

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Arkitektures, Dizajnit dhe Teknologjisë së Drurit		
Titulli i lëndës:	Multimedia I		
Niveli:	Bachelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	1		
Numri i orëve në javë:	4		
Vlera në kredi - ECTS:	6		
Mësimdhënësi i lëndës:	M. A. Florit Hoxha		
Detajet kontaktuese:	florit.hoxha@ushaf.net		
Përshkrimi i lëndës			
	Në këtë lëndë trajtohen mënyrat, teknikat, mjetet e punës, softverët aplikative 2D dhe 3D. Lënda do mësoj mënyren e vizatimit nëpër kohë apo te quajtur si animacion, sa frames për second duhet aplikuar për te krijuar 1 sekond animacion, Histori e shkurt lidhur me animacionin, levizjet e trupit në animacion, audio për qëllime të animacionit.		
Qëllimet e lëndës:			
	Qëllimi i lëndës është që studenti të mësoj teknikat dhe metodat e animacionit.		
Rezultatet e pritura të nxënies:			
	Pas përfundimit të suksesshëm të kësaj lënde studenti do të jetë në gjendje të: <ul style="list-style-type: none"> • Të i njoh parimet, mjetet dhe teknikat e realizimit të animacionit, • Të e analizoj iden dhe të dhënat shtesë, • Të kuptoj dhe të realizoj animacion të ndryshme 2D, • Të zbatojnë parimet dhe teknikat e animacionit. 		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithësej
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	2	2	4
Ushtrime në teren			
Kollokfiime,seminare			
Detyra të shtëpisë	2	15	30

Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	4	15	60
Përgaditja përfundimtare për provim			
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	1	2
Projektet, prezentimet, etj			
Totali			156
Metodologjia e mësimdhënies:	Ligjërata, punë individuale, detyra, diskutime, punë në grupe		
Metodat e vlerësimit:	80% Punime Praktike 20% Prezantim		
Literatura			
Literatura bazë:	The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators Paperback - September 25, 2012 by Richard Williams		
Plani i dizajnuar i mësimi:			
Java	Ligjerata që do të zhvillohet		
<i>Java e parë:</i>	<i>Vizatim në kohë</i>		
<i>Java e dytë:</i>	<i>Tre mënyra për të animuar</i>		
<i>Java e tretë:</i>	<i>Hapat</i>		
<i>Java e katërt:</i>	<i>Levizjet: Shkon, kërcen dhe kalon</i>		
<i>Java e pestë:</i>	<i>Lakueshmëri</i>		
<i>Java e gjashtë:</i>	<i>Pesha</i>		
<i>Java e shtatë:</i>	<i>Parashikimi</i>		
<i>Java e tetë:</i>	<i>Përsëritje</i>		
<i>Java e nëntë:</i>	<i>Theksi</i>		
<i>Java e dhjetë:</i>	<i>Koha, stuhi, valë</i>		
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<i>Dialog</i>		
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<i>Duke vepruar</i>		
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<i>Veprimi i kafshëve</i>		
<i>Java e katërmbëdhjetë:</i>	<i>Udheheqja</i>		
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<i>Rishikimi</i>		
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:			
<i>Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.</i>			