Të dhënat bazë të lëndës	
Njësia Akademike:	**Fakultei i Arkitekturës, Dizajnit dhe Teknologjisë së Drurit**
Programi:	**Arkitektura e Interierit dhe Dizajni i Mobilieve**
Titulli i lëndës:	**Dizajni i Produktit**
Niveli:	**Bachelor**
Statusi lëndës:	**Obligative**
Viti i studimeve:	**III**
Numri i orëve në javë:	**3**
Vlera në kredi – ECTS:	**5**
Mësimdhënësi i lëndës:	
Detajet kontaktuese:	
Përshkrimi i lëndës:	Lënda trajton konceptet bazë të dizajnit të produktit, ku trajtohen proceset e zhvillimit dhe organizimit të produktit; mundësitë e identifikimit të problemit; planifikimi i produktit; identifikimi i nevojave të klientëve; specifikimet e produktit, gjenerimit, përzgjedhjes dhe testimit. Gjithashtu lënda do të trajtoj edhe mënyrën e dizajnit praktik të produktit nga dizajni deri në produkt të gatshëm. Për dizajnin e produktit do të përdoren softuerët e mësuar gjatë studimeve. Produkti i dizajnuar do të printohet në printerët 3D ose nëpërmjet makinave prodhuese. Të njëjtit do ti bëhet skanimi 3dimensional me anë të skanerëve
Qëllimet e lëndës:	Lënda ka për qëllim të pajis e studentët me njohuri të nevojshme rreth hapave të cilët merren me qëllim të dizajnit të produktit duke ndjekur hap pas hapi të gjitha fazat nga identifikimi i problemit e deri te produkti i gatshëm. Gjithashtu lënda ka për qëllim të ndërhyj në produkte të gatshme nëpërmjet skanimit 3dimensional dhe duke i konvertuar ato në formate të përshtatshme për programe softuerike në mënyrë që të ndërhyhet

Rezultatet e pritura të nxënies:	*Pas përfundimit të suksesshëm të kursit, studenti do të jetë në gjendje:* • Të kuptoj procesin e zhvillimit dhe organizimit; • Të identifikoj nevojat e klientëve; • Të njoh konceptet e krijimit, zgjedhjes, dhe testimit të produktit; • Të dizajnoj produktin duke i kaluar të gjitha fazat e nevojshme; • Të zhvilloj shkathtësi të përdorimit të printerëve 3D; • Të dijë të përdor skaner 3D për të skanuar produktet. • Të dijë të përdorë softuer aplikativ për të

Kontributi në ngarkesën e studentit			
Aktiviteti	**Orë**	**Ditë/javë**	**Gjithsej**
Mësim teorik dhe praktik	3	15	45
Punë praktike	8	2	16
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	5	5
Kollokfiume			
Detyra të shtëpisë	4	3	12
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	1	12	12
Përgatitja përfundimtare për provim	2	7	14
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	3	1	3
Projektet, prezantimet ,etj	10	2	20
Totali			**127**
Metodologjia e mësimdhënies:	Ligjërata të kombinuara me shembuj konkret		
Mjetet e konkretizimit	Projektor, Tabelë, Kompjuter, 3D Printer, 3DSkaner		
Metodat e vlerësimit:	Punim seminarik (Projekt Kursi) 50% Provimi përfundimtar 50%		
Raporti i teorisë me praktikën	40% Teori 60% Praktikë		
Literatura			
Literatura bazë:	*1. Karl T. Ulrich, Steven D Eppinger; (2016) Product Design and Developement (Sixth Edition) Mc Graw Hill.*		

	2. Samuel B. Bernier, Tatiana Reinhard, Bertier Luyt; (2014) Make: Design for 3d Printing. 3. *Kerry Hinton; (2017) Creating with 3D Scanners (Getting Creative with Fab Lab) Rosen Central*
Literatura shtesë:	

Plani i dizajnuar i mësimit:	
Java	**Ligjërata që do të zhvillohet**
Java e parë:	Prezantimi syllabusit dhe koncepte bazë
Java e dytë:	Procesi i zhvillimit të organizatës
Java e tretë:	Identifikimi i mundësive
Java e katërt:	Planifikimi i produktit
Java e pestë:	Identifikimi i klientëve
Java e gjashtë:	Specifikat e produktit
Java e shtatë:	Gjenerimi i koncepteve
Java e tetë:	Zgjedhja e koncepteve
Java e nëntë:	Testimi i koncepteve
Java e dhjetë:	Printerët 3D
Java e njëmbëdhjetë:	Printimi i produktit 3D
Java e dymbëdhjetë:	Skanimi 3d i produktit
Java e trembëdhjetë:	Ndryshimin e formës së produktit të skanuar
Java e katërmbëdhjetë:	Prezantimi i produkteve të dizajnuara
Java e pesëmbëdhjetë:	Prezantimi i produkteve të dizajnuara

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:
Vijueshmëria e rregullt dhe aktivizimi gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve janë të obligueshme.