2004) 2. **Fundamentals  of  Multimedia** - Ze-Nian Li (2008) 3. **Multimedia Communications: Applications, Networks, Protocols, and Standards** - Fred Halsall (2001) | | | |
| **Kontakti** | zymer.veliu@ubt-uni.net | | | |