UNIVERSITETI I EVROPËS JUGLINDORE
УНИВЕРЗИТЕТ НА ЈУГОИСТОЧНА ЕВРОПА
SOUTH EAST EUROPEAN UNIVERSITY

Study program	Dizajn Digjital (2022/2023)
Fakulteti	Shkencat dhe Teknologjitë Bashkëkohore
Cikli i studimeve	Cikli i parë (Deridiplomike)
SETK	240
Kodi	DD-240
Titulli	Inxhinier i diplomuar në dizajn digjital
Numri në arkiv i akreditimit [240]	03-2559/1
Vendimi për fillim me punë	
Data akreditimit	16.08.2022

Përshkrimi i programit

Programi i studimit të ciklit të parë në Dizajn Digjital është një program modern, me një qasje praktike që ndërthur teknologjinë digjitale me dizajnin kreativ. Përmbajtja dhe struktura lëndore e programit të studimit do t'u mundësojë studentëve të fitojnë njohuri dhe aftësi praktike për të krijuar, dizajnuar dhe zhvilluar produkte, shërbime dhe përvoja digjitale ndërvepruese dhe tërheqëse, si dhe përmbajtje grafike 2D/3D. Studentët, do të kenë, gjithashtu,mundësinë të zhvillojnë aftësitë profesionale të nevojshme për të punuar në industritë digjitale dhe veçanërisht roli i tyre do të ishte shumë kreativ në industrinë e mediave digjitale që po zhvillohen me shpejtësi. Qëllimi i programit të studimit është që studentët të njihen me teknologjitë kreative dhe dizajnin e lëvizjes, të zotërojnë dizajnin dhe zhvillimin UX për ueb, dizajnin grafik digjital dhe prodhimin e videove, fotografinë digjitale, dizajnin 3D dhe animacionin 3D. Përmes këtij programi, studentët do të avancojnë aftësitë e tyre në dizajnimin dhe zhvillimin e objekteve digjitale më komplekse për aplikacionet aktuale dhe të ardhshme celulare, ueb dhe IoT që përfshijnë dizajnin dhe animacionin 3D, estetikën e medias, lëvizjen grafike dhe realitetin e miksuar gjithëpërfshirës.

Karriera

Gjithnjë e më tepër kërkohen dizajnerë grafikë të nivelit të lartë dhe artistë të mediave, të cilët mund të përdorin aftësitë kompjuterike për të krijuar dizajne imagjinative. Përvoja në dizajnin grafik është e rëndësishme për t'u futur dhe avancuar në kompanitë botuese, departamentet e brendshme të dizajnit, grafikës, reklamave, marrëdhënieve me publikun, si dhe shitjeve dhe profesioneve tjera të arteve pamore. Artistët profesional të mediave janë në kërkesë pasiqë interneti vazhdon të mbetet kanali kryesor i komunikimit. Pritet që të ketë rritje të kërkesës për individët të cilët konsiderohen se kanë aftësi në dizajnimin digjital dhe njëkohësisht edhe paga të kënaqshme për ta.

Rezultatet e të mësuarit

Njohuritë dhe të kuptuarit

Demonstron njohuri dhe kuptim në fushën e studimit që bazohet në arsimin e mesëm të përgjithshëm dhe kualifikimet për hyrje në arsimin e lartë.

Demonstron njohuri dhe kuptimin e nevojshëm për të analizuar kërkesat për dizajn digjital në problemet e nivelit lokal ose global, si dhe për të sintetizuar zgjidhje inovative të projektimit në shkallë të ndryshme kompleksiteti.

Demonstron njohuri dhe kuptim të kulturës digjitale dhe proceseve të dizajnit të ndërlidhura me të.

Demonstron njohuri dhe kuptim të mjeteve digjitale dhe gjuhës kompjuterike.

Demonstron njohuri dhe kuptim të zgjidhjeve kreative të dizajnit digjital të natyrave të ndryshme, grafikë, audio, video, faqe interneti dhe projekte të tjera multimediale.

Demonstron njohuri dhe kuptim të programeve kompjuterike, algoritmeve dhe të dhënave, dhe të njëjtët do të përdoren për të krijuar zgjidhje të reja inovative të dizajnit.

Demonstron njohuri dhe mirëkuptim për të inkurajuar kreativitetin në mënyrë që të përmirësojë aftësitë ekzistuese.

Demonstron njohuri dhe kuptim për të gjithë industrinë e mediave digjitale, njohuri që pritet t'u mundësojë atyre të eksplorojnë tregun dhe të zhvillojnë një karrierë të suksesëshme në industrinë e dizajnit digjital.

Aplikimi i njohurive dhe të kuptuarit

Njohuritë e fituara dhe të kuptuarit e problemeve profesionale mund të aplikohen në përgatitjenedokumentacionit bazë ose të llojeve të tjera të detajuara të projekteve nga të gjitha fushat e dizajnit digjital.

Zbaton njohuritë dhe të kuptuarit bazuar në njohuritë e koncepteve të ndryshme nga teoria dhe historia e dizajnit digjital, si dhe nga teoria dhe praktika bashkëkohore në procesin e zgjidhjeve krijuese të dizajnit digjital, duke marrë parasysh kërkesat estetike dhe nevojat e shoqërisë.

Aftësitë për të vlerësuar

Demonstron aftësinë për të tërhequr, analizuar, vlerësuar dhe paraqitur informacione, ide dhe koncepte nga të dhëna të plota, jo të plota ose të kufizuara përkatëse, për fushat kryesore në procesin e projektimit digjital.

Demonstron aftësinë për të zgjedhur metodat, mjetet dhe aftësitë e duhura të aplikuara për kushte specifike dhe niveleve të ndryshme të kompleksitetit, madhësisë dhe llojit të dizajneve digjitale.

Aftësitë e komunikimit

Demonstron aftësinë për të komunikuar dhe aftësinë për të përdorur komunikime grafike, të shkruara dhe gojore në shërbim të përcjelljes së ideve dhe nevojave të tyre të përdoruesit në procesin e krijimit dhe zbatimit të projekteve në fushën e dizajnit digjital.

Demonstron aftësinë për të marrë pjesë në diskutimet e ekspertëve, përdor konsultime për çështje specifike në fusha plotësuese dhe është në gjendje të marrë përgjegjësi profesionale në ekip.

Aftësitë e të mësuarit

Demonstron aftësinë për të identifikuar nëmënyrëtëpavarur nevojat vetanake për arsimim të vazhdueshëm dhe zhvillim profesional, angazhohet në forma moderne të të mësuarit dhe hyrje në inovacionet e dizajnit digjital dhe mund të vlerësojnë në mënyrë kritike përshtatshmërinë e metodave të të mësuarit, ndikimin e tyre në njohuritë, aftësitë, kompetencat dhe praktikën përkatëse për zhvillimin profesional.

Lista e lëndëve

Semestri 1

- [C2222] [6.0 SETK] **Bazat e programimit**
- [C2221] [6.0 SETK] **Hyrje në përmbajtjen digjitale**
- [C2224] [6.0 SETK] **Shprehje vizuale**
- [C2223] [6.0 SETK] **Algjebra lineare**
- [3.0 SETK] **Gjuhë shqipe/maqedonase**

- [3.0 SETK] **Gjuhë angleze**

Semestri 2

- [C2226] [6.0 SETK] **Editimi dhe manipulimi i fotografive**
- [ACS-104] [6.0 SETK] **Teknologjitë e Internetit**
- [C2225] [6.0 SETK] **Mendimi krijues**
- [3.0 SETK] **Gjuhë shqipe/maqedonase**
- [3.0 SETK] **Gjuhë angleze**
- [6.0 SETK] **Zgjedhore/Kompetencat digjitale**

Semestri 3

- [C2227] [6.0 SETK] **Bazat e dizajnit vizual**
- [C2228] [6.0 SETK] **Konteksti dhe praktika e audios**
- [C2229] [6.0 SETK] **Konteksti dhe praktika e fotografisë**
- [C2230] [6.0 SETK] **Ilustrimi vektorial**
- [C2231] [6.0 SETK] **Gjeometri deskriptive**

Semestri 4

- [C2234] [6.0 SETK] **Publikimi në ueb**
- [ECS-402] [6.0 SETK] **Ndërveprimi njerëzor-kompjuterik**
- [C2232] [6.0 SETK] **Printimi dhe rradhitja digjitale**
- [C2473] [6.0 SETK] **Bazat e të dhënave**
- [C2233] [6.0 SETK] **Bazat e animacionit**

Semestri 5

- [C2235] [6.0 SETK] **3D Modelimi dhe renderimi**
- [EBE-408] [6.0 SETK] **Menaxhimi i projekteve**
- [C2236] [6.0 SETK] **Editimi dhe manipulimi i videos**
- [C2237] [6.0 SETK] **Bazat e dizajnit UI/UX**
- [6.0 SETK] **Lëndë zgjedhore**

Semestri 6

- [C2240] [6.0 SETK] **Tregimi dixhital**
- [C2239] [6.0 SETK] **Grafika e lëvizjes dhe efektet vizuale**
- [E2592] [6.0 SETK] **Marketingu digjital**
- [C2243] [6.0 SETK] **Dizajn UI/UX i avancuar**
- [6.0 SETK] **Lëndë zgjedhore**

Semestri 7

- [C2241] [6.0 SETK] **Teknologjitë VR/AR**
- [C2238] [6.0 SETK] **3D Animacion dhe prodhim**
- [C2142] [6.0 SETK] **Ndërmarrësia**
- [C2242] [6.0 SETK] **E drejta e autorit në përmbajtjen digjitale**
- [6.0 SETK] **Lëndë zgjedhore**

Semestri 8

- [C2244] [6.0 SETK] **Teknologjitë gjithëpërfshirëse**
- [C2245] [6.0 SETK] **Dizajn i lojërave**
- [C2246] [12.0 SETK] **Projekt në dizajn digjital (punë praktike)**
- [6.0 SETK] **Lëndë zgjedhore**

Description of courses

Lëndë obligative

- **Bazat e programimit**
  Kjo lëndë ofron një hyrje në programim dhe mbulon koncepte si tipat e të dhënave, aritmetikë, operatorë, komandat për hyrje-dalje, kushtet, strukturat ciklike, funksionet, rekurzivitetin, algoritmet me vektorë dhe matrica, algoritmet për kërkim dhe radhitje, pointerët dhe operacionet mbi to, deklarimin e strukturave të reja të të dhënave.

- **Hyrje në përmbajtjen digjitale**
  Qëllimi i lëndës Hyrje në Përmbajtjen Digjitale është që studentëve tu jepet njohuri teorike dhe praktike për "new media" ose përmbajtjen digjitale dhe revolucionin që ka krijuar në komunikim, tregti dhe argëtim. Për të kuptuar dhe zotëruar llojet e ndryshme të përmbajtjes digjitale që përdoret sot, si: teksti, grafika, zëri, video dhe animacioni. Të kuptojnë harduerin kompjuterik dhe softuerin kompjuterik për të krijuar përmbajtje digjitale. Studentët do të fitojnë njohuri për lloje të ndryshme të përmbajtjes digjitale, zhvillimin e multimedias dhe do të identifikojnë sfidat gjatë krijimit të përmbajtjes digjitale.

- **Shprehje vizuale**
  Në këtë lëndë, studentët do të mësojnë ta përdorin vizatimin si një metodë shprehëse dhe komunikuese. Nga skicimi i një personazhi deri në hartimin e një mjedisi me perspektivë, ose përcaktimi i një skedari për të shpjeguar kinematografinë e një loje.

- **Algjebra lineare**
  Programi i kësaj lënde është dizajnuar ashtu që t'i njoftojë studentët me konceptet dhe metodat që e përbëjnë bazën e algjebrës lineare. Algjebra Lineare në fakt paraqitet çdokund. Konceptet e kësaj lënde shfrytëzohen në mënyrë të vazhdueshme çdokund pa u emërtuar. Integrali është linear, derivati është linear, etj. Pjesa më e madhe e zbatimit të matematikës në "jetën reale" vjen në shprehje përmes pjesës lineare. Ky është material mjaft me rëndësi për studentët e këtij drejtimi. Pas përfundimit të kësaj lënde, studentët do të jenë në gjendje t'i shfrytëzojnë dhe t'i aplikojnë barazimet dhe zgjidhjet e tyre. Algjebrën e matricave. Transformimet lineare dhe shfrytëzimin e tyre në aplikacione. Hapësirat vektoriale. Vlerat vetiake dhe vektorët vetiakë të matricave reale. Determinantat dhe ortogonaliteti. Qëllim me rëndësi është të ndërlidhet algjebra lineare me lëmenjtë tjerë me ose pa përdorim të matematikës.

- **Editimi dhe manipulimi i fotografive**
  Qëllimet e programit të lëndës: Identifikimi i terminologjisë, përparësive dhe kufizimeve të softuerit gjatë redaktimit të imazhit; përdorimi i mjeteve të redaktimit digjital; manipulimi, krijimi dhe redaktimi i imazheve digjitale për printim ose për në ueb.

- **Teknologjitë e Internetit**
  Qëllimi kryesor i lëndës është që t'u japë studentëve njohuri praktike mbi mekanizmat themelorë, shërbimet dhe protokollet e rrjetit global - Internetit. Lënda ofron mësimin e arkitekturës së përgjithshme të ueb faqeve efikase, skalabile dhe të sigurta. Studentët do të fitojnë njohuri të thella teknike të XML, XHTML (listat, tabelat, figurat, multimedia dhe formularët), CSS (formatimi, stilet dhe layout-i), si dhe JavaScript (variablat, kushtet, ciklet dhe funksionet).

- **Mendimi krijues**
  Qëllimet e programit të lëndës: Kreativiteti personal është një burim i vlefshëm për individët dhe ekipet e përfshira në të gjitha industritë. E dobishme për artistët, shkrimtarët dhe studentët, por edhe në biznes dhe shkencë. Lënda është krijuar për t'i shërbyer interesit dhe nevojave të të gjitha këtyre përpjekjeve dhe më shumë. Lënda ofron disa mjete krijuese me shpjegime se si t'i përdorim ato. Kreativiteti është një koncept i pakapshëm, por mund të ushqehet dhe zhvillohet. Këto njëmbëdhjetë mësime e eksplorojnë krijimtarinë nga çdo kënd i mundshëm. Kërkesat për të frymëzuar idetë krijuese përfshihen së bashku me eksplorimin e koncepteve më të gjera qendrore në punën krijuese. Natyrisht, njerëzit krijues do të ndihmohen në arritjen e potencialit të tyre të plotë dhe kushdo në çdo nivel të krijimtarisë mund të zhvillojë aftësitë për të gjeneruar më shumë dhe ide më të mira. Mendimi vertikal dhe anësor shpjegohen, duke përfshirë shumë aplikime të dobishme për të dy. Mësimet detajojnë aftësitë e nevojshme për të përdorur vëzhgimin, imagjinatën dhe abstragimin. Procesi i formimit të modeleve, përdorimi i analogjive dhe qasja në të menduarit e trupit përcaktohen në mënyra që janë të lehta për t'u kuptuar dhe përdorur. Mjetet mendore janë eksploruar plotësisht, por edhe mjete emocionale, siç janë: estetika dhe empatizimi. Këto koncepte kombinohen në mënyra që bëjnë përdorimet më të mira të mundshme për të gjitha llojet e njerëzve në të gjitha profesionet. Lënda,

gjithashtu shikon logjikën dhe arsyen nga pikëpamja e përfshirjes së sipërmarrjeve krijuese. Pas këtyre njëmbëdhjetë mësimeve, përdoruesit do të kenë një burim të madh mjetesh dhe procesesh për zhvillimin e krijimtarisë personale. Çdo mësim, gjithashtu, ka kuize të shkurtra për të ndihmuar në kujtimin dhe rishikimin e pikave kryesore të mësimeve para se të vazhdoni. Nuk ka asnjë lëndë ose burim tjetër që merr një vështrim aq të gjerë në krijimtarinë dhe përdorimet e tij si ky.

- **Bazat e dizajnit vizual**
  Qëllimi i Dizajnit Vizual është të komunikojë një mesazh specifik tek një audiencë e synuar. Lënda, do të fokusohet në qëllimin e dizajnit vizual, teorinë pas dizajnit dhe se si ai lidhet me dizajnin UX. Poashtu, do të përfshihen elementet bazë të dizajnit vizual, si tipografia, ngjyra, kontrasti, parimet gestalt të perceptimit, etj.

- **Konteksti dhe praktika e audios**
  Në këtë lëndë, studentët do të jenë në gjendje të: regjistrojnë dhe modifikojnë material audio, duke përdorur programin DAW (Digital Audio Workstation), redaktojnë me teknikat e regjistrimit audio dhe MIDI, iImportojnë tinguj të mostrës, duke përdorur teknologjinë e instrumenteve virtual, përziejnë dhe zotërojnë fajlla muzikor të papërpunuara (raw), krijojnë një tingull dhe ekuilibër të mirë, duke përdorur këngë dhe efekte të tilla si kompresimi dhe EQ.

- **Konteksti dhe praktika e fotografisë**
  Studentët, do të krijojnë imazhe digjitale, duke aplikuar koncepte që lidhen me proceset digjitale fotografike, teorinë e ngjyrave dhe historinë dhe procesin e fotomontazhit. Ata, do të vlerësojnë punën krijuese të bashkëmoshatarëve të tyre përmes kritikës me shkrim dhe me gojë. Po ashtu, do të zgjedhin dhe zhvillojnë propozime për dy portofole fotografish, të cilat ata do t'i krijojnë.

- **Ilustrimi vektorial**
  Lënda është krijuar për të zgjeruar të menduarit e nivelit më të lartë të një natyre teorike dhe praktike për studentët që nuk përfshihet në asnjë lëndë tjetër të programit.

- **Gjeometri deskriptive**
  Si një disiplinë themelore, gjeometria e vizatimit ka qëllimin kryesor të zhvillojë aftësinë e studentëve për të perceptuar format hapësinore tre-dimensionale dhe marrëdhëniet e tyre, si dhe përfaqësimin e vizatimit dy-dimensional, në përputhje me standardet ndërkombëtare të gjuhës universale të vizatimit teknik. Nga ana tjetër, kjo disiplinë siguron një prezantim të qartë të ideve të tyre për organizimin e formave hapësinore, duke krijuar vizatimin e tyre teknik, si premisë bazë për ekzistencën e çdo disipline inxhinierike.

- **Publikimi në ueb**
  Zhvillimi edhe i një ueb faqeje të thjeshtë sipas standardeve aktuale kërkon njohuri të Hypertext Markup Language (XHTML) dhe Cascading Style Sheets (CSS). Shumica e ueb faqeve të Internetit përdorin gjithashtu imazhe, qoftë në formën e banerave, butonave, logove, fotografive ose skanimeve. Adobe Fireworks është ndërtuar si një mjet për të krijuar dhe manipuluar imazhe nga ueb-i dhe për të lejuar krijuesit të optimizojnë këto imazhe në mënyrë që të zvogëlojnë madhësinë e skedarit. Firework, gjithashtu, siguron një integrim të shkëlqyeshëm me Dreamweaver. Kjo seri siguron një hyrje gjithëpërfshirëse në XHTML, CSS dhe krijimin e grafikave në Internet.

- **Ndërveprimi njerëzor-kompjuterik**
  Qëllimi i lëndës është të mësohen parimet e dizajnimit të ndërfaqes së përdoruesit të aplikacioneve desktop, ueb dhe celular. Më konkretisht, studentët do të marrin njohuri mbi rregullat themelore që duhet të ndiqen për të zhvilluar aplikacione me nivel të lartë të përdorshmërisë nga përdoruesi. Përmes teorive të përshtatshme dhe shembujve praktikë, studentët do të mësojnë se si të dizajnojnë ndërfaqen e softuerit. Ata, do të njihen me strategji të ndryshme të dizajnit të ndërfaqes dhe do të jenë në gjendje të vlerësojnë cilësinë e një ndërfaqe të përdoruesit.

- **Printimi dhe rradhitja digjitale**
  Lënda synon të ndihmojë studentët që të: zhvillojnë fjalorin e termeve dhe teknikave të printimit, të zhvillojnë një kuptim të parimeve të dizajnit dhe kompozimit në lidhje me procesin e printimit, të identifikojnë proceset e printimit, të eksperimentojnë në mënyrë efektive me një larmi materialesh dhe teknikash në printim.

- **Bazat e të dhënave**
  Qëllimet e programit të lëndës: ● Prezantimi i modelit konceptual dhe modelit bazuar në entitetet dhe relacionet, modelimi konceptual, E-R diagrami; ● Prezantimi i modelit relacional, bazat e të dhënave relacionale; ● Hyrje në

gjuhën SQL; ● Normalizimi i skemës së bazës së të dhënave; ● Hyrje në sistemet e menaxhimit të bazës së të dhënave, veglat për përcaktimin, përdorimin dhe mirëmbajtjen e bazës së të dhënave, vegla për formimin dhe krijimin e raporteve.

- **Bazat e animacionit**
  Animacioni mund të sjellë në jetë personazhe, objekte dhe grafikë. Ajo është shtylla kryesore në industrinë e grafikës kompjuterike dhe luan një rol të rëndësishëm në film, efekte vizuale, lojëra dhe grafika lëvizëse. Lënda, është një hyrje në parimet e animacionit për sistemet 2D dhe 3D. Studentët, do të përdorin teknika të ndryshme për të përcjellë një ndjenjë të peshës, emocioneve dhe historisë për objekte të thjeshta dhe komplekse, si në 2D ashtu edhe në 3D.

- **3D Modelimi dhe renderimi**
  Lënda 'studio' në teorinë dhe teknikën e modelimit tredimensional (3D), që përdor softuerin e duhur. Temat përfshijnë krijimin dhe modifikimin e formave gjeometrike 3D dhe teknikat e paraqitjes, përdorimin e burimeve të dritës së kamerës, strukturës dhe hartës së sipërfaqes.

- **Menaxhimi i projekteve**
  Qëllimi i lëndës është që studentët të inkuadrohen në botën e projekteve moderne dhe t'i ballafaqojë ata me mundësitë dhe me sfidat e jetës reale ekonomike në krijimin e projekteve të përshtatshme për nevojat reale. Qëllimet specifike të lëndës janë: si të përcaktohet një projekt i caktuar (duke përdorur disa faza) dhe të theksohet roli i rëndësishëm i menaxherit të projektit (të kuptohen nevoja, fusha e veprimit, aktivitetet për implementim, kompleksiteti i dizajnit modern, etj.). Studentët, do të trajnohen se si të aplikojnë mjete dhe teknika moderne të menaxhmentit modern të projektimit me rastin e transformimit të nevojës, ose të idesë krijuese në një projekt real e të dokumentuar, i cili do të bëjë të jenë më inventiv për vete dhe më kompetitiv në tregun më konkurrues të punës.

- **Editimi dhe manipulimi i videos**
  Pas përfundimit me sukses të lëndës, studenti duhet: të kuptojë më mirë teknikat që redaktorët përdorin për të ndërtuar tregime, të ketë një njohuri të plotë pune me programet jo-lineare të redaktimit, të jetë në gjendje të bëjë korrigjimin e ngjyrave të stilit profesional, të di si të krijojë grafika me cilësi të lartë të lëvizjes, të kuptojë formatet dhe parimet e videove.

- **Bazat e dizajnit UI/UX**
  Qëllimet e programit të lëndës: - Definimi i koncepteve UX dhe UI; - Familjarizimi dhe njohja me Design Thinkig Process dhe bazat e UX Design; - Hyrje në principet e UI Design (të kuptuarit dhe bazat në menaxhimin e layers, teoria e ngjyrave, tipografia, stilizimi konsistent, hyrje në "Tetë Regullat e Arta për Interface Design" nga Ben Schneiderman); - Hyrje dhe bazat fillestare të Figma design software (Kuptimet e strukturës së Figmës – Mjetet, Layer Board, Kanvasi i punës, Inspektori dhe Opcionet e Figmës, bazat në krijimin e elementeve të dizajnit e komponentave, si dhe bazat e prototipimit). - Bazat e qasjes dhe komoditetit për përdoruesit.

- **Tregimi dixhital**
  Qëllimi i lëndës është që studenti të zhvillojë aftësi për të kapur imazhe të shkëlqyera video dhe audio, si dhe të jetë në gjendje të njëjtat t'i redaktojë së bashku - për të treguar një tregim.

- **Grafika e lëvizjes dhe efektet vizuale**
  Grafika e Lëvizjes dhe Efektet Vizuale është një lëndë e ndërmjetme që synon lëvizjet dhe grafikën ose të ngjajshme, me një video sfond. Lënda është teknike dhe studentëve u mëson bazat e kompozimit dhe efekteve speciale brenda mjeteve të zakonshme për përpunimin e videove.

- **Marketingu digjital**
  Zhvillimi i dizajnit digjital dhe video lojërave, që ndodh edhe në industritë e tjera krijuese dhe kulturore, nënkupton hartimin dhe aplikimin e aftësive teknike, por edhe nevojën për të menduar mbi to si produkte dhe shërbime që duhet të shpërndahen dhe shiten. Të bëhen video lojëra digjitale dhe fitimprurëse, në një treg gjithnjë e më konkurrues dhe të ndryshueshëm, do të thotë ta kthesh atë pasion në mënyrë të të jetuarit. Lënda i drejtohet kësaj fushe emocionuese profesionale si një art dhe shkencë - pa e mohuar faktin se është një pjesë e diçkaje më të madhe të quajtur "biznes". Njohuritë dhe aftësitë e mbuluara nga lënda merren nga sesionet e ndryshme, puna në grup, diskutimet në grup, hulumtimet, etj.

- **Dizajn UI/UX i avancuar**
  Qëllimet e programit të lëndës: - Përshkrimi, analiza, krahasimi dhe kontrasti i praktikave më të mira të kërkimit dhe

hulumtimit mbi përdoruesit – eksplorimi i metodave të ndryshme kërkimore për të kuptuar nevojat e përdoruesve; - Mësimi dhe zbatimi i metodave të avancuara për Definim dhe Ideim (Defining and Ideation); - Krijimi i Flowcharts dhe Wireframes të nivelit më të avancuar; - 10 Heuristikat e Përdorueshmërisë të Jakob Nielsen për Dizajnin e UI – Kuptimi se cilat janë rregullat heuristike të vlerësimit Nielsen dhe si mund t'i përdorim ato si bazë për vlerësimin tonë; - Krijimi i dizajn sistemeve më komplekse dhe prototipeve ndërvepruese e interaktive në Figma.

- **Teknologjitë VR/AR**
  Kjo është një lëndë hyrëse mbi teknologjitë VR dhe AR. Studentët, do të mësojnë për bazat VR/AR, dallimet, harduerin, softuerin dhe implementimet e këtyre teknologjive. Po ashtu, do të përfshihen pajisjet nga ato mobile deri te syzat VR / AR. Për më tepër, studentët do të mësojnë se si t'i vlerësojnë, testojnë dhe krijojnë përmbajtjen e tyre VR / AR duke përdorur Unity si një mjet kryesor

- **3D Animacion dhe prodhim**
  Kjo lëndë synon që studentët të fitojnë njohuritë themelore të animacionit - të aplikuara në tre dimensionet dhe të dinë t'i përdorin ato në mënyrë korrekte në procesin e krijimit të një video - loje dhe dizajnit digjital.

- **Ndërmarrësia**
  Qëllimi i programit të lëndës: kuptimi i koncepteve kryesore rreth ndërmarrësive dhe ndërmarrjeve të vogla dhe të mesme (NVM), ndërtimi i një mentaliteti të fokusuar në zhvillimin e qasjeve të reja dhe unike për mundësitë e tregut, kuptimi i komponentëve të menaxhimit ndërmarrës dhe atributet dhe sjelljet që mbështesin menaxhimin efektiv, kuptimi i procesit të ndërtimit të një biznesi të ri dhe shmangies së kurtheve të tij, krahasimi i llojeve të ndryshme të pronësisë së biznesit dhe përcaktimi i llojit adekuat për biznesin e ri, parashikimi i kufizimeve të mëdha të burimeve kur hapen biznese të reja, të shkruarit të një biznes plani dhe prezantimi i ideve në mënyrë efektive para të tjerëve.

- **E drejta e autorit në përmbajtjen digjitale**
  Qëllimi i lëndës është t'ju sigurojë studentëve njohuri teorike dhe praktike në lidhje me rëndësinë e së drejtës së autorit për përmbajtjen digjitale, të kuptojnë bazat e së drejtës së autorit në përmbajtjen digjitale, ligjin mbi bazën se të dhënave dhe internetin, të drejtat morale digjitale, ligjet mbi konkurrencën dhe të drejtën e autorit në softuer, e-tregtinë, ueb dhe blockchain.

- **Teknologjitë gjithëpërfshirëse**
  Qëllimi i lëndës është të krijojë dhe të kultivojë një kuptim të gjerë dhe të gjithanshëm të kësaj fushe që zhvillohet me shpejtësi dhe komercialisht e qëndrueshme në fushën e shkencave kompjuterike dhe të përgatisë studentin për të marrë pjesë në prodhimin e aplikacioneve integruese gjithëpërfshirëse, platformave sociale gjithëpërfshirëse, projekteve kërkimore akademike dhe zhvillimet kryesore në mjekësi, industri dhe prodhim.

- **Dizajn i lojërave**
  Lënda u siguron studentëve një kuptim teorik dhe konceptual të fushës së dizajnit të lojës, së bashku me ekspozimin praktik ndaj procesit të krijimit të një loje. Temat e mbuluara përfshijnë përsëritjen, prototipimin e shpejtë, mekanikën, dinamikën, teorinë e rrjedhës, natyrën e argëtimit, bilancin e lojës dhe dizajnin e ndërfaqes së përdoruesit.

- **Projekt në dizajn digjital (punë praktike)**
  Në këtë lëndë, studentët do të punojnë në përfundimin e një projekti të aplikuar. Qëllimi i lëndës është t'u mundësojë studentëve të integrojnë njohuritë e fituara nga lëndët në të gjithë programin studimor, në mënyrë që të ofrojnë një produkt, duke punuar për industrinë, ku duhet të kalojnë 30 ditë. Studentët, do të kenë mundësi të fitojnë përvojë në dizajnimin, programimin dhe vlerësimin e një projekti të dizajnit digjital. Në fund, studentët dokumentojnë punimet e tyre në formën e raporteve me shkrim dhe prezantimeve gojore, të cilat vlerësohen nga një komision i fakultetit.

Lëndë zgjedhore

- **Gjuhë shqipe për fillestarë 1**
  Lënda Gjuhë Shqipe për Fillestarë 1 dhe 2, është e përgatitur me qëllim që studentëve, të cilët nuk kanë njohuri themelore mbi gjuhën shqipe, t'u mundësojë të njihen me karakteristikat (veçoritë) e kësaj gjuhe, të fitojnë njohuri mbi strukturën gjuhësore të kësaj gjuhe, t'i zgjerojnë dhe t'i përdorin njohuritë e tyre në situata të përditshme, me ndihmën e të cilave në të njëjtën kohë, do të fitojnë njohuri mbi strukturën e gjuhës. Gjithashtu, do të jenë të aftë të fitojnë një fond modest të kategorive të ndryshme leksikore-gramatikore, të cilat do t'u mundësojnë biseda

(konverzacione), të thjeshta.

- **Gjuhë shqipe për fillestarë 2**
  Lënda Gjuhë Shqipe për Fillestarë 1 dhe 2, është e përgatitur me qëllim që studentëve, të cilët nuk kanë njohuri themelore mbi gjuhën shqipe, t'u mundësojë të njihen me karakteristikat (veçoritë) e kësaj gjuhe, të fitojnë njohuri mbi strukturën gjuhësore të kësaj gjuhe, t'i zgjerojnë dhe t'i përdorin njohuritë e tyre në situata të përditshme, me ndihmën e të cilave në të njëjtën kohë, do të fitojnë njohuri mbi strukturën e gjuhës. Gjithashtu, do të jenë të aftë të fitojnë një fond modest të kategorive të ndryshme leksikore-gramatikore, të cilat do t'u mundësojnë biseda (konverzacione), të thjeshta.

- **Gjuhë maqedonase për fillestarë 1**
  Programi për Gjuhën Maqedonase për Fillestarë 1, përfshinë: të lexuarit, të shkruarit, të dëgjuarit dhe të folurit. Përmes ushtrimeve të veçanta dhe ligjëratave u mundësohet studentëve ta njohin komunukimin bazë në gjuhën maqedonase, d.m.th, të njoftuarit, përshëndetjet, prezantimin, si dhe pasurimin e fondit të fjalëve bashkë me të shkruarit dhe të kuptuarit të teksteve të vogla. Në përpilimin e programit është marrë parasysh që njohuritë e fituara nga ana e studentëve të mund të zbatohen edhe mëtutje. Materiali përpunohet sipas parimit të ligjëratave dhe ushtrimeve të kombinuara, si dhe detyrave të vazhdueshme përmes, në të cilat studentët përfshihen në mënyrë aktive gjatë orës mësimore duke parashtruar pyetje dhe propozime për mbarëvajtjen e orës.

- **Gjuhë maqedonase për fillestarë 2**
  Lënda Gjuhë Maqedonase për Fillestarë 2, përfshinë: të lexuarit, të shkruarit, të dëgjuarit dhe të folurit. Në suaza të kësaj lënde përfshihen aktivitetet në vijim: detyra të përditshme, plainifikimi i aktiviteteve për periudhën e ardhshme, përshkrimi i personave, vendeve dhe lëndëve. Në përpilimin e programit është marrë parasysh, që njohuritë e fituara nga ana e studentëve, të mund të zbatohen edhe mëtutje.

- **Gjuhë maqedonase niveli i mesëm 1**
  Lënda Gjuhë Maqedonase - Niveli i Mesëm 1, përfshin: leximin, shkrimin, dëgjimin dhe të folurit nëpërmjet të cilit studentët: do ta pasurojnë fjalorin përmes teksteve të përshtatshme për aktivitetet e përditshme (në një bankë, në bibliotekë, në ministri, etj.) dhe do te përmirësojnë shkathtësite për shkrimin profesional dhe të folurit që janë të nevojshem për komunikim të qartë dhe efektiv në karrierën e tyre të mëtejshme profesionale. Një theks i veçantë dhe i vazhdueshëm mbi aktivitetin e përgjithshëm është vendosur në elementet gjuhësorë, domethënë në drejtshkrimin dhe gramatikën e gjuhës standarde maqedonase. Ekspertët, si një nga elementët kyç për shprehjen e mirë me shkrim e përcaktojnë përdorimin korrekt të gjuhës.

- **Gjuhë maqedonase niveli i mesëm 2**
  Lënda Gjuhë Maqedonase - Niveli i Mesëm 2, përfshin: leximin, shkrimin, dëgjimin dhe të folurit. Theks i veçantë vihet në zhvillimin e aftësive të komunikimit të studentëve, ose përdorimin e gjuhës në aktivitetet e përditshme dhe kontekstin profesional, duke pasuruar fjalorin dhe duke fituar njohuri për strukturën dhe llojet e teksteve profesionale. Do të perfshihen stile të ndryshme të komunikimit, me qëllim që studentët të krijojnë komunikim të mirë me publikun përmes teksteve të tyre dhe të tërheqin dhe mbajnë vëmendjen e tyre.

- **Gjuhë maqedonase për qëllime profesionale 1**
  Pas përfundimit të lëndës Gjuhë Maqedonase për Qëllime Profesionale 1, nga studentët pritet t'i zgjerojnë dhe t'i forcojnë aftësitë e tyre për shprehje më të avancuar me shkrim dhe me gojë në maqedonisht në kontekstin e mjediseve të ndryshme profesionale. Studentët, pritet të jenë në gjendje të lexojnë, të shkruajnë dhe të kuptojnë tekste të ndryshme profesionale në maqedonisht. Ata, gjithashtu pritet të fitojnë njohuri dhe aftësi në lidhje me terminologjinë e përgjithshme nga fusha e drejtësisë, biznesit dhe ekonomisë, administratës, shkencave kompjuterike, gjuhës dhe komunikimit dhe të jenë në gjendje ta përdorin atë terminologji në korniza të profesioneve të tyre të ardhshme. Përveç përmbushjes së këtyre qëllimeve profesionale, studentët pritet të bëhen më autonomë në mësimin e gjuhës dhe të jenë në gjendje të mendojnë në mënyrë kritike në një ambient shumëgjuhësor dhe shumëkulturor.

- **Gjuhë maqedonase për qëllime profesionale 2**
  Pas përfundimit të lëndës Gjuhë Maqedonase për Qëllime Profesionale 2, nga studentët pritet t'i rikonfirmojnë dhe t'i zgjerojnë më tej aftësitë e tyre për shprehje të avancuar me shkrim dhe me gojë në maqedonisht në kontekstin e profesioneve të tyre të ardhshme. Ata, do të jenë në gjendje të lexojnë, shkruajnë dhe të kuptojnë lloje të ndryshme të teksteve profesionale në maqedonisht, të analizojnë dhe t'i diskutojnë këto tekste, si dhe t'i krijojnë dokumentet e tyre, duke përfshirë biografi profesionale në maqedonisht (CV). Ata, gjithashtu duhet t'i zgjerojnë njohuritë e terminologjisë specifike nga fusha e drejtësisë, biznesit dhe ekonomisë, administratës, shkencave kompjuterike, gjuhëve dhe komunikimit dhe të jenë në gjendje ta përdorin atë terminologji në simulimin e situatave autentike nga

mjediset profesionale në debate dhe në shkëmbim mendimesh në lidhje me aspektet e ndryshme të këtyre profesioneve.

- **Gjuhë angleze 1**
  Pas përfundimit të secilit nivel të kësaj lënde që përcaktohet sipas testit për përcaktim të nivelit në fillim të semestrit/vitit, prej studentëve pritet të jenë në nivel të ndryshëm sipas Kornizës Gjuhësore Evropiane dhe të mund të kuptojnë dhe përdorin fraza dhe shprehje të ndryshme për nevojat e tyre siç janë: pyetje dhe përgjigje për veten dhe familjen, për jetën e tyre, për kohën e lirë, financat, për diploma universitare, për shkathtësi të punës, për avancimin e tyre personal, për profesionin e tyre të ardhshëm dhe të ngjashme, të marrin pjesë në dialogë dhe debate dhe të shkruajnë paragrafë apo ese për tema që i kanë përpunuar. Pas përfundimit të lëndës, prej studentëve pritet të jenë në nivelin A1, sipas Kornizës Gjuhësore Evropiane. Ata, duhet të jenë në gjendje t'i kuptojnë dhe përdorin në mënyrë të drejtë shprehjet themelore në lidhje me kërkesat konkrete, të pyesin dhe përgjigjen në lidhje me pyetjet për identitetin personal dhe marrëdhëniet, të prezantojnë veten dhe të tjerët duke përdorur përemrat vetorë dhe pronorë, të përshëndeten, të përdorin fjalor të saktë për objektet në klasë, të bëjnë dallim në mes të njëjësit dhe shumësit, të njohin dhe të përdorin numrat prej 1- 100. Gjithashtu, studentët duhet të jenë në gjendje të përshkruajnë një ditë të zakonshme me përdorim të strukturave më të thjeshta gjuhësore, të shkruajnë dhe të flasin për jetën e tyre dhe kohën e lirë. Ata duhet të njohin dhe përdorin në mënyrë të drejtë fjalorin në lidhje me kategoritë e ushqimeve dhe pijeve, muajt e vitit, të bëjnë kërkesa në mënyrë të sjellshme, të përshkruajnë vende, të zgjedhin një destinacion dhe të japin udhëzime, të flasin për gjërat që u pëlqejnë dhe nuk u pëlqejnë.

- **Gjuhë angleze 2**
  Pas përfundimit të secilit nivel të kësaj lënde që përcaktohet sipas testit për përcaktimin e nivelit të gjuhës në fillim të semestrit/vitit, prej studenëtve pritet të jenë në nivel të ndryshëm sipas Kornizës Gjuhësore Evropiane dhe të mund të kuptojnë dhe përdorin fraza dhe shprehje të ndryshme për nevojat e tyre, siç janë: pyetje dhe përgjigje për veten dhe familjen, për jetën e tyre, për kohën e lirë, financa, për diploma universitare, për shkathtësi pune, për avancimet personale, për profesionin e ardhshëm dhe të ngjashme, të marrin pjesë në dialogë dhe debate dhe të shkruajnë paragrafe ose ese për tema që i kanë përpunuar. Pas përfundimit të kur lëndës prej studentëve pritet të jenë në nivelin A1, sipas Kornizës Gjuhësore Evropiane. Ata, duhet të jenë në gjendje t'i kuptojnë dhe përdorin në mënyrë të drejtë shprehjet themelore në lidhje me kërkesat konkrete, të pyesin dhe përgjigjen në lidhje me pyetjet për identitetin personal dhe marrëdhëniet, të prezantojnë veten dhe të tjerët duke përdorur përemrat vetorë dhe pronorë, të përshëndeten, të përdorin fjalor të saktë për objektet në klasë, të bëjnë dallim në mes të njëjësit dhe shumësit, të njohin dhe të përdorin numrat prej 1- 100. Gjithashtu, studentët duhet të jenë në gjendje të përshkruajnë një ditë të zakonshme me përdorim të strukturave më të thjeshta gjuhësore, të shkruajnë dhe të flasin për jetën e tyre dhe kohën e lirë. Ata, duhet ta njohin dhe përdorin në mënyrë të drejtë fjalorin në lidhje me kategoritë e ushqimeve dhe pijeve, muajt e vitit, të bëjnë kërkesa në mënyrë të sjellshme, të përshkruajnë vende, të zgjedhin një destinacion dhe të japin udhëzime, të flasin për gjërat që u pëqejnë dhe nuk u pëlqejnë.

- **Gjuhë angleze 3**
  Pas përfundimit të secilit nivel të kësaj lënde, që përcaktohet sipas testit për përcaktim të nivelit të gjuhës, në fillim të semestrit/vitit, prej studentëve pritet të jenë në nivel të ndryshëm sipas Kornizës gjuhësore Evropiane dhe duhet të jenë në gjendje të kuptojnë dhe përdorin shprehje dhe fraza të njohura që kanë për qëllim përmbushjen e nevojave të një tipi real: të pyesin dhe tu përgjigjen pyetjeve për fenomene të ndryshme, duke përfshirë krimin dhe katastrofat natyrore, të ftojnë dhe tu përgjigjen ftesave, të lexojnë dhe dëgjojnë thelbin, detajin dhe të kuptojnë, të vlerësojnë përparimin e tyre personal, të marrin pjesë në role dhe dialogë për tema të njohura dhe të prodhojnë një paragraf/ese për temat në lidhje me temat e materialit të lëndës. Në fund të kësaj lënde studentët pritet të jenë në nivelin B1, të Kornizës së Përbashkët Evropiane. Ata, duhet të jenë në gjendje të pyesin pyetje dhe të përgjigjen për gradat universitare, shkathtësitë e punës dhe situatat, të ftojnë dhe tu përgjigjen ftesave. Studentët, duhet të jenë në gjendje të pyesin dhe të përshkruajnë marrëdhëniet familjare dhe gjendjen martesore dhe duhet të jenë në gjendje të njohin dhe përdorin në mënyrë të përshtatshme fjalorin në lidhje me gradat universitare dhe arsimin universitar, artin, udhëtimin dhe sportin.

- **Gjuhë angleze 4**
  Pas përfundimit të secilit nivel të kësaj lënde, që përcaktohet sipas testit për përcaktim të nivelit të gjuhës në fillim të semestrit/vitit, prej studentëve pritet të jenë në nivel të ndryshëm sipas Kornizës Gjuhësore Evropiane dhe duhet të jenë në gjendje të kuptojnë dhe përdorin shprehje dhe fraza të njohura që kanë për qëllim përmbushjen e nevojave të një tipi real; të pyesin dhe të japin përgjigje për identifikim personal dhe marrëdhënie personale; të flasin dhe shkruajnë për jetën e tyre të përditshme, kohën e lirë, argëtimin, mjedisin e financave, problemet; të jenë në gjendje të pyesin pyetje dhe të përgjigjen për gradat universitare, shkathtësitë e punës dhe situatat. Pas përfundimit të kësaj lënde studentët pritet të jenë në nivelin B2, të Kornizës së Përbashkët Evropiane. Ata, pritet të jenë përdorues të pavarur të gjuhës angleze dhe të munden të zbatojnë disa nga funksionet gjuhësore të mëposhtme: të japin këshilla;

të bëjnë pyetje dhe të përgjigjen për gradat universitare, shkathtësitë e punës dhe situatat, të ftojnë dhe tu përgjigjen ftesave, të lexojnë dhe dëgjojnë thelbin, detajin dhe të kuptojnë.

- **Gjuhë angleze 5**
  Gjuha angleze për qëllime akademike është lëndë me kohëzgjatje prej një semestri. Qëllimet e lëndës janë t'u mundësojë studentëve të fitojnë aftësi, të cilat do tu ndihmojnë në mësimin e gjuhës dhe përparimin e tyre gjuhësor në një mjedis akademik të mësimnxënies dhe mësimdhënies. Lëndas, duhet t'i aftësojë të përdorin këta aftësi edhe në orë të gjuhës së huaj, si edhe në përparimin akademik në fushat e përmbajtjes. Lënda përfshinë aftësi gjuhësore, studiuese dhe në përgjithësi aftësi zbatuese (dëgjim, dhënie të prezantimeve me gojë, argumente konstruktive) në detyra të veçanta. Për këtë arsye, pas përfundimit të suksesshëm të lëndës, niveli i zotësisë së gjuhës duhet të jetë në nivelin C1, sipas Kornizës së Përbashkët Evropiane. Si rezultat, studentët duhet të jenë në gjendje të prezantojnë në mënyrë të suksesshme prezantime orale, të marrin pjesë në debate dhe forume diskutimi, duke i shprehur mendimet dhe argumentet e tyre dhe tu japin të tjerëve informacion kthyes në mënyrë konstruktive. Përveç kësaj, studentët duhet të jenë në gjendje të dëgjojnë dhe lexojnë thelbin dhe të shkruajnë një paragraf dhe ese argumentues, duke shprehur mendimet e tyre. Ata, duhet të shkruajnë një paragraf dhe ese që zgjidh problemin. Ata, duhet të jenë në gjendje të prezantojnë informacion pamor në formën e prezantimit poster në Power Point. Studentët, duhet të jenë në gjendje të identifikojnë idetë kryesore dhe faktet mbështetëse në një tekst dhe të analizojnë dhe identifikojnë fjalinë kryesore të temës në një paragraf. Ata duhet të jenë në gjendje ta identifikojnë qëllimin e një teksti, modelet e organizimit në një tekst dhe t'i zbatojnë ata në shkrimet e tyre.

- **Kapituj të zgjedhur nga shkathtësitë e TI**
  Qëllimi i kësaj lënde është: - T'ua tregojë studentëve elementet teknike, strukturën e tekstit dhe dizajnin e punimeve të ndryshme gjatë studimeve. - T'u mundësojë studentëve të fitojnë njohuri mbi shkathtësitë e TI-së, që do t'u duhen për përpunimin e punimeve shkencore, profesionale dhe prezantimeve. - Të aftësojë studentët për zbatimin praktik të shkathtësive të TI.

- **Microsoft Office Access**
  Kursi Zyrtar Akademik i Microsoft (MOAC) për Aksesin 2016, ofron përvojën praktike për të rritur aftësitë tuaja personale të produktivitetit. Ky program, i ndarë në 15 mësime, mbulon të gjitha fushat e produktit që kërkohen për të kaluar provimin MOS 77-730.

- **Microsoft Office Excel**
  Kursi Zyrtar Akademik i Microsoft (MOAC) për Excel 2016, ofron përvojën praktike për të rritur aftësitë tuaja personale të produktivitetit. Ky program, i ndarë në 13 mësime, mbulon të gjitha fushat e produktit që kërkohen për të kaluar provimin MOS 77-727.

- **Microsoft Office PowerPoint**
  Kursi Zyrtar Akademik i Microsoft (MOAC) për PowerPoint 2016, ofron përvojën praktike për të rritur aftësitë tuaja personale të produktivitetit. Ky program, është i ndarë në 11 burime mësimoredhe mbulon të gjitha fushat e produktit të kërkuara për të kaluar provimin MOS 77-729.

- **Microsoft Office Word**
  Kursi Zyrtar Akademik i Microsoft (MOAC) për Word 2016, ofron përvojën praktike për të rritur aftësitë tuaja personale të produktivitetit. Ky program është i ndarë në 11 burime mësimore dhe mbulon të gjitha fushat e produktit të kërkuara për të kaluar provimin MOS 77-725.

- **Krijimi i ueb-it**
  Qellimi i lëndës është zhvillimi i nje ueb faqe të thjeshtë të bazuar në standardet aktuale. Kerkon njohuri të gjuhës Hypertext Markup Language (HTML) dhe Cascading Style Sheets(CSS). Shumica e ueb faqeve pëdorin imazhe në formë të banerave, logove, imazheve, ose skanimeve. Adobe Fireworks është ndërtuar si një mjet për të krijuar dhe manipuluar imazhet e dizajnuara për ueb dhe për të lejuar krijuesit të zgjedhin këto imazhe në mënyrë që të zvogëlojnë madhësinë e skedarit. Fireworks gjithashtu mundëson integrim të shkëlqyer me Dreamweaver. Kjo lëndë ofron një seri aktivitetesh që mundësojnë një hyrje gjithëpërfshirëse në HTML, CSS dhe krijimin e imazheve për ueb.

- **Dizajnimi i mediumeve digjitale**
  Qëllimi i lëndës është të dizajnojë dhe përpunojë grafika raster dhe vektoriale përmes programeve kryesore, siç janë: Adobe Photoshop dhe Illustrator, si dhe projektimin dhe botimin e materialeve komerciale për shtyp, duke përdorur Adobe In Design.

- **Google aplikacione për edukim**
  Përmbledhje konceptuake me udhëzime praktike për shfrytëzimin e potencialit arsimor të G Suite. Kjo i identifikon parimet e të mësuarit që e mundësojnë përdorimin efektiv të G Suite për të krijuar mjedise mësimore që rrisin komunikimin arsimor. Kjo lëndë është i organizuar në një seri modulesh. Modulet janë të bashkangjitur në një meni përmbledhëse, të cilat mund të qasen në faqen “Google” për edukim, e cila i organizon modulet me po të njëjtën radhitje me të cilën do të diskutohen në klasë.

- **Historia e artit**
  Qëllimi i lëndës është njohja e studentëve me mjediset themelore teorike, si dhe me zhvillimin e arkitekturës, artit dhe dizajnit nga fillimet e tyre deri në shfaqjen e Rilindjes në skenën kulturore dhe artistike në Evropë. Programi paraqet të gjitha periudhat më të rëndësishme historike dhe stilistike, stilet unike si produkte të nivelit të zhvillimit të teknologjisë, shkencës dhe kulturës, veçanërisht të rëndësishme për zhvillimin e arkitekturës dhe artit të përgjithshëm.

- **Lidershipi, puna në ekip dhe diversiteti**
  Në këtë lëndë, studentët krijojnë një "çantë pajisjesh" të sjelljeve të lidershipit për t'u përdorur në një larmi situatash kur ata që punojnë me dhe/ose për ta duhet të motivohen drejt një të mire të përbashkët, veçanërisht kur ajo punë përfshinë përdorimin e ekipeve të përbëra të individëve të ndryshëm.

- **Programimi i lojërave**
  Qëllimi i kësaj lënde është t’i njoftojë studentët me parimet e zhvillimit të lojërave, me theks të veçantë në lojërat që mund të luhen në shfletues interneti. Studentët, mësojnë krijimin e objekteve, animimin e tyre, përdorimin e zërit, si dhe teknikave tjera në zhvillimin e lojërave. Studentët, gjithashtu, e mësojnë programimin e pajisjeve hyrëse, siç janë: tastiera, miu dhe pajisje të tjera periferike. Lënda përfshinë teknikat themelore të inteligjencës artificiale dhe së bashku me teknikat tjera përdoren në ndërtimin e lojërave të njohura.

- **Dizajni i identitetit të markës**
  Studentët, do t’i kuptojnë dhe zbatojnë konceptet dhe teoritë në përdorimin dhe prezantimin e imazheve dhe informacionit, duke përdorur mjete dhe teknologji të përshtatshme për marrëdhëniet me publikun/komunikimin e integruar ose gazetarinë e ndërmjetësuar.

- **Dizajn i modës**
  VStitcher është programi kryesor i industrisë për dizajnimin dhe zhvillimin e modës 3D. Me VStitcher, dizajnerët kanë aftësinë për të dizajnuar veshje përmes diapazoneve të madhësive, përdorimit të grafikëve, pëlhurave, zbukurimeve, ngjyrave, stilimit dhe paraqitjes fotorealiste 3D. Kompleti i plotë i veçorive të tij u mundëson dizajnerëve, specialistëve teknikë dhe krijuesve të modeleve, të krijojnë dizajne dhe t'i çojnë ato në nivelin tjetër, me një përshtatje të vërtetë të lëvizjes, modifikim modeli, klasifikim, paketë teknologjike dhe më shumë.

- **Shkrimi krijues**
  Lënda përfshinë qëllimet dhe objektivat e mëposhtme: teknikat dhe terminologjinë themelore të shkrimit trillues, teknikat dhe terminologjinë themelore të shkrimit krijues jo-trillues dhe teknikat dhe terminologjinë bazë të shkrimit. Përveç objektivave të lartpërmendura, lënda gjithashtu thekson rëndësinë e aftësive kritike të leximit për kritikimin e trillimeve dhe eseve, vlerësimin e shkrimit të vet dhe të kolegëve dhe rëndësinë e rishikimit brenda procesit të shkrimit krijues.

- **Dizajn i avancuar i koncepteve**
  Lënda Advanced Concept Design (ACD), fokusohet në fazën e konceptualizimit të procesit të projektimit të produktit në një projekt të vërtetë dizajni me një kompani. Lënda fillon me një sfidë dizajni, të krijuar nga ekspertët dhe kompania dhe përfundon me një koncept produkti, i cili përpunohet në kuptimin e përdorshmërisë, cilësisë/vlerës estetike, parimeve teknike të punës dhe materializimit dhe ndikimit të tij kulturor dhe shoqëror.

- **Financa personale**
  Lënda ofron një hyrje praktike të menaxhimit financiar personal. Duke përdorur një qasje të strukturuar, hap pas hapi, studentët mësojnë se si të kursejnë dhe investojnë, të menaxhojnë kreditë studentore, të paraqesin taksa, të ulin borxhin e kartës së kreditit dhe të planifikojnë për të ardhmen. Skenarët e jetës reale, duke mbuluar një gamë të gjerë sfidash financiare, u mundësojnë studentëve të vlerësojnë rëndësinë e koncepteve kryesore dhe këshillat e dobishme nga ekspertët e financave personale i ndihmojnë ata të zbatojnë ato koncepte në jetën e tyre. Shumë

shembuj të bazuar në matematikë ilustrojnë qartë rëndësinë kritike të arritjes së qëllimeve financiare afatgjata përmes investimeve. Nëpërmjet lëndës studentët angazhohen dhe e përqendrojë vëmendjen në konceptet kritike që u duhen për të patur sukses në klasë dhe për të menaxhuar financat e tyre me mençuri për tërë jetën.

- **3D modelimi dhe renderim i avancuar**
  Lëndë 'studio' e fokusuar në teknikat e avancuara të 3D modelimit dhe renderimit, duke përdorur softuer standard të industrisë. Flitet për lëndë të avancuar për zhvillimin e 3D modelimit dhe kurrikulën e paraqitjes 3D. Lënda përqëndrohet në zhvillimin e aftësive ekzistuese të 3D modelimit dhe paraqitjes së sipërfaqes me synimin për të punuar deri në aftësitë standarde të industrisë që do të përdoren për të prodhuar punë cilësore të portofolit.

- **Pikturimi digjital**
  Qëllimi i lëndës është që studenti të pajiset me perceptimin e sendeve, të zhvillojë ndjenjën për kompozicion, të kuptojë rolin fundamental të vijës, ngjyrës dhe vlerat e tyre në pikturë, si dhe në fushat tjera artistike, të njihet me rolin e dritës dhe hijes, që në kompozicion të paraqet iluzionin e hapësirës dhe formës tredimensionale, të mund të pikturojë sipas natyrës (duke vëzhguar) dhe të krijojë shprehi pozitive për punë të pavarur. Për realizimin e këtyre, mjetet klasike, do të zëvendësohen me teknika bashkëkohore digjitale, siç janë: tabletët dhe tabelat e mençura për vizatim dhe pikturim.

- **Vizatimi kreativ**
  Në këtë lëndë studenti pasi të ketë marrë njohuri mbi metodologjitë dhe parimet e shprehjes vizuale, fillon të fusë në funksion imagjinatën dhe kreativitetin, të mendojë dhe krijojë kompozicione kreative imagjinatave të pavarura, vazhdon me studimin e mundësive specifike të shprehjes me përdorimin e teknikave dhe materialeve të ndryshme nga teknikat grafike tradicionale deri te përdorimi i materialeve dhe mediave të reja moderne, me qëllim njohjen e individualitetit dhe autonomisë në aktin e shprehjes dhe krijimit.

- **Shprehje vizuale e avancuar**
  Qëllimi i lëndës është të thellohet dhe përmirësohet prezantimi i studentëve me teknika grafike tradicionale dhe bashkëkohore, metodologji dhe principe të shprehjes vizuale dhe marrjes së njohurive dhe aftësive në fushë për punë krijuese të pavarur. Njohja, përdorimi dhe aftësimi tekniko-teknologjik, që vijnë nga analiza e teknikave dhe praktikave të ndryshme tradicionale dhe bashkëkohore të artit, për aplikim të mëtutjeshëm në fushën e projektimit dhe arteve pamore brenda njësive metodologjike. Po ashtu, qëllimi i lëndës është pasurimi dhe modernizimi i vazhdueshëm i njohurive të fituara. Zhvillimi i problemeve më komplekse artistike dhe teknike për të arritur rezultate më të larta artistike dhe estetike.

- **Ilustrim**
  Qëllimi i lëndës është t'u ofrojë studentëve njohuri për historikun e ilustrimit, ndikimin që ka pasur dhe vazhdon të ketë ilustrimi në kulturën grafike dhe në komunikimin vizual në përgjithësi, për mediumet tradicionale dhe digjitale të nevojshme për ilustrim. Lënda, fokusohet në studimin dhe hulumtimin e qasjeve konceptuale sa i perket ilustrimit, me qëllim që të nxit të menduarit kritik dhe kreativ, zhvillimin e aftësive teknike dhe nxitjen e imagjinatës.

- **Studimi i figurës së njeriut**
  Qëllimi i lëndës është që studentët të fitojnë njohuri dhe aftësi për të qenë të pavarur në aktivitetet krijuese duke ndjekur ligjëratat, duke përpunuar skica, duke studiuar pjesët skeletore, sistemin muskulor dhe trupin e njeriut me praninë e një modeli. Figura njerëzore, do të jetë në disa pozicione, përkatësisht: vertikale, ulur dhe horizontale.

- **Art konceptual**
  Qëllimi i lëndës është që studenti të mos jetë më një krijues konvencional, pasiv, krijues i drejtpërdrejtë i botës dhe ndjesive të tij, por të transformohet në një intelektual, i cili fillon të ketë qasje kritike ndaj vetë artit, relacionit shoqëri-art dhe duke menduar në mënyrë kritike. Studenti, artist i ardhëshëm me përvojat e reja, artin e shëndrron në teori, në strategji dhe në intelektualizëm. Me ndërtimin dhe etablimin e qëndrimit kritik, i kupton dhe zëshëm i shpreh kuptimsitë, po edhe pakuptimsitë për vetë artin, natyrën e artit, kufijtë e artit, si dhe funksionet shoqërore të artit. Studentët aftësohen për punë të pavarur individuale, zhvillohojnë qëndrim kritik, motivim për ndërtim të kualiteteve të gjithanshme të personalitetit krijues - artistik.