Të dhënat bazë për lëndën	
Njësia akademike:	**Fakulteti i Arteve të Aplikuara**
Titulli i lëndës:	**Menaxhimi i Projekteve**
Niveli:	**Bachelor**
Statusi lëndës:	**Obligative**
Viti i studimeve:	**III**
Numri i orëve në javë:	**3**
Vlera në kredi – ECTS:	**6**
Përshkrimi i lëndës	Lënda ofron njohuri themelore mbi menaxhimin e projekteve, duke trajtuar ciklin e projektit nga zhvillimi i idesë dhe inicimi, deri te planifikimi, organizimi, realizimi, monitorimi dhe përfundimi. Studentët njihen me përcaktimin e objektivave, organizimin e ekipit, menaxhimin e kohës, burimeve, buxhetit dhe rrezikut, si dhe me komunikimin dhe prezantimin e projektit. Përmes shembujve dhe punës praktike, njohuritë zbatohen në projekte nga fusha e dizajnit grafik, multimedias dhe industrive kreative.
Qëllimet e lëndës:	Qëllimi i lëndës është t'i pajisë studentët me njohuri dhe aftësi bazë për planifikimin, organizimin dhe menaxhimin e projekteve, nga zhvillimi i idesë deri në realizimin dhe përfundimin e tyre. Studentët aftësohen të përcaktojnë objektivat, aktivitetet, afatet, burimet dhe buxhetin, të identifikojnë rreziqet dhe të monitorojnë realizimin e projektit, me fokus në projekte nga fusha e dizajnit grafik dhe multimedias.
Rezultatet e pritura: **a) Njohuritë** **b) Aftësitë dhe Shkathtësitë** **c) Kompetencat**	Pas përfundimit të lëndës, studenti do të jetë në gjendje të: • Shpjegojë konceptet dhe fazat kryesore të menaxhimit të projektit; • Zhvillojë një ide dhe ta strukturojë atë në formën e një projekti; • Përcaktojë objektivat, aktivitetet, afatet dhe burimet e nevojshme për realizimin e projektit; • Organizojë punën dhe rolet brenda ekipit të projektit; • Hartojë një plan bazë të kohës dhe buxhetit të projektit; • Identifikojë dhe vlerësojë rreziqet kryesore gjatë realizimit të projektit; • Monitorojë dhe vlerësojë realizimin e projektit;

	• Hartojë dhe prezantojë një projekt nga fusha e dizajnit grafik, multimedias ose industrive kreative.

Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	**Orë**	**Ditë/javë**	**Gjithësej**
Ligjërata	3	15	45
Ushtrime teorike/laboratorike			
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	2	2	4
Ushtrime në teren	2	7	14
Kollokfiume,seminare	2	4	8
Detyra të shtëpisë	4	15	60
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	1	7	7
Përgaditja përfundimtare për provim	1	6	6
Koha e kaluar në vlerësim (teste,kuiz,provim final)			
Projektet,prezentimet ,etj	2	3	6
Totali			**150**

Metodologjia e mësimdhënies:	Mësimdhënia realizohet përmes ligjëratave interaktive, diskutimeve, analizës së rasteve studimore dhe ushtrimeve praktike. Studentët zhvillojnë individualisht ose në grupe një projekt, duke zbatuar fazat e menaxhimit nga konceptimi dhe planifikimi deri te buxhetimi, realizimi, monitorimi dhe prezantimi. Procesi mësimor përfshin konsultime, prezantime dhe analizë të projekteve, me shembuj të orientuar drejt dizajnit grafik, multimedias dhe industrive kreative.
Vlerësimi:	• Aktivitet dhe Angazhim në mësim... …… max **10 pikë** (%), • Hartimi/prezantimi i projektit punim seminari…… max **20 pikë** (%), • Provimi final ..... .max **70 pikë** (%) Studenti e kalon provimin nëse grumbullon 50 % nga te gjitha kriteret e vlerësimit,
Mjetet e konkretizimit – TI	Përdorimi i tabelës klasike dhe elektronike, Interneti, Wi-Fi, kompjuteri, projektori, PowerPoint, etj.
Raporti ndërmjet pjesës teorike dhe praktike të studimit	70% - Teori

	30% - Ushtrime praktike
Literatura	
Literatura bazë:	Panariti, S., "Menaxhimi i Projekteve", Tiranë, 2007.
Literatura shtesë:	Meredith, J. R. & Mantel, S. J., "Project Management: A Managerial Approach", 2009/2012/2014. Mustafa, M., "Menaxhimi i projekteve dhe investimeve", Riinvest, 2008.

Plani i mësimit:	
Java	**Ligjëratat që do të zhvillohen**
Java e parë:	Hyrje në menaxhimin e projekteve – koncepti, karakteristikat dhe llojet e projekteve; projektet në dizajn dhe multimedia.
Java e dytë:	Inicimi dhe përzgjedhja e projektit – zhvillimi i idesë, qëllimi dhe objektivat.
Java e tretë:	Planifikimi dhe organizimi i projektit – struktura, aktivitetet dhe burimet.
Java e katërt:	Menaxheri i projektit dhe lidershipi – rolet, përgjegjësitë dhe vendimmarrja.
Java e pestë:	Ekipi i projektit – organizimi i ekipit, ndarja e roleve dhe bashkëpunimi.
Java e gjashtë:	Menaxhimi i qëllimit dhe objektivave – përcaktimi i rezultateve dhe produkteve të projektit.
Java e shtatë:	Menaxhimi i kohës – planifikimi i aktiviteteve, afatet dhe skedulimi.
Java e tetë:	Menaxhimi i rrezikut – identifikimi, analiza dhe trajtimi i rreziqeve.
Java e nëntë	Komunikimi, konflikti dhe negocimi në projekt.
Java e dhjetë	Menaxhimi i burimeve dhe prokurimit – materialet, shërbimet dhe bashkëpunëtorët.
Java e njëmbëdhjetë	Menaxhimi i kostos dhe buxhetimi i projektit.
Java e dymbëdhjetë:	Çmimi dhe vlerësimi i shërbimeve kreative – përcaktimi i kostos dhe ofertës së projektit.
Java e trembëdhjetë:	Menaxhimi i projekteve në dizajn grafik dhe multimedia – brief-i, klienti, procesi kreativ dhe dorëzimi.
***Java e katërmbëdhjetë*:**	Monitorimi, kontrolli dhe përfundimi i projektit – vlerësimi i rezultateve dhe dokumentimi.
***Java e pesëmbëdhjetë*:**	Prezantimi i projekteve të studentëve – prezantim, analizë dhe vlerësim.

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:
Studentët duhet të jenë të rregullt dhe aktivë në ligjërata dhe ushtrime, të realizojnë dhe dorëzojnë detyrat dhe projektet brenda afateve të përcaktuara dhe të respektojnë parimet

e integritetit akademik. Puna individuale dhe grupore duhet të realizohet me përgjegjësi, duke respektuar rolet e anëtarëve të ekipit, komunikimin profesional dhe kontributin individual në projekt.