



REPUBLIKA E SHQIPËRISË
MINISTRIA E EKONOMISË, KULTURËS DHE INOVACIONIT
AGJENCIA KOMBËTARE E ARSIMIT, FORMIMIT PROFESIONAL DHE
KUALIFIKIMEVE

PROGRAM ORIENTUES PËR PROVIMIN E
MATURËS SHTETËRORE PROFESIONALE

TEORIA PROFESIONALE E INTEGRUAR:
KUALIFIKIMI PROFESIONAL “MULTIMEDIA”

(Niveli IV në KSHK, referuar Niveli IV në KEK)

Tiranë, 2024

1. Udhëzime të përgjithshme

Ky program orientues ndihmon në përgatitjen e nxënësve për Kualifikimin Profesional “**Multimedia**”, me strukturë 2+2, për provimin e detyruar “Teori profesionale e integruar” të Maturës Shtetërore Profesionale. Ai synon orientimin e përgatitjes së nxënësve nëpërmjet përqendrimit në njohuritë dhe aftësitë më të rëndësishme të lëndëve teorike profesionale. Njëherazi, ndihmon edhe në verifikimin paraprak të përgatitjes përfundimtare të nxënësve sepse mundëson zhvillimin e testeve përmbljedhëse. Programi orientues për provimin e “Teorisë profesionale të integruar” bazohet në:

- Programet e lëndëve teorike profesionale të Kualifikimit Profesional “Teknologji Informacioni dhe Komunikimi”, Niveli II i KSHK-së (klasa 10 dhe 11-të);
- Programet e lëndëve teorike profesionale të Kualifikimit Profesional “Multimedia”, Niveli IV i KSHK-së (klasa e 12-të dhe 13-të).
- Udhëzimin e përbashkët të MAS dhe MFE nr. 27, datë 12.12.2023 “Për organizimin dhe zhvillimin e provimeve të Maturës Shtetërore dhe Maturës Shtetërore Profesionale 2024”.

2. Udhëzime për zbatimin e programit

Ky program duhet shqyrtuar me kujdes sepse evidenton dhe përforcon njohuritë teorike, por dhe aftësitë e nxënësve për aplikimin e njohurive në situata të njohura e të reja, analizën dhe vlerësimin e këtyre situatave. Specialistët e përfshirë në hartimin e bankës së pyetjeve dhe tezës së provimit të detyruar të “Teorisë profesionale të integruar”, nuk duhet të përfshijnë për vlerësim tema mësimore që nuk janë parashikuar në këtë program. Përgatitja e nxënësve për provim të bëhet në mënyrë të vazhdueshme dhe duke përdorur një larmi metodash dhe mjetesh.

Qëllimi i provimeve të Maturës Shtetërore Profesionale është vlerësimi i të nxënësve dhe arritjeve si dhe përzgjedhjen e nxënësve për arsimim të mëtejshëm.

Gjatë punës për përgatitjen e nxënësve për provimin e detyruar të “Teorisë profesionale të integruar” të Maturës Shtetërore Profesionale, është e rëndësishme që herë pas here mësuesi të zhvillojë teste të nxënësve të tij, me teste që mund t’i hartojë vetë duke u bazuar në modelet e mëparshme të testeve të Maturës Shtetërore për teorinë profesionale.

Testi për Kualifikimin Profesional “**Multimedia**” do të ndërtohet në mënyrë të tillë ku të jenë të përfshira të tri nivelet e vështirësisë: niveli bazë, niveli mesatar dhe niveli i lartë. Njëkohësisht, edhe shpërndarja e pikëve në test do të jetë në varësi të përqindjeve që zë çdo nivel. Gjatë hartimit të njësive të testit duhet të mbahen parasysh synimet e përgjithshme, në skeletkurrikulat përkatëse, të temave të përzgjedhura në këtë program.

Ky program përmban rreth **30%** të vëllimit të përgjithshëm të lëndëve të kulturës profesionale. Në këtë program janë përfshirë ato lëndë, të cilat përbëjnë bazën kryesore dhe thelbësore për formimin profesional të nxënësve.

Nxënësit duhet të kenë parasysh se lënda, e cila ka peshën më të madhe në këtë program orientues të Maturës Shtetërore Profesionale, në test do të përfaqësohet nga një numër më i madh pyetjesh.

3. Lëndët dhe temat përkatëse

Në programin orientues të provimit të “**Teorisë profesionale të integruar**” në kuadrin e provimit të detyruar “Teori profesionale e integruar”, të Maturës Shtetërore Profesionale, për Kualifikimin Profesional “**Multimedia**“, do të përfshihen programet e lëndëve profesionale të mëposhtme:

1. Bazat e programimit në web kl. 11
2. Fotografia, video dhe audio kl. 12
3. Dizajnimi grafik kl. 12 dhe kl. 13
4. Animacione digjitale kl. 12 dhe kl. 13.
5. Mediat digjitale kl. 13.

Tabela 1: Lëndët dhe peshat përkatëse në programin orientues

Nr.	Lëndët	Vëllimi i orëve për çdo lëndë	Peshat në %
1	Bazat e programimit në web	24	9
2	Fotografia, video dhe audio	46	15
3	Dizajnimi grafik	93	32
4	Animacione digjitale	78	27
5	Mediat digjitale	48	16
	TOTALI	289	100%

Temat sipas lëndëve janë:

- a) “**Bazat e programimit në web**”, kl.11 **(24 orë)**
- Struktura dhe elementët bazë të një dokumenti HTML. 2 orë
 - Shtimi i lidhjeve të brendshme dhe të jashtme në një dokument HTML. 3 orë
 - Shtimi i tabelave në një dokument HTML. 3 orë
 - Shtimi i imazheve në një dokument HTML. 2 orë
 - Shtimi i formave në një dokument HTML. 3 orë
 - Stilimi CSS, karakteristikat, konceptet, funksionet dhe rregullat bazë. 2 orë
 - Formatimi i tekstit me CSS. 3 orë

• Ngjyrimi dhe sfondi me CSS.	3 orë
• Formatimi i tabelave dhe listave në CSS.	3 orë
b) “Fotografia, video dhe audio”, kl.12	(46 orë)
• Konceptet bazë për fotografinë.	5 orë
• Teknikat e fotografive.	9 orë
• Elementët e fotografisë dhe rëndësia e tyre.	6 orë
• Konceptet bazë për audio dhe video.	5 orë
• Teknikat e regjistrimi audio/videove.	10 orë
• Elementët e audios.	5 orë
• Elementët e videos.	6 orë
c) “Dizenjimi grafik”, kl.12 dhe kl.13	(93 orë)
• Pika, vijë dhe plani	4 orë
• Ritmi dhe bilanci	4 orë
• Tekstura	5 orë
• Ngjyrat	6 orë
• Parimet e Gestaltit	5 orë
• Hierarkia	5 orë
• Modeli dhe struktura	6 orë
• Koha dhe lëvizja	5 orë
• Rregullat dhe rastësia	4 orë
• Modulariteti	5 orë
• Elementet dhe parimet e dizenjimit grafik	4 orë
• Tipografia në dizenjim grafik	4 orë
• Grid-i në dizenjim	5 orë
• Stilet e ndryshme të dizajnit grafik	5 orë
• Programeve dhe platformave për dizenjim grafik	7 orë
• Teknikat e përditësimit të imazheve	5 orë
• Teknikat e përditësimit të fotografisë	5 orë
• Teknikat e përditësimit të videos	4 orë
• Teknikat e përditësimit të objektit grafik	5 orë
d) “Animacione digjitale”, kl.12 dhe kl.13	(78 orë)
• Animacionet digjitale, llojet dhe përdorimet e tyre.	4 orë
• Hyrje në animimin 2D.	4 orë
• Llojet e animacioneve 2D.	4 orë
• Elementët e animacioneve digjitale 2D.	4 orë
• Platformat në internet dhe programet për krijimin e animacioneve 2D	6 orë
• Hapat e realizimit të një animacioni 2D.	4 orë
• Teknikat e ndërtimit të animacioneve 2D.	6 orë
• Principet bazë të animimit 2D.	4 orë
• Animim teksti 2D.	4 orë
• Animim imazhesh 2D.	4 orë

• Animim karakteresh, objektesh 2D.	4 orë
• Teknikat Tweens dhe Morphing në animacionet 2D.	6 orë
• Hyrje në animimin 3D.	4 orë
• Llojet e animacioneve 3D.	4 orë
• Programet për krijimin e animacioneve 3D.	4 orë
• Hapat e realizimit të një animacioni 3D.	4 orë
• Modelimi në animimin 3D.	2 orë
• Ndricimi në animimin 3D.	2 orë
• Metodot e animimit 3D.	4 orë
e) “Mediat digjitale” , kl.13	(48 orë)
• Mediat digjitale. Llojet e saj.	9 orë
• Karakteristikat e mediave digjitale.	4 orë
• Formatet e postimeve në mediat digjitale.	6 orë
• Dizenjimi i postimeve. Elementët e tyre.	6 orë
• Menaxhimi i mediave digjitale.	7 orë
• Specifikimet e layout-it dhe përdorimet e një newsletter-i.	5 orë
• Llojet e materialeve digjitale për radio dhe TV	4 orë
• Karakteristikat e materialeve digjitale për radio dhe TV.	7 orë