Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	**Fakulteti i Arteve të Aplikuara**
Titulli i lëndës:	**Multimedia I**
Niveli:	**Bachelor**
Statusi lëndës:	**Obligative**
Viti i studimeve:	**2**
Numri i orëve në javë:	**3**
Vlera në kredi – ECTS:	**6**
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 per 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: • 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	1	15	15
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	2	8	16
Ushtrime në teren			
Kollokfiume,seminare			
Detyra të shtëpisë	2	14	28
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	4	14	56

Përgaditja përfundimtare për provim			
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	1	2
Projektet, prezentimet, etj			
Totali			**156**
Metodologjia e mësimëdhënies:	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 dizejnuar i mësimit:			
Java	**Ligjerata që do të zhvillohet**		
Java e parë:	***Vizatim në kohë***		
Java e dytë:	***Tre mënyra për të animuar***		
Java e tretë:	***Hapat***		
Java e katërt:	***Levizjet: Shkon, kërcen dhe kalon***		
Java e pestë:	***Lakueshmëri***		
Java e gjashtë:	***Pesha***		
Java e shtatë:	***Parashikimi***		
Java e tetë:	***Përsëritje***		
Java e nëntë:	***Theksi***		
Java e dhjetë:	***Koha, stuhi, valë***		
Java e njëmbedhjetë:	***Dialog***		
Java e dymbëdhjetë:	***Duke vepruar***		
Java e trembëdhjetë:	***Veprimi i kafshëve***		
Java e katërmbëdhjetë:	***Udheheqja***		
Java e pesëmbëdhjetë:	***Rishikimi***		
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:			
Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.			