

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Arteve të Aplikuara		
Titulli i lëndës:	Grafikë Vektoriale 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 e aplikimit të softverit Corel Draw, ku do mësohen mjetet e punë, vizatimi vektorial, shendrimi i ikonave nga fotografitë në formatin vektorial, puna me shtresat të ndryshme të fotografive, përdorimi i efekteve të ndryshme në tipografi si dhe në fotografi, ruajtja e projektit në formate të ndryshme, përshtatja e formatit të dizajnit për kërkesat e shtypit, ndryshimi i rezulucionit, eksportimi i fotografive dhe formateve vektoriale, importimi formateve të ndryshme si dhe vizatimi digjital vektorial me Corel Draw.		
Qëllimet e lëndës:			
	Qëllimi i lëndës është që studenti të mësojë softveret aplikativ të cilët mundësojnë të krijojnë punë grafike vektoriale.		
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 njoh parimet, mjetet dhe teknikat e realizimit të grafikës vektoriale, • Të analizoj modelin i cili kërkohet dhe të e shëndroj në grafikë vektoriale. • Të kuptoj dhe të realizoj një simbol vektorial etj. • Të zbatojnë parimet dhe teknika në grafikën vektoriale. 		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondojë me rezultatet e të nxënies 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			
Kollokfiume,seminare			
Detyra të shtëpisë	3	14	42
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	14	42
Përgaditja përfundimtare për provim			
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	1	2
Projektet, prezentimet, etj	1	1	6
Totali			156
Metodologjia e mësimdhënies:	Ligjërata, punë individuale, detyra, diskutime, punë në grupe		
Metodat e vlerësimit:	80% Punime Praktike 20% Prezantim		
Literatura			
Literatura bazë:	CorelDRAW Home & Student Suite X8 for PC (Old Version) by Corel		
Plani i dizajnuar i mësimi:			
Java	Ligjerata që do të zhvillohet		
<i>Java e parë:</i>	<i>Hyrje - Corel Draw</i>		
<i>Java e dytë:</i>	<i>Çfarë është Vizatim Vector dhe çfare nuk është</i>		
<i>Java e tretë:</i>	<i>Udhërrëfyesi për veçoritë dhe produktivitetin në DRAW</i>		
<i>Java e katërt:</i>	<i>Zhytja në të DRAW!</i>		
<i>Java e pestë:</i>	<i>Duke punuar me Dokumente Single dhe Multipage</i>		
<i>Java e gjashtë:</i>	<i>Krijimi i formave themelore, aplikimi i transformimeve</i>		
<i>Java e shtatë:</i>	<i>Organizimi i Objekteve</i>		
<i>Java e tetë:</i>	<i>Përsëritje</i>		
<i>Java e nëntë:</i>	<i>Zgjedhja (dhe Mirëkuptimi) i Mjeteve të Drejta të Rrugës</i>		
<i>Java e dhjetë:</i>	<i>Eksplorimi i formave të veçanta, lidhësve dhe ndihmësve të tjerë të automatizimit të zyrave</i>		
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<i>Mjetet e mencura te CorelDRAW</i>		
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<i>Përdorimi i mjeteve të përsosura të formës</i>		
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<i>Krijimi i objekteve perfekte</i>		
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<i>Mjetet e Intermediate Desktop Publishing dhe Proofing</i>		
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<i>Mjetet e redaktimit të formës dhe shtrembërimet</i>		
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:			

Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.