

REPUBLIKA E SHQIPËRISË
MINISTRIA E FINANCAVE DHE EKONOMISË
Agjencia Kombëtare e Arsimit, Formimit Profesional dhe Kualifikimeve

SKELETKURRIKULI

Për Profilin Mësimor

MULTIMEDIA

Niveli IV i KSHK
(2 vjeçar)

(Në drejtimin mësimor TIK)

Kodi: T5-IV-21

Miratoi:

MINISTRI

Tiranë, 2021

Përmbajtja:

- I. Qëllimet e arsimit profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i Kornizës Shqiptare të Kualifikimeve (KSHK), të drejtimit mësimor “Teknologjia e informacionit dhe komunikimit - TIK”.**
- II. Profili profesional i nxënësve në përfundim të arsimit profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK (2 vjeçar).**
 1. Kërkesat e pranimit të nxënësve në arsimin profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.
 2. Kompetencat e përgjithshme të nxënësit në përfundim të arsimit në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.
 3. Kompetencat profesionale të nxënësit në përfundim të arsimit në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.
 4. Mundësitë e punësimit dhe të arsimimit të mëtejshëm në përfundim të arsimit në në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.
- III. Plani mësimor për profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.**
- IV. Udhëzime për planin mësimor**
- V. Udhëzime për procesin mësimor.**
- VI. Udhëzime për vlerësimin dhe provimet.**
- VII. Të dhëna për certifikatën që fitohet në përfundim të arsimit në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.**
- VIII. Programet e përgjithshme të lëndëve teorike profesionale.**
- IX. Përshkruesit e moduleve të praktikës profesionale të detyruar.**
- X. Përshkruesit e moduleve të praktikës profesionale me zgjedhje të detyruar.**

I. Qëllimet e arsimit profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK, të drejtimit “Teknologji e informacionit dhe komunikimit -TIK”.

Qëllimi kryesor i arsimit profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK, të drejtimit “TIK”, është *“zhvillimi i personalitetit të nxënësve për të jetuar në përshtatje me botën që i rrethon dhe përgatitja e tyre për t’u punësuar në veprimtaritë profesionale që lidhen drejtpërdrejt me instalimin, krijimin, përpunimin dhe mirëmbajtjen e një sistemi multimedial”*. Për të realizuar këtë, shkolla profesionale u krijon nxënësve:

- mundësi të përshtatshme për të nxënë, pavarësisht nga gjinia, raca, besimi dhe aftësitë;
- mundësi për të gjithë, për të zhvilluar kompetencat profesionale, të bazuara në njohuritë, shprehjet, qëndrimet dhe vlerat, të mjaftueshme për të lehtësuar punësimin dhe përparimin drejt arsimit e formimit profesional të mëtejshëm;
- mbështetje për t’u njohur me rregullat e sigurimit teknik e të ruajtjes së mjedisit në përputhje me standardet ndërkombëtare dhe për t’i zbatuar ato me rreptësi;
- mbështetje për t’u njohur me teknologjitë e proceset teknologjike bashkëkohore e të perspektivës, që lidhen me kualifikimin profesional përkatës;
- mbështetje për të zhvilluar ndjenjën e disiplinës, kuriozitetin intelektual dhe profesional, aftësitë sipërmarrëse, si dhe vlerat morale;
- mbështetje për t’u zhvilluar psikologjikisht dhe fizikisht, për të përballuar vështirësitë që do të ndeshin gjatë veprimtarive të ardhshme profesionale;
- mbështetje për të zhvilluar frymën e tolerancës dhe të mirëbesimit nëpërmjet përvojës së punës.

II. Profili profesional i nxënësve në përfundim të arsimit profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.

1. Kërkesat e pranimit të nxënësve në arsimin profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.

Në shkollat që ofrojnë arsimin profesional në profilin mësimor “Multimedia”, niveli IV i KSHK, kanë të drejtë të regjistrohen të gjithë të rinjtë që:

- kanë mbaruar arsimin profesional në drejtimin mësimor “TIK”, niveli II i KSHK;
- janë të aftë fizikisht dhe mendërisht të përballojnë kërkesat e këtij niveli të arsimit profesional.
- nëse kanë aftësi të kufizuara, shkolla krijon kushte dhe përshtat programin në përputhje me paaftësitë që shfaqin.

Në raste të veçanta kur kërkesat për të ndjekur këtë shkollim janë më të larta se kapacitetet reale të këtyre shkollave, atëherë, MFE përgatit udhëzime të veçanta me kritere të posaçme pranimi për këto shkolla.

2. Kompetencat e përgjithshme të nxënësve në përfundim arsimit në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.

Në përfundim të arsimit profesional në profilin profesional “Multimedia”, niveli IV i KSHK, nxënësi do të zotërojë këto kompetenca të përgjithshme kryesore:

- Të komunikojë në mënyrë korrekte me shkrim e me gojë për të shprehur mendimet e ndjenjat e tij dhe për të argumentuar opinionet për çështje të ndryshme.

- Të përdorë burime dhe teknika të ndryshme të mbledhjes dhe të shfrytëzimit të informacioneve të nevojshme për zhvillimin e tij personal dhe profesional.
- Të nxisë potencialin e tij të brendshëm në kërkim të vazhdueshëm për zgjidhje të reja më efektive dhe më efikente.
- Të angazhohet fizikisht, mendërisht dhe emocionalisht në kryerjen e detyrave të ndryshme në kontekstin profesional, personal dhe shoqëror.
- Të respektojë rregullat dhe parimet e një bashkëjetese demokratike në kontekstin e integriteteve lokale, rajonale.
- Të manifestojë iniciativë dhe aftësi sipërmarrëse për të ardhmen e tij.
- Të tregojë vetëkontroll gjatë ushtrimit të veprimtarive të tij.
- Të organizojë drejt procesin e të nxënës të tij dhe të shfaqë gadishmërinë dhe vullnetin për të nxënë gjatë gjithë jetës.
- Të respektojë parimet e punës në grup dhe të bashkëpunojë aktivisht në arritjen e objektivave të pranuara.
- Të bëjë vlerësime dhe vetvlerësime, nisur nga kritere të drejta, si bazë për të përmirësuar dhe çuar më tej arritjet e tij.

3. Kompetencat profesionale të nxënësit në përfundim të arsimit në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.

Në përfundim të arsimit profesional në profilin profesional “Multimedia”, niveli IV i KSHK, nxënësi do të jetë i aftë të zhvillojë më tej kompetencat profesionale të fituara në nivelet e mëparshme, si dhe të ushtrojë kompetenca të tjera profesionale, si më poshtë:

- Të organizojë vendin e punës.
- Të bëjë përzgjedhjen e materialeve, veglave dhe pajisjeve të punës.
- Të përdorë dhe mirëmbajë mjetet dhe materialet e punës.
- Të zbatojë standardet e profesionit.
- Të zbatojë rregullat e sigurimit teknik dhe të mbrojtjes së mjedisit.
- Të kryejë llogaritje të thjeshta ekonomike për proceset që lidhen me veprimtarinë për zhvillimin dhe mirëmbajtjen e një sistemi multimedial.
- Të përshkruajnë përdorimet e aparateve të realizimit të fotografive.
- Të listojnë elementët e fotografive, (afër, larg, dritë, ngjyra, kontrast rezolucion etj.) dhe argumentojë rëndësinë e tyre.
- Të përshkruajnë përdorimet e aparateve të regjistrimit audiove.
- Të përshkruajnë përdorimet e aparateve të regjistrimit të videove.
- Të shpjegojë teknikat e regjistrimit të audio/videove.
- Të përcaktojë karakteristikat e mediave digjitale.
- Të përcaktojë llojet e krijimeve digjitale për radio dhe TV (sigla, reklama, video ilustruese etj.).
- Të përzgjedhë elementët multimedialë të nevojshëm që do të përmbajë video (tekst, fotografi, ngjyrat, audio, video, animacion).
- Të përcaktojë llojin e audios, formatin sipas standarteve.
- Të përcaktojë llojin e video, formatin sipas standarteve.
- Të përcaktojë saktë kohëzgjatjen e videos dhe audios.
- Të realizojë xhirimin e videos dhe audios nëpërmjet mjeteve të nevojshme.
- Të realizojë digjitalizimin e videos dhe audios duke ndjekur procedurat e mostrimit, kuantizimit dhe kodimit.
- Të realizojë editimin e një video dhe një audio.

- Të realizojë përpunimin dhe modifikimin e fotografisë në Adobe Photoshop.
- Të realizojë modifikimin dhe ruajtjen e imazhit.
- Të përdorë platformat dhe programet në dizajn grafik.
- Të përdorë teknikat e ndryshme për fotografimin, video dhe audio.
- Të përgatitë mjedisin për printim të materialeve multimediale.
- Të realizojë printimin e produktit multimedial sipas metodës së përzgjedhur.
- Të identifikojë sulmet dhe kërcënimet në sistemin multimedial.
- Të përkufizojnë konceptin e animacionit digjital 2D.
- Të përkufizojnë konceptin e animacionit digjital 3D.
- Të përshkruajnë llojin e animacioneve *Stop Motion*.
- Të përshkruajnë llojin e animacioneve *GIF*.
- Të përshtasë produktin multimedial për postim në blog-e.
- Të përshtasë produktin multimedial për postim në mediat sociale.
- Të përshtasë produktin multimedial për postim në *Youtube*.
- Të realizojë dizajnimin e *newsletter*-ave.
- Të kryejë monitorimin e një sistemi multimedial.
- Të komunikojë me etikë profesionale

4. Mundësitë e punësimit dhe të arsimimit të mëtijshëm në përfundim të arsimit profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.

Përfundimi me sukses i arsimit profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK, e pajis nxënësin me certifikatën e teknikut/menaxherit në këtë profil profesional. Ky kualifikim i jep nxënësit mundësi t'i drejtohet tregut të punës për t'u punësuar apo vetëpunësuar në pozicionet e teknikut në multimedia si dhe pranë institucioneve e bizneseve të dimensioneve të ndryshme (në studio grafike, në kompanitë mediatike, në industrinë e printimit, në kompanitë e marketingut, në kompanitë e zhvillimit të websiteve dhe softuerë, në studio produksioni etj.).

Ai/ajo edhe mund të vetëpunësohet në këtë veprimtari dhe pas një përvoje pune e trajnimeve të vazhdueshme, mund të krijojë një sipërmarrje të vetën duke punësuar edhe individë të tjerë në veprimtarinë profesionale në fushën e medias.

Me përfundimin e suksesshëm të këtij niveli, nxënësi fiton njëkohësisht edhe diplomën e “Maturës shtetërore profesionale”, me mundësi për vazhdimin e studimeve të larta universitare si dhe të arsimit pas të mesmes.

III. Plani mësimor për arsimin profesional në profilin mësimor “Multimedia”, niveli IV i KSHK (2 vjeçar).

Plani mësimor për profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.				
Nr	Kodi	Lëndët dhe modulet mësimorë	Orët javorë/vjetorë	
			Klasa 12	Klasa 13
A.		Lëndët e përgjithshme (Gjithsej)	9/10 (324/ 360)	13/14 (416/ 448)

1		Gjuhë shqipe	1	1
2		Letërsi	1	1
3		Gjuhë e huaj	2	2
4		Gjuhë e huaj 2 (me zgjedhje të lirë)	(1)	(1)
5		Histori	1	1
6		Matematikë	2	2
7		Gjeografi	1	-
8		Biologji	-	2
9		Fizikë	-	1
10		Shkenca sociale	-	1
11		Edukim fizik, sporte, shëndet	1	2
B.		Lëndët profesionale (Gjithsej)	9 (324)	8 (256)
1	L-17-157-20	Bazat e sipërmarrjes	2	2
2	L-05-198-12	Mjedisi dhe zhvillimi i qëndrueshëm	-	1
3	L-26-572-21	Fotografia, video dhe audio	2	-
4	L-26-573-21	Zhvillim projekti në multimedia	1	-
5	L-26-574-21	Dizenjimi grafik	2	2
6	L-26-575-21	Animacione digjitale	2	1
7	L-26-576-21	Mediat digjitale	-	2
C.		Module të detyruara të praktikës profesionale (Gjithsej)	9 (324)	7 (224)
1	M-26-1755-21	Ndërtimi i animacioneve 2D	90	-
2	M-26-1756-21	Përpunimi i imazheve	72	-
3	M-26-1757-21	Realizimi e përpunimi i fotografisë	90	-
4	M-26-1758-21	Siguria dhe mbrojtja në sistemet multimediale	72	-
5	M-26-1759-21	Ndërtimi i animacioneve 3D	-	80
6	M-26-1760-21	Realizim e përpunim video dhe audio	-	81
7	M-26-1761-21	Printimi i produktit multimedial	-	63
D.		Modulet e praktikës profesionale me zgjedhje të detyruar (Gjithsej)	3 (108)	2 (64)
1	M-26-1762-21	Ndërtimi i animacioneve <i>Stop Motion</i>	54	-
2	M-26-1763-21	Përshtatja e produktit multimedial për postim në internet	54	-
3	M-26-1580-20	Marketingu dixhital	54	-
4	M-26-1764-21	Dizenjimi i <i>newsletter</i> -ave	-	64
5	M-26-1765-21	Krijimi i broshurave, banerave dhe kartëvizitave	-	64
		Gjithsej A+B+C+D	30/31 (1080/ 1116)	30/31 (960/ 992)

IV. Udhëzime për planin mësimor

Kohëzgjatja e vitit shkollor është:

Në klasën 12, viti shkollor ka gjithsej 36 javë (36 javë mësimore)

Në klasën 13, viti shkollor ka gjithsej 36 javë (32 javë mësimore + 4 javë provime)

Një javë mësimore ka jo më shumë se 31 orë mësimore (teorike dhe praktike).

Një orë mësimore zgjat 45 minuta.

Kurrikuli i arsimit profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK, përbëhet nga 4 grupe elementesh kurrikulare:

- Lëndët e kulturës së përgjithshme, të përbashkëta për drejtimet e ndryshme të këtij niveli (programet e detajuara të tyre jepen në një dokument të veçantë të MASR).
- Lëndët e kulturës profesionale (programet e përgjithëshme janë pjesë e këtij skeletkurrikuli).
- Modulet e praktikave profesionale të detyruara (përshkruesit e tyre janë pjesë e këtij skeletkurrikuli).
- Modulet e praktikave profesionale me zgjedhje të detyruar (përshkruesit e tyre janë pjesë e këtij skeletkurrikuli).

Rekomandohet që modulet e praktikës profesionale të realizohen në ndarje ditore 3 orëshe ose 6 orëshe.

V. Udhëzime për procesin mësimor.

Mësuesit e lëndëve teorike profesionale dhe instruktorët e moduleve të praktikave profesionale duhet të përzgjedhin dhe përdorin forma dhe metoda mësimdhënieje të tilla që të nxisin maksimalisht të nxënëit aktiv të nxënësve dhe të çojnë në krijimin e ta, të kompetencave të punës, të plota dhe të qëndrueshme.

E rëndësishme është që **planifikimi i mësimdhënies** të bazohet në një proces analize fillestare, i cili të marrë parasysh faktorë të tillë të rëndësishëm si, niveli i hyrjes së nxënësve, përmbajtja e hollësishme e lëndëve profesionale dhe e moduleve të praktikave profesionale të parashikuara dhe shkalla e integritetit të tyre, objektivat konkretë që do të arrihen, mundësitë reale që ka shkolla për realizimin e veprimtarive mësimore etj. Për këtë planifikim duhet një bashkëpunim i ngushtë i të gjithë personelit mësimdhënës dhe drejtues të shkollës.

Elementi kyç për arritjen e suksesit në një proces të nxëni, është *motivimi i nxënësve*. Njohja e vazhdueshme e nxënësve me shkallën e përmbushjes së objektivave nga ana e tyre përbën një mekanizëm të fuqishëm motivimi, i cili duhet të shihet me përparësi nga mësuesit.

Një element tjetër që ndihmon suksesin është *integrimi i teorisë me praktikën profesionale*. Parimi i “të nxënëit duke bërë” duhet të gjejë vendin e duhur në procesin e të mësuarit në shkollat profesionale të profilit mësimor “Multimedia”, niveli IV i KSHK.

Mësuesit dhe instruktorët duhet të përdorin metoda të tilla të të mësuarit që zhvillojnë jo vetëm njohuritë teorike, shkathtësitë dhe shprehitë praktike të nxënësve, por edhe qëndrimet e tyre ndaj jetës, punës dhe shoqërisë në përgjithësi. *Puna në grup* dhe *Puna me projekte* janë dy nga format bazë të organizimit të mësimi (teorik ose praktik) për të zhvilluar *kompetencat kyçe*, të nevojshme për zgjidhjen e problemeve që kanë të bëjnë me veprimtarinë profesionale në veçanti dhe jetën e profesionistit të ardhshëm, në përgjithësi.

Një parim tjetër që duhet respektuar nga mësuesit dhe instruktorët është fakti që *të nxënëit nuk ndodh vetëm në mjediset e shkollës, por edhe jashtë saj*. Dhënia e detyrave dhe puna kërkimore e pavarur e nxënësve ka një ndikim të dukshëm në formimin e tyre si profesionistë të ardhshëm të profilin profesional “Multimedia”.

Në rastin e nxënësve me aftësi të kufizuara, mësuesit duhet të përshtasin programet e lëndëve dhe përshkruesit e moduleve në përputhje me mundësitë e tyre, si dhe të krijojnë kushte për zbatimin e tyre.

VI. Udhëzime për vlerësimin dhe provimet.

Vlerësimi vjetor i nxënësve në lëndët teorike profesionale dhe modulet e praktikave profesionale bëhet nga vetë mësuesit dhe instruktorët përkatës, me metoda dhe instrumente vlerësimi të përgatitura ose përzgjedhura nga vetë ata. Vlerësimi i nxënësve të bëhet me nota (4-10) si për lëndët teorike, ashtu edhe për modulet praktike, si gjatë vitit, ashtu edhe në provimet përfundimtare.

Në përfundim të klasës së 13-të, nxënësi i arsimuar në profilin mësimor “Multimedia”, niveli IV i KSHK, i nënshtrohet provimeve të mëposhtme:

- a) Provimeve të maturës shtetërore profesionale (sipas udhëzimeve të MASR dhe MFE)
- b) Provimit të praktikës profesionale të integruar;

Në këto provime ata vlerësohen për shkallën e përvetësimit njohurive nga lëndët teorike, të përgjithëshme dhe profesionale, si dhe të kompetencave profesionale, të nevojshme për të punuar në veprimtari të ndryshme profesionale që operojnë në fushën e instalimit dhe mirëmbajtjes së rrjeteve kompjuterike. Në përfundim, nxënësve u jepet Diploma e maturës shtetërore si dhe Certifikata e përgatitjes profesionale, në të cilat evidentohen notat përfundimtare të lëndëve teorike të përgjithëshme dhe profesionale, të moduleve të praktikës profesionale, si dhe rezultatet e provimeve përfundimtare.

VII. Të dhëna për certifikatën që fitohet në përfundim të arsimit profesional në profilin “Multimedia”, niveli IV i KSHK.

Me përfundimin e suksesshëm të arsimit profesional në profilin mësimor “Multimedia”, niveli IV i KSHK, shkolla profesionale e pajis nxënësin me Diplomën e maturës shtetërore profesionale si dhe me Certifikatën e aftësimit profesional në nivelin e teknikut/menaxherit në këtë profil profesional, të cilat njihen në territorin e Republikës së Shqipërisë. Sipas modelit të miratuar nga MFE, këto dëshmi përmbajnë:

- a) Të dhënat për nxënësin, shkollën, vitin e përfundimit, kualifikimin e fituar, etj.
- b) Të dhëna për rezultatet e arritura nga nxënësi:
 - rezultatet në lëndët e përgjithshme, lëndët profesionale dhe modulet profesionale, për çdo vit shkollor;
 - rezultatet e provimeve përfundimtare të Nivelit IV të KSHK.

VIII. Programet e përgjithshme të lëndëve teorike profesionale.

1. Lënda “Bazat e sipërmarrjes” (L-17-157-20). Kl. 12 – 72 orë

• Synimet e lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl. 12.

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl.12, nxënësit duhet:

- të përshkruajnë kuptimin, rëndësinë dhe rolin e sipërmarrjes në kontekstin individual dhe shoqëror
- të përshkruajnë veçoritë e sjelljes sipërmarrëse të individëve
- të analizojnë aftësitë dhe mundësitë personale në kontekstin e nismave sipërmarrëse
- të bëjnë vlerësimin e kërkesave, dëshirave, mundësive dhe vështirësive të tyre për karrierën e ardhshme
- të zbatojnë procedurat për zgjidhjen e problemeve dhe marrjen e vendimeve të duhura në lidhje me to.
- të mbajnë qëndrim kritik dhe krijues ndaj zgjidhjeve të bëra, sukseseve dhe dështimeve të mundshme
- të përshkruajnë dhe zbatojnë parimet e etikës së komunikimit dhe negocimit në kontekste të ndryshme jetësore
- të përshkruajnë dhe zbatojnë parimet e punës individuale dhe të punës në grup
- të analizojnë veçoritë e gatishmërisë, iniciativës dhe motivimit në kontekste të ndryshme jetësore
- të tregojnë përgjegjësi individuale dhe shoqërore në kontekste të ndryshme jetësore
- të planifikojnë, sigurojnë dhe përdorin me efikasitet burimet e ndryshme si mjedisin, burimet njerëzore, paratë, kohën etj.
- të përshkruajnë veçoritë dhe kërkesat për udhëheqjen e sipërmarrjeve të ndryshme
- të përshkruajnë veçoritë dhe impaktin e globalizimit, informacionit, mjedisit dixhital dhe mediave sociale në shoqërinë e sotme dhe të së ardhmes
- të përshkruajnë veçoritë e sipërmarrjes së biznesit dhe të sipërmarrjes sociale
- të përshkruajnë format e ndryshme të organizimit të sipërmarrjeve dhe karakteristikat e tyre
- të analizojnë faktorët që ndikojnë në veprimtarinë e sipërmarrjeve, të tillë si tregjet, klientela, konkurrenca, kostot etj.
- të përshkruajnë mjedisin ligjor dhe fiskal të sipërmarrjeve
- të përshkruajnë mërrëdhëniet e punës në një sipërmarrje.

• Përmbajtjet e përgjithshme të lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl.12 - 72 orë

Tema 1	Kuptimi, rëndësia dhe roli i sipërmarrjes	3 orë
Tema 2	Aftësitë dhe sjellja sipërmarrëse	3 orë
Tema 3	Vetvlerësimi i potencialit personal	3 orë
Tema 4	Vlerësimi i kërkesave, dëshirave, mundësive dhe vështirësive	4 orë
Tema 5	Zgjidhja e problemeve dhe vendimmarrja	4 orë
Tema 6	Qëndrimi kritik dhe krijues ndaj zgjidhjeve të bëra, sukseseve dhe dështimeve	3 orë
Tema 7	Etika e komunikimit dhe negocimit	4 orë

Tema 8	Puna individuale dhe puna në grup	4 orë
Tema 9	Gatishmëria, iniciativa dhe motivimi	3 orë
Tema 10	Përgjegjësia individuale dhe shoqërore	3 orë
Tema 11	Menaxhimi eficient i burimeve	3 orë
Tema 12	Aftësitë udhëheqëse në kontekstin e sipërmarrjes	3 orë
Tema 13	Globalizimi, informacioni, mjedisi dixhital dhe mediat sociale	5 orë
Tema 14	Sipërmarrja e biznesit dhe sipërmarrja sociale	3 orë
Tema 15	Format e organizimit të sipërmarrjeve	5 orë
Tema 16	Konteksti i sipërmarrjeve, tregjet, klientela, konkurenca, kostot etj.	6 orë
Tema 17	Mjedisi ligjor i sipërmarrjeve	5 orë
Tema 18	Marrëdhëniet e punës	4 orë
Tema 19	Vizitë studimore në një sipërmarrje të suksesshme	4 orë

• **Synimet e lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl. 13.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl.13, nxënësit duhet:

- të analizojnë veçoritë e etikës dhe komunikimit në kontekstin e veprimtarisë së bizneseve
- të bëjnë vlerësimin e mundësive dhe rreziqeve në kontekstin e konceptimit të idesë së biznesit
- të përshkruajnë rëndësinë dhe strukturën e një plani biznesi
- të zbatojnë procedurat e regjistrimit dhe përshkruajnë fazat e zhvillimit të biznesit
- të konceptojnë strukturën organizative dhe përshkrimet e punës së personelit të një biznesi
- të përshkruajnë veçoritë e planifikimit, rekrutimit, seleksionimit dhe zhvillimit të burimeve njerëzore të një biznesi
- të analizojnë aspektet e buxhetimit të një biznesi
- të kryejnë llogaritje ekonomike në kuadrin e kontabilitetit financiar të një biznesi
- të llogarisin kostot dhe çmimet e produkteve e shërbimeve të një biznesi
- të analizojnë aspektet e marketingut dhe teknikat e shitjeve në një biznes
- të analizojnë rolin dhe teknikat e e-sipërmarrjes në veprimtarinë e bizneseve.
- të përshkruajnë dhe simulojnë veprimet individuale me bankat, në lidhje me llogaritë, transfertat, kreditë dhe investimet.
- të analizojnë llojet e siguracioneve personale dhe veprimet që kryhen me to.

• **Përmbajtjet e përgjithshme të lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl.13 - 64 orë**

Tema 1	Etika dhe komunikimi në biznes	4 orë
Tema 2	Konceptimi i idesë së biznesit, vlerësimi i mundësive dhe rreziqeve	6 orë
Tema 3	Hartimi i planit të biznesit	6 orë
Tema 4	Procedurat e regjistrimit të biznesit	6 orë
Tema 5	Struktura organizative dhe personeli i biznesit	5 orë
Tema 6	Planifikimi, rekrutimi, seleksionimi dhe zhvillimi i burimeve njerëzore	6 orë
Tema 7	Kostimi dhe çmimi i produkteve dhe shërbimeve	4 orë
Tema 8	Kontabiliteti financiar në kuadrin e biznesit	6 orë

Tema 9	Buxheti në biznes	4 orë
Tema 10	Marketingu dhe shitjet në biznes	9 orë
Tema 11	E – sipërmarrja	2 orë
Tema 12	Veprimet individuale me bankat	3 orë
Tema 13	Siguracionet personale	3 orë

2. Lënda “Mjedisi dhe zhvillimi i qëndrueshëm” (L-05-198-12). Kl.13 – 32 orë

• Synimet e lëndës “Mjedisi dhe zhvillimi i qëndrueshëm”, kl. 13.

Në përfundim të lëndës “Mjedisi dhe zhvillimi i qëndrueshëm”, kl.13, nxënësit duhet:

- Të shpjegojnë kuptimin për “mjedisin” dhe “mbrojtjen e mjedisit”.
- Të shpjegojnë kuptimin për “zhvillimin e qëndrueshëm”
- Të tregojnë se si ndikon veprimtaria e njeriut në mjedisin rrethues.
- Të përshkruajnë burimet kryesore të mjedisit jetësor.
- Të analizojnë marrëdhëniet midis zhvillimeve demografike dhe mjedisit jetësor.
- Të tregojë dhe japin shembuj të ndikimit të mbetjeve në mjedisin jetësor
- Të përshkruajnë mekanizmat e monitorimit të burimeve mjedisore.
- Të përshkruajnë kuadrin ligjor dhe institucional ndërkombëtar, kombëtar dhe vendor në lidhje me mjedisin dhe zhvillimin e qëndrueshëm
- Të përshkruajnë sistemet e menaxhimit të mjedisit.
- Të hulumtojnë dhe analizojnë problemet mjedisore në mjedisin vendor.
- Të planifikojnë dhe realizojnë veprimtari praktike për mbrojtjen e mjedisit vendor.

• Përmbajtjet e përgjithshme të lëndës “Mjedisi dhe zhvillimi i qëndrueshëm”, kl.13-32 orë

Tema 1	Njohuri të përgjithshme për mjedisin dhe zhvillimin e qëndrueshëm	2 orë
Tema 2	Burimet kryesore të mjedisit dhe degradimi mjedisor	3 orë
Tema 3	Ndikimi i veprimtarisë së njeriut në mjedis.	3 orë
Tema 4	Zhvillimet demografike dhe mjedisi	4 orë
Tema 5	Shoqëria e konsumit dhe mbetjet	4 orë
Tema 6	Monitorimi i burimeve mjedisore	4 orë
Tema 7	Kuadri ligjor dhe institucional për mjedisin dhe zhvillimin e qëndrueshëm.	2 orë
Tema 8	Sistemet e menaxhimit të mjedisit	3 orë
Tema 9	<u>Veprimtari praktike</u> për analizën e problemeve dhe planifikimin e nismave mjedisore në nivel lokal.	3 orë
Tema 10	<u>Veprimtari praktike</u> për mbrojtjen e mjedisit lokal	4 orë

3. Lënda “Fotografia, video dhe audio” (L-26-572-21). Kl. 12 – 72 orë

• Synimet e lëndës “ Fotografia,video dhe audio”, kl. 12.

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Fotografia, video dhe audio” në kl.12, nxënësit duhet:

- Të përkufizojnë konceptet bazë për fotografinë.
- Të përshkruajnë përdorimet e aparateve të realizimit të fotografive.

- Të shpjegojnë teknikat e fotografimit.
- Të listojnë elementët e fotografive, (afër, larg, dritë, ngjyra, kontrast rezolucion etj.) dhe rëndësia e tyre.
- Të shpjegojnë përdorimet e softuerëve dhe platformave të përpunimit të fotografive.
- Të përkufizojnë konceptet bazë për audio/ video.
- Të listojnë aparatet e regjistrimit audio dhe vizual.
- Të përshkruajnë përdorimet e aparateve të regjistrimit audiove.
- Të përshkruajnë përdorimet e aparateve të regjistrimit të videove.
- Të shpjegojnë teknikat e regjistrimit të audio/videove.
- Të përshkruajnë specifikimet e elementëve të videove.
- Të përshkruajnë specifikimet e audios.
- Të shpjegojnë rëndësinë e paraqitjes të versioneve provizore.
- Të dallojnë teknikat për rritjen e atraktivitetit të videove.
- Të shpjegojnë përdorimet e softuerëve dhe platformave të përpunimit të audio/ videove.

• **Përmbajtjet e përgjithshme e lëndës “Fotografia, video dhe audio”, kl. 12 – 72 orë**

<i>Fotografia</i>		
Tema 1	Konceptet bazë për fotografimin.	5 orë
Tema 2	Aparatet për realizimin e fotografive.	4 orë
Tema 3	Teknikat e fotografive..	9 orë
Tema 4	Elementët e fotografisë dhe rëndësia e tyre.	6 orë
Tema 5	Platformat e përpunimit të fotografisë.	4 orë
<i>Audio & Video</i>		
Tema 6	Konceptet bazë për audio dhe video.	5 orë
Tema 7	Aparatet e regjistrimit audio dhe vizual.	4 orë
Tema 8	Teknikat e regjistrimit audio/ videove.	10 orë
Tema 9	Elementët e audios.	5 orë
Tema 10	Elementët e videos.	6 orë
Tema 11	Rëndësia e paraqitjes së versioneve provizore.	4 orë
Tema 12	Teknikat për rritjen e atraktivitetit të videove.	5 orë
Tema 13	Platformat dhe software për përpunimin e audio/ videove.	5 orë

4. Lënda “Zhvillim projekti në multimedia” (L-26-573-21). Kl. 12 – 36 orë

• **Synimet e lëndës “Zhvillim projekti në multimedia”, kl. 12.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Zhvillim projekti në multimedia”, kl.12, nxënësit duhet:

- të përcaktojnë temën kryesore mbi të cilën, do të zhvillojë një projekt;
- të listojë të dhënat që i duhen për zhvillimin e projektit;
- të përshkruajë mënyrën e mbledhjes së të dhënave dhe analizimin e tyre;
- të listojë kategoritë e projekteve multimediale;
- të përshkruajë kategoritë e projekteve multimediale dhe përdorimet e tyre;
- të listojë elementët multimedial sipas projektit (tekst, fotografi, ngjyrat, audio, video, animacion);
- të përcaktojnë teknologjitë sipas kategorisë së projektit;
- të listojë llojet e mjeteve të punës për realizimin e një projekti;

- të listojë Softuerët dhe platformat e nevojshëm për realizimin e projektit multimedial;
- të përshkruajë metodikat e vizatimit dhe skicimit;
- të përshkruajë rezultatet e pritshme të projektit.

• **Përmbajtjet e përgjithshme e lëndës “Zhvillim projekti në multimedia”, kl. 12 – 36 orë**

Tema 1	Projekti. Konceptet kryesore për zhvillimin e një projekti multimedial	4 orë
Tema 2	Faza e mbledhjes dhe analizimit të të dhënave.	4 orë
Tema 3	Kategoritë e projekteve multimediale.	4 orë
Tema 4	Elementët multimedial.	6 orë
Tema 5	Teknologjitë e nevojshme për zhvillimin e projektit multimedial.	3 orë
Tema 6	Përzgjedhja e mjeteve të punës.	4 orë
Tema 7	Softuerët dhe platformat e nevojshme për zhvillimin e projektit multimedial.	3 orë
Tema 8	Metodikat e vizatimit dhe skicimit.	4 orë
Tema 9	Rezultatet e pritshme të projektit.	4 orë

5. Lënda “Dizenjimi grafik” (L-26-574-21). Kl. 12 – 72 orë dhe kl. 13 – 64 orë

• **Synimet e lëndës “Dizenjimi grafik” kl. 12.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Dizenjimi grafik” kl.12, nxënësi duhet:

- të përshkruajë historinë e evolimit të dizenjimit grafik;
- të përshkruajë pikat, vijat dhe planin në dizenjim;
- të përshkruajë ritmin dhe ndërtimin e bilancit;
- të listojë llojet e ngjyrave dhe modelet e tyre;
- të listojë llojet dhe diferencat e parimeve të *Gestaltit*;
- të listojë shtresat në dizenjimin grafik;
- të përshkruajë hierarkinë në dizenjim;
- të përshkruajë modelin dhe strukturën e dizenjimit grafik;
- të listojë llojet dhe diferencat e shtresave në dizenjim;
- të përshkruajë kohën dhe levizjen në dizenjim;
- të përshkruajë rregullat dhe rastësinë në dizenjim;
- të përshkruajë modularitetin dhe transparencën në dizenjim;
- të përshkruajë ndërtimin e një materiali nga shkrimi në grafik;
- të përshkruajë marrjen e një materiali nga shkrimi deri në grafik;

• **Përmbajtjet e përgjithshme të lëndës “Dizenjimi grafik ” kl.12 - 72 orë**

Tema 1	Hyrje në dizenjim grafik	3 orë
Tema 2	Pika, vijë dhe plani	4 orë
Tema 3	Ritmi dhe bilanci	4 orë
Tema 4	Tekstura	5 orë
Tema 5	Ngjyrat	6 orë

Tema 6	Parimet e <i>Gestaltit</i>	5 orë
Tema 7	Inkuadrimi	5 orë
Tema 8	Hierarkia	5 orë
Tema 9	Shtresat (layers)	6 orë
Tema 10	Modeli dhe struktura	6 orë
Tema 11	Koha dhe levizja	5 orë
Tema 12	Rregullat dhe rastësia	4 orë
Tema 13	Modulariteti	5 orë
Tema 14	Transparenca	5 orë
Tema 15	Ndërtimi nga shkrimi në grafik	4 orë

• **Synimet e lëndës “Dizenjimi grafik” kl. 13.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Dizenjimi grafik” kl.13, nxënësi duhet:

- të përshkruajnë elementet dhe parimet e dizenjimit;
- të listojë elementët e dizenjimit grafik (tipografinë, paletat e ngjyrave, rolin e grid-it në dizajn, stilet e ndryshme të dizajnit grafik, ilustrimin që përdoren në grafik dizajn);
- të përshkruajë elementet e tipografisë;
- të përshkruajë ngjyrat dhe modelet në dizenjim;
- të përshkruajë elementet e *Grid-i* në dizenjim;
- të përshkruajë llojet e dizajnit grafik;
- të përcaktojë ilustrimet në grafik dizajn;
- të listojë programet dhe platformat për dizenjim grafik (*Adobe Photoshop, In-Design dhe Illustrator* etj.);
- të listojë elementet e imazhit dhe të përshkruajnë funksionin e tyre ;
- të listojë teknikat e përditsimit të imazheve;
- të listojë teknikat e përditsimit të fotografisë;
- të listojë teknikat e përditsimit të videos;
- të listojë teknikat e përditsimit të objektit grafik;
- të përshkruajë procesin UX (*user experience*) dhe përdorimin e tij;

• **Përmbajtjet e përgjithshme të lëndës “Dizenjimi grafik”, kl. 13 - 64 orë**

Tema 1	Elementet dhe parimet e dizenjimit grafik	4 orë
Tema 2	Tipografia në dizenjim grafik	4 orë
Tema 3	Paletat e ngjyrave	5 orë
Tema 4	Grid-i në dizenjim	5 orë
Tema 5	Stilet e ndryshme të dizajnit grafik	5 orë
Tema 6	Ilustrimi në grafik dizajn	5 orë
Tema 7	Programeve dhe platformave për dizenjim grafik	7 orë
Tema 8	Imazhet në dizenjim grafik	5 orë
Tema 9	Teknikat e përditsimit të imazheve	5 orë
Tema 10	Teknikat e përditsimit të fotografisë	5 orë
Tema 11	Teknikat e përditësimit të videos	4 orë
Tema 12	Teknikat e përditsimit të objektit grafik	5 orë

Tema 13	Procesi <i>User Experience</i> dhe përdorimi i tij	5 orë
----------------	--	-------

6. Lënda “Animacione digjitale” (L-26-575-21). Kl. 12 –72 orë dhe kl. 13 – 32 orë

• Synimet e lëndës “Animacione digjitale”, kl. 12.

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Animacione digjitale” në kl.12, nxënësit duhet:

- Të përkufizojnë animacionet digjitale.
- Të hulumtojnë në internet mbi konceptin dhe historinë e animacionit digjital.
- Të listojnë llojet e animacioneve digjitale, avantazhet, disavantazhet, aplikimet e tyre.
- Të prezantojnë shembuj të përdorimit të animacioneve digjitale.
- Të përkufizojnë konceptin e animacionit digjital 2D.
- Të listojnë llojet e ndryshme të animacioneve digjitale 2D.
- Të përshkruajnë ndryshimet midis llojeve të ndryshme të animacioneve digjitale 2D.
- Të listojnë elementët e animacionit 2D.
- Të përshkruajnë elementët e animacionit digjital 2D.
- Të përshkruajë llojet e programeve për ndërtimin e animacioneve si p.sh. (*Adobe Animate, Macromedia Director, CAD, Animator Pro, Maya, Motion Video, blender* etj.) dhe mënyrën e përdorimit të tyre;
- Të listojnë hapat standarte të realizimit të animacioneve digjitale 2D.
- Të përshkruajnë secilin prej hapave të të realizimit të animacioneve digjitale 2D.
- Të shpjegojë teknikat e ndërtimit të animacioneve 2D.
- Të listojnë 12-të principet bazë të ndërtimit të animacioneve.
- Të përshkruajnë 12-të principet bazë të ndërtimit të animacioneve.
- Të përshkruajë rëndësinë e përcaktimit të *frame dhe frame rates* sipas skenarit të projektit të animimit;
- Të përshkruajë rëndësinë e përcaktimit të kohës së elementëve të animimit.
- Të përshkruajnë procesin e integrit të elementëve të animacionit në produktin final;
- Të përshkruajë teknikat e animimit të tekstit.
- Të përshkruajë teknikat e animimit të grafikave dhe imazheve.
- Të përshkruajë tipet e audios (muzika, efektet e zërit, rrëfimi) dhe përdorimet e tyre;
- Të përshkruajnë teknikat *Tweens* dhe *Morphing* në animacionet 2D.
- Të përshkruajnë llojin e animacioneve *Stop Motion*.
- Të përshkruajnë llojin e animacioneve *GIF*.

• Përmbajtjet e përgjithshme e lëndës “Animacione digjitale”, kl. 12 – 72 orë

Tema 1	Animacionet digjitale, llojet dhe përdorimet e tyre.	4 orë
Tema 2	Hyrje në animimin 2D.	4 orë
Tema 3	Llojet e animacioneve 2D.	4 orë
Tema 4	Elementët e animacioneve digjitale 2D.	4 orë
Tema 5	Platformat në internet dhe programet për krijimin e animacioneve 2D.	6 orë
Tema 6	Hapat e realizimit të një animacioni 2D.	4 orë
Tema 7	Teknikat e ndërtimit të animacioneve 2D.	6 orë
Tema 8	Principet bazë të animimit 2D.	4 orë
Tema 9	Skenimi dhe Sekuencat(<i>frame dhe frame rates</i>)	6 orë

Tema 10	Animim teksti 2D.	4 orë
Tema 11	Animim imazhesh 2D.	4 orë
Tema 12	Animim karakteresh, objektsh 2D.	4 orë
Tema 13	Përshtatja dhe shtimi audiove në animacionin 2D.	4 orë
Tema 14	Teknikat <i>Tweens</i> dhe <i>Morphing</i> në animacionet 2D.	6 orë
Tema 15	Animimi <i>Stop Motion</i> .	4 orë
Tema 16	Animacionet <i>GIF</i> .	4 orë

• **Synimet e lëndës “Animacione digjitale”, kl. 13.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Animacione digjitale” në kl.13, nxënësit duhet:

- Të përkufizojnë konceptin e animacionit digjital 3D.
- Të listojnë llojet e ndryshme të animacioneve digjitale 3D.
- Të përshkruajnë ndryshimet midis llojeve të ndryshme të animacioneve digjitale 3D.
- Të listojnë elementët e animacionit 3D.
- Të përshkruajnë elementët e animacionit digjital 3D.
- Të përshkruajë llojet e programeve për ndërtimin e animacioneve si p.sh. (*Adobe Animate, Macromedia Director, CAD, Animator Pro, Maya, Motion Video, Blender* etj.) dhe mënyrën e përdorimit të tyre;
- Të përshkruajnë secilin prej hapave të realizimit të animacioneve digjitale 3D.
- Të përshkruajnë komandat në programin *Blender* për realizimin e një animacioni të thjeshtë 3D.
- Të listojnë hapat standarte të realizimit të animacioneve digjitale 3D.
- Të përshkruajnë teknikat e modelimit 3D.
- Të përshkruajnë teknikat e teksturimit në animimin 3D.
- Të përshkruajnë teknikat e ndricimit në animimin 3D.
- Të listojnë metodat e animimit 3D.
- Të përshkruajnë metodat e animimit 3D.

• **Përmbajtjet e përgjithshme e lëndës “Animacione digjitale”, kl. 13 – 32 orë**

Tema 1	Hyrje në animimin 3D.	4 orë
Tema 2	Llojet e animacioneve 3D.	4 orë
Tema 3	Elementët e animacioneve digjitale 3D.	2 orë
Tema 4	Programet për krijimin e animacioneve 3D.	4 orë
Tema 5	Përdorimi i programit <i>Blender</i> për krijimin e animacioneve 3D.	2 orë
Tema 6	Hapat e realizimit të një animacioni 3D.	4 orë
Tema 7	Modelimi në animimin 3D.	2 orë
Tema 8	Teksturimi në animimin 3D.	4 orë
Tema 9	Ndricimi në animimin 3D.	2 orë
Tema 10	Metodat e animimit 3D.	4 orë

7. Lënda “Mediat digjitale” (L-26-576-21). Kl. 13 – 64 orë

- Synimet e lëndës “Media digjitale”, kl. 13.

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Media digjitale” në kl.13, nxënësit duhet:

- Të përshkruajnë median digjitale (blogje, facebook, instagram etj).
- Të listojnë llojet e mediave digjitale.
- Të përcaktojnë karakteristikat e mediave digjitale.
- Të përcaktojnë rëndësinë e ndjekjes së trendeve të fundit të mediave digjitale.
- Të listojnë llojet e postimeve në mediat digjitale.
- Të përshkruajnë rëndësinë e postimeve të materialeve në mediat digjitale.
- Të përshkruajnë rëndësinë e njohjes dhe përdorimit të guidave për imazheve në mediat digjitale.
- Të përshkruajnë specifikimet e layout-it dhe përdorimet e një newsletter-i
- Të përcaktojnë llojet e krijimeve digjitale për radio dhe TV (sigla, reklama, video ilustruese etj.).
- Të listojnë karakteristikat e materialeve digjitale për radio dhe TV.

- Përmbajtjet e përgjithshme e lëndës “Mediat digjitale”, kl. 13 – 64 orë

Tema 1	Mediat digjitale. Llojet e saj.	9 orë
Tema 2	Karakteristikat e mediave digjitale.	4 orë
Tema 3	Rëndësia e ndjekjes së trendeve të fundit në mediat digjitale.	4 orë
Tema 4	Formatet e postimeve në mediat digjitale.	6 orë
Tema 5	Dizenjimi i postimeve. Elementët e tyre.	6 orë
Tema 6	Rëndësia e postimeve në mediat digjitale.	5 orë
Tema 7	Menaxhimi i mediave digjitale.	7 orë
Tema 8	Përdorimi i guidave për imazhet në mediat digjitale.	7 orë
Tema 9	Specifikimet e layout-it dhe përdorimet e një newsletter-i.	5 orë
Tema 10	Llojet e materialeve digjitale për radio dhe TV	4 orë
Tema 11	Karakteristikat e materialeve digjitale për radio dhe TV.	7 orë

IX. Përshkruesit e moduleve të praktikës profesionale të detyruar

1. Moduli “Ndërtimi i animacioneve 2D”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 12

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe kodi	NDËRTIMI I ANIMACIONEVE 2D	M-26-1755-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit për të realizuar ndërtimin e animacioneve 2D.	
Kohëzgjatja e modulit	90 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin II të KSHK të drejtimit mësimor “Teknologji e informacionit dhe komunikimit”.	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1 Nxënësi përcakton skenarin e plotë mbi realizimin e animacionit 2D. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të mbledhë të dhëna mbi objektivat e realizimit të animacionit 2D; - të analizojë të dhënat e mbledhura në funksion të përmbushjes së objektivave për realizimin e animacionit 2D; - të listojë elementët multimedial të nevojshëm (tekst, fotografi, ngjyrat, audio, video, animacion); - të përcaktojë elementët që do të animohen(tekst, karaktere, imazhe, etj.) - të përzgjedhë paletin e ngjyrave që do të përdorë; - të përcaktojë kohën e animimit për secilin element; - të përcaktojë llojin e audios, nëse është e nevojshme; - të listojë llojet e mjeteve të punës nëse duhen për realizimin e animacionit(kamera, mikrofon etj.); - të përshkruajë programet dhe platformat e nevojshme për realizimin e animacionit 2D; - të listojë elementët e animacionit 2D; - të përzgjedhë llojin e animacionit 2D; - të përcaktojë hapat e punës për realizimin e animacionit; - të specifikojë përmbajtjen/ historinë që do të prezantojë animacioni 2D; - të përshkruajë rezultatet e pritshme të projektit;	

- të përshkruajë metodikat e vizatimit dhe skicimit të idesë;
- të vizatojë/skicojë një model paraprak të skenarit të animacionit 2D;
- të paraqesë një prezantim të modelit paraprak të skenarit të animacionit 2D;
- të menaxhojë në mënyrë dinamike punën në raport me kohën dhe objektivat;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

RM 2 Nxënësi përgatit mjedisin e punës për realizimin e animacioneve 2D.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të përzgjedhë programet e nevojshme për instalim në varësi të llojit të animacionit që do të realizojë dhe llojit të sistemit operativ ku do të instalohen;
- të shkarkojë versionet e fundit të programeve nga faqja zyrtare e tyre;
- të ndjekë hapat e instalimit të programeve të nevojshme;
- të identifikojë platformat e gatshme në internet të nevojshme për realizimin e funksioneve të caktuara për realizimin e animacionit 2D.
- të shpjegojë përdorimet e programeve dhe platformave të përzgjedhura;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

RM 3 Nxënësi realizon ndërtimin e animacioneve 2D.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të konfigurujë dritaren e punës në programin e përzgjedhur;
- të përshkruajë secilën prej komandave në dritaren e punës në programin e përzgjedhur;
- të përzgjedhë teknikën e ndërtimit të animacioneve 2D;
- të zbatojë teknikën e përzgjedhur për ndërtimin e animacioneve 2D;
- të zbatojë komandat e duhura në program për realizimin e hapave të punës duke ndjekur 12-të principet bazë të realizimit të animacioneve.
- të konfigurujë *frame* dhe *frame rates* sipas skenarit të projektit të animimit;
- të dizenjojë *background*-in për secilën *frame* të animacionit;
- të dizenjojë elementët që do të animohen sipas skenarit të paracaktuar.
- të zbatojë komandat në program për animin e karaktereve, tekstit, imazheve etj.
- të vendos në program kohën e elementëve të animimit

sipas specifikimeve në skenarin e animacionit.

- të zbatojë teknikat e animimit të tekstit sipas skenarit të animacionit 2D;
- të zbatojë teknikat e animimit të grafikave dhe imazheve sipas skenarit të animacionit 2D;
- të integrojë tipet e audios (muzika, efektet e zërit, rrëfimi) në varësi të skenarit të animacionit 2D.
- të krijojë shenjë sigurie digjitale (*watermark*) mbi animacion për të mbrojtur të drejtat e autorit;
- të realizojë integrimin e elementëve të animacionit në produktin final;
- të zbatojë politikat e sigurisë në përdorimin e harduerë, softuerë dhe të dhënat sipas legjislacionit përkatës;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe vlerësimin e nxënësve

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për realizimin e një ose disa llojeve të animacioneve 2D.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete për realizimin e një animacioni 2D të caktuar, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit

- Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator TIK me kompjutera të performancës së lartë.
 - Lidhje në internet.
 - Programet e nevojshme për realizimin e animacionit 2D (*Blender, Adobe Animate, Synfig, Toonz, Pencil2D, Toon Boom Animation, Anime Studio, CrazyTalk etj.*)
 - Materiale për skicimin e projekt idesë së animacionit.
 - Materiale të shkruara në mbështetje të trajtimit të modulit.
-

2. Moduli “ Përpunimi i imazheve”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 12

PËRSHKRUESI I MODULIT

Titulli dhe kodi	PËRPUNIMI I IMAZHEVE	M-26-1756-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit për përpunimin, modifikimin dhe ndërtimin e imazheve.	
Kohëzgjatja e modulit	72 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin II të KSHK të drejtimit mësimor “Teknologji e informacionit dhe komunikimit”.	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1 Nxënësi përcakton skenarin e plotë mbi realizimin e përpunimit të imazhit: Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të instalojë programin photoshop në përshtatje me sistemin e operimit; - të përshkruaj imazhet dhe formatet e saj; - të identifikojë komandat bazë dhe të rregullimit të niveleve në programin Photoshop; - të përdor komandat në paletin e mjeteve kryesore të punës në Photoshop; - të përcaktojë dhe të ndryshojë madhësinë dhe rezulucionin e imazhit; - të përdore filtrat (Filters) në photoshop; - të përdore shtresat (Layers) në photoshop; - të organizoj dhe ruajë skedarë në formate të ndryshme; - të printojë sipas parametrave të përcaktuar nga programi photoshop Instrumentet e vlerësimit: - Vëzhgim me listë kontrolli RM 2 Nxënësi kryen modifikimin dhe ruajtjen e imazheve: Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të hapi një dritare të re në përmasat e kërkuara; - të realizojë ndyshimin e përmasave të imazhit; - të realizojë ndyshimin e rezulucionit të imazhit duke ruajtur përmasat; - të realizojë ndyshimin e drites, kontrastit dhe balancës së	

- ngjyrave të imazhit;
- të zbatojë teknika për të realizuar efekte të ndryshme në një imazh;
- të realizojë ndyshimin e sfondit në një imazh;
- të realizojë klonimin e një fotografie të vjetër;
- të realizojë efekte të ndryshme teksti VHS;
- të përdorë grafikën (*canvas* dhe *svg*);

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

RM 3 Nxënësi kryen ndërtimin e imazheve:

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të punojë me shtresat të ndryshme për krijimin e një imazhi të ri;
- të realizojë krijimin e një imazhi të ri duke përdorur pjesë nga imazhet e tjera duke ruajtur karakteristikën e background-it
- të ruajë imazhin e ri në formatin psd , jpeg etj..
- të përdorë tekstin në imazh e ri duke përcaktuar karakteristikën e tekstit;
- të krijojë animimin e shtresave dhe të paraqes animacionin si video;
- të krijojë animacione me tekst dhe figura;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe vlerësimin e nxënësve

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete në përpunimin e imazhit.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete në përpunimin e imazhit, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten në përpunimin e imazhit.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit

- Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator për kryerjen e praktikës për përpunimin, modifikimin dhe ndërtimin e imazhemve dhe animimeve.
 - Lidhje në internet.
 - Programe – Adobe Photoshop , variante të tij
 - Dokumentacion shtesë – Literature mbështetëse , manual instalimi dhe përdorimi të programit Photoshop.
 - Materiale të shkruara në mbështetje të trajtimit të modulit.

3. Moduli “ Realizimi e përpunimi i fotografisë ”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 12

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe kodi	REALIZIMI E PËRPUNIMI I FOTOGRAFIË	M-26-1757-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit për të bërë realizimin dhe përpunimin e fotografisë.	
Kohëzgjatja e modulit	90 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin II të KSHK të drejtimit mësimor “Teknologji e informacionit dhe komunikimit”.	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1	Nxënësi përgatit mjedisin e punës për instalimin e Adobe Photoshop. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të shkarkojë nga faqja zyrtare <i>Adobe Photoshop Express</i>; - të shkarkojë sistemin operativ <i>Windows</i> nga faqja zyrtare; - të instalojë sistemin operativ <i>Windows</i>; - të instalojë programin <i>Adobe Photoshop Express: Image Editor, Adjustments, Filters, Effects, Borders</i>; - të testojë funksionet e <i>Adobe Photoshop Express</i>; - të përzgjedhë fotografinë në <i>Pictures Library</i> që do të përpunojë ; Instrumentet e vlerësimit: - Vëzhgim me listë kontrolli
	RM 2	Nxënësi realizon përpunimin e fotografisë në program. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të përzgjedhë dimensionet e ndryshme në <i>Preset Size</i> për fotografinë që do të punojë; - të përcaktojë fotografinë që do të punojë; - të përcaktojë komandën <i>Rectangular Marquee tool</i> për fshirje, prerje , zhvendosje të fotografisë ; - të përzgjedhë komandën <i>Lasso tool</i> për mbulimin e zonave jo të rregullta; - të përzgjedhë komandën <i>Crop Too</i> për selektimin dhe prerjen e pjesëve të fotografisë; - të përzgjedhë komandën <i>Healing Brush Tool</i> për të kopjuar një pjesë të fotografisë; - të përzgjedhë komandën <i>Patch tool</i> për të shumëfishuar

- objektet;
- të përzgjedhë komandën *Brush tool* ose *Pencil Tool* për vizatimin e vijës në fotografi;
- të përzgjedhë komandën *Eraser Tool* për fshirje të mbulimit të ndonjë pjese të fotografisë;
- të përzgjedhë komandën *Paint Bucket Tool* për të ndryshuar ngjyrat në fotografi;
- të përzgjedhë komandën *Sharpen Tools* për të qartësuar pjesë të fotografisë;
- të përzgjedhë komandën *Dodge tool* për të zbardhur ngjyrat e fotografisë;
- të përzgjedhë komandën *Burn Tool* për të theksuar ngjyrat e fotografisë;
- të përzgjedhë komandën *Type Tool* shërben për shkrim të tekstit mbi fotografi;
- të përcaktojë komandën *Custom Shape Tool* për vizatim të figurave të gatshme;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

RM 3 Nxënësi realizon modifikimin mbi një pjesë të fotografisë.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të përcaktojë komandën *Free Transform* për të zvogëluar, zmadhuar ose rrotulluar objektin ;
- të përcaktojë komandën *Edit-transform-Flip Horizontal* për të kthyer zonën e selektuar në kahe të kundërt;
- të përzgjedhë komandën *Filter-Liquify* për të përcaktuar parametrat e fotografisë ;
- të përzgjedhë komandën *Filter, Render, Lens Flare* për të përcaktuar intensitetin e dritës;
- të përcaktojë komandën *Stroke, Width, Color* për kornizimin , trashësinë dhe ngjyrën e saj;
- të përzgjedhë komandën *Filter* për të përcaktuar efekte të ndryshme të fotografisë;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe vlerësimin e nxënësve

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për realizimin e një ose disa fotografive
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete për realizimin e fotografive të caktuara, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

**Kushtet e
e domosdoshme
për realizimin e
modulit**

Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:

- Laborator TIK me kompjutera të performancës së lartë.
- Lidhje në internet.
- Programet e nevojshme për realizimin e fotografisë (*Adobe Photoshop, In-Design dhe Illustrator etj.*)
- Materiale të shkruara në mbështetje të trajtimit të modulit.

4. Moduli “Siguria dhe mbrojtja në sistemet multimediale”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 12

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe kodi	SIGURIA DHE MBROJTJA NË SISTEMET MULTIMEDIALE	M-26-1758-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit, për të realizuar mbrojtjen dhe sigurinë në sistemet multimediale.	
Kohëzgjatja e modulit	72 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin II të KSHK të drejtimit mësimor “Teknologji e informacionit dhe komunikimit”.	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1 Nxënësi identifikon sulmet dhe kërcënimet në sistemin multimedial. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të përcaktojë sulmet dhe kërcënimet në një sistem multimedial; - të dallojë llojet e viruseve dhe karakteristikat e tyre; - të identifikojë virusin specifik që ka sulmuar sistemin; - të dokumentojë rastin e sulmit dhe zgjidhjen e ofruar; - të përzgjedhë një program antivirus sipas rastit të sulmit; - të realizojë instalimin e një lloji specifik antivirusi sipas rastit të sulmit; - të komunikojë me etikë dhe profesionalizëm; Instrumentet e vlerësimit: - Vëzhgim me listë kontrolli. RM 2 Nxënësi zbaton ligjet dhe aktet për mbrojtjen sistemeve të informacionit. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të përcaktojë mënyrën e aksesimit të të dhënave nga palët e treta; - të përdorë kufizime të ndryshme për mbrojtjen e të dhënave, si <i>GDBR</i>, <i>HIPAA</i>, <i>GLBA</i> ose <i>CCPA</i>; - të përcaktojë se si mbliidhen dhe ruhen ligjërisht të dhënat; - të përcaktojë rëndësinë e mbrojtjes së të dhënave personale në një sistem multimedial;	

- të përmbledhë parimet kryesore të ligjit kibernetik;
- të krijojë strategji për mbrojtjen e informacionit në sistemet multimediale;
- të monitorojë sistemin multimedial, duke identifikuar elementët e sigurisë kibernetike;
- të analizojë aktivitetin e sigurisë kibernetike, duke evidentuar pikat e dobëta të sistemit, për të shmangur sulmet e mundshme;
- të komunikojë me etikë dhe profesionalizëm;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli.

RM 3 Nxënësi kryen monitorimin e një sistemi multimedial.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të identifikojë aspektet kyçe të sigurisë së informacionit;
- të zbatojë konfidencialitetin, integritetin dhe disponueshmërinë e të dhënave në një sistem multimedial;
- të realizojë replikimin e të dhënave/informacionit multimedial me anë të programe të ndryshme;
- të identifikojë mënyrat e enkriptimit të të dhënave në një sistem multimedial;
- të monitoroj aksesin e përdoruesve të tjerë mbi sistemin multimedial;
- të caktojë privilegje përdoruesve të tjerë në aksesin e informacionit multimedial;
- të dokumentojë çdo problem si dhe mënyrën e zgjidhjes së tij;
- të komunikojë me etikë dhe profesionalizëm;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe për vlerësimin e nxënësve.

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e TIK-ut.
- Mësuesi/Instruktori duhet të demonstrojë/shpjegojë hap pas hapi problemet më të zakonshme që shfaqin sulmet mbi informacionet dhe të dhënat personale në sistemet multimediale.
- Nxënësit duhet të përfshihen në kryerjen e veprimeve praktike lidhur me identifikimin e sulmeve mbi të dhënat e sistemit, rëndësinë e ligjit kibernetik, si dhe monitorimin e të dhënave në sistemet multimediale sipas politikave të sigurisë.
- Mësuesi/Instruktori duhet të përfshijë nxënësit në veprime praktike sa më shumë të jetë e mundur mbi problemet më të zakonshme që shfaqin sulmet mbi të dhënat personale dhe informacionin në sistemet multimediale.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

**Kushtet e
e domosdoshme
për realizimin e
modulit**

Për realizimin e modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:

- Laboratori i kompjuterave.
 - Programe monitorimi.
 - Programe antivirus.
 - Materiale të shkruara në mbështetje të trajtimit të modulit.
-

5. Moduli “Ndërtimi i animacioneve 3D”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 13

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe kodi	NDËRTIMI I ANIMACIONEVE 3D	M-26-1759-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit për të realizuar ndërtimin e animacioneve 3D.	
Kohëzgjatja e modulit	80 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar klasën 12 të profilit mësimor “Multimedia”, niv. IV i KSHK	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1 Nxënësi përcakton skenarin e plotë mbi realizimin e animacionit 3D. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të mbledhë të dhëna mbi objektivat e realizimit të animacionit 3D; - të analizojë të dhënat e mbledhura në funksion të përmbushjes së objektiveve për realizimin e animacionit 3D; - të listojë elementët multimedial të nevojshëm (tekst, fotografi, ngjyrat, audio, video, animacion); - të përcaktojë elementët që do të animohen(tekst, karaktere, imazhe, etj.) - të përzgjedhë paletin e ngjyrave që do të përdorë; - të përcaktojë kohën e animimit për secilin element; - të përcaktojë llojin e audios, nëse është e nevojshme; - të listojë llojet e mjeteve të punës nëse duhen për realizimin e animacionit(kamera, mikrofon etj.); - të përshkruajë programet dhe platformat e nevojshme për realizimin e animacionit 3D; - të listojë elementët e animacionit 3D; - të përzgjedhë llojin e animacionit 3D; - të përcaktojë hapat e punës për realizimin e animacionit; - të specifikojë përmbajtjen/ historinë që do të prezantojë animacioni 3D; - të përshkruajë rezultatet e pritshme të projektit; - të përshkruajë metodikat e vizatimit dhe skicimit të idesë; - të vizatojë/skicojë një model paraprak të skenarit të animacionit 3D; - të paraqesë një prezantim të modelit paraprak të skenarit të	

-
- animacionit 3D;
 - të menaxhojë në mënyrë dinamike punën në raport me kohën dhe objektivat;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

RM 2 Nxënësi përgatit mjedisin e punës për realizimin e animacioneve 3D.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të përzgjedhë programet e nevojshme për instalim në varësi të llojit të animacionit që do të realizojë dhe llojit të sistemit operativ ku do të instalohen;
- të shkarkojë versionet e fundit të programeve nga faqja zyrtare e tyre;
- të ndjekë hapat e instalimit të programeve të nevojshme;
- të identifikojë platformat e gatshme në internet të nevojshme për realizimin e funksioneve të caktuara për realizimin e animacionit 3D.
- të shpjegojë përdorimet e programeve dhe platformave të përzgjedhura;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

RM 3 Nxënësi realizon ndërtimin e animacioneve 3D.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të konfigurojë dritaren e punës në programin e përzgjedhur;
- të përshkruajë secilën prej komandave në dritaren e punës në programin e përzgjedhur;
- të përzgjedhë teknikën e ndërtimit të animacioneve 3D;
- të zbatojë teknikën e përzgjedhur për ndërtimin e animacioneve 3D;
- të zbatojë komandat e duhura në program për realizimin e hapave të punës;
- të konfigurojë *frame* dhe *frame rates* sipas skenarit të projektit të animimit;
- të dizenjojë *background*-in për secilën *frame* të animacionit;
- të dizenjojë elementët që do të animohen sipas skenarit të paracaktuar.
- të zbatojë komandat në program për animin e karaktereve, tekstit, imazheve etj.
- të vendos në program kohën e elementëve të animimit sipas specifikimeve në skenarin e animacionit.
- të zbatojë teknikat e animimit të tekstit sipas skenarit të animacionit 3D;
- të zbatojë teknikat e animimit të grafikave dhe imazheve sipas skenarit të animacionit 3D;

- të integrojnë tipet e audios (muzika, efektet e zërit, rrëfimi) në varësi të skenarit të animacionit 3D.
- të krijojnë shenjë sigurie digjitale (*watermark*) mbi animacion për të mbrojtur të drejtat e autorit;
- të realizojë integrimin e elementëve të animacionit në produktin final;
- të zbatojnë politikat e sigurisë në përdorimin e harduerë, softuerë dhe të dhënat sipas legjislacionit përkatës;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe vlerësimin e nxënësve

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për realizimin e një ose disa llojeve të animacioneve 3D.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete për realizimin e një animacioni 3D të caktuar, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit

- Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator TIK me kompjutera të performancës së lartë.
 - Lidhje në internet.
 - Programet e nevojshme për realizimin e animacionit 3D (*Blender etj.*)
 - Materiale për skicimin e projekt idesë së animacionit.
 - Materiale të shkruara në mbështetje të trajtimit të modulit.
-

6. Moduli “Realizim e përpunim video dhe audio”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 13

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe kodi	REALIZIM E PËRPUNIM VIDEO DHE AUDIO	M-26-1760-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit për të realizuar e përpunuar një video/audio.	
Kohëzgjatja e modulit	81 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar klasën 12 të profilit mësimor “Multimedia”, niv. IV i KSHK	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1	Nxënësi planifikon mjedisin e për realizimin e një video dhe audio. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të mbledhë të dhëna mbi mjedise të ndryshme pune për realizimin e një video apo audio; - të përshkruajë programet dhe platformat e nevojshme për realizimin e video-ve dhe audio-ve; - të përzgjedhë mjedisin e duhur për realizimin e video-ve dhe audio-ve; - të përzgjedhë elementët multimedial të nevojshëm që do të përmbajë video (tekst, fotografi, ngjyrat, audio, video, animacion); - të përcaktojë llojin e audios, formatin sipas standarteve; - të përcaktojë llojin e videos, formatin sipas standarteve; - të përcaktojë saktë kohëzgjatjen e video dhe audio; - të listojë llojet e mjeteve të punës që nevojiten për realizimin e video-ve dhe audio-ve(kamera, mikrofon etj.); - të testojë mjetet e nevojshme të punës mbi funksionimin e tyre, - të specifikojë përmbajtjen që do të prezantojë video apo audio; Instrumentet e vlerësimit: - Vëzhgim me listë kontrolli
	RM 2	Nxënësi realizon krijimin e një video dhe një audio sipas kërkesave. Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të përcaktojë hapat e punës për realizimin e videos dhe audios;
- të përzgjedhë programet e nevojshme për instalim në varësi të llojit të videos dhe audios që do të realizojë dhe llojit të sistemit operativ ku do të instalohen;
- të shkarkojë versionet e fundit të programeve nga faqja zyrtare e tyre;
- të ndjekë hapat e instalimit të programeve të nevojshme;
- të shpjegojë përdorimet e programeve dhe platformave të përzgjedhura;
- të përcaktojë saktë formatet e video dhe audio
- të realizojë xhirimin e videos dhe audios nëpërmjet mjeteve të nevojshme (TV kamerave dhe pajisjeve me aplikim tjetër që posedojnë si funksion shtesë mundësinë e xhirimit të video-sekuencave p.sh. fotoaparartet digjitale dhe telefonat celular etj.);
- të realizojë digjitalizimin e videos dhe audio-s duke ndjekur procedurat e mostrimit, kuantizimit dhe kodimit;
- të përcaktojë madhësinë e videos duke marrë parasysh (*frame rate*), (*frame size*), (*color depth*);
- të realizojë digjitalizimin e audio-s duke u bazuar në teknikën *STEREO*;
- të realizojë integrimin e elementëve të videos dhe audios në produktin final;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

RM 3 Nxënësi realizon përpunimin e audio dhe video në një mjedis të caktuar.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të përzgjedhë programe dhe vegla të ndryshme softuerike si audio editorë (*Free Audio Editor*, *Audacity*, *EXPStudio Audio Editor*, *Easy Ringtone Editor*, *mp3Direct Cut*) për përpunimin e audio-ve;
- të përshkruajë procedurat themelore të përpunimit të audios;
- të realizojë prerjen e audios (largimin (prerjen) e hapësirës boshe në fillim dhe në fund të audio);
- të realizojë miksimi dhe lidhjen në një audio;
- të realizojë përshtatja e tonalitetit duke rregulluar nivelin e zërit të audio;
- të realizojë përforcimin e ngadalshëm të zërit në fillim dhe dobësimin e ngadalshëm në fund të audios (*fade-in, fade-out*);
- të realizojë zgjerimin e kohës së audios si dhe invertimin e zërit duke i dhënë audios efekte surreale;
- të integrojë efekte special mbi një audio si (*Jehona (Echo)*, *Reverberimi (Reverb)*, *Chorus (kori)*, *Acoustic Mirror, etj*);

- të përzgjedhë programe dhe vegla të ndryshme softuerike për përpunimin e video-ve si (*Adobe Premiere, Avid Liquid, Apple FinalCut Studio, Ulead Video Studio, Microsoft Movie Maker, etj.*)
- të realizojë montimin e video-ve inserteve;
- të realizojë përpunimin e imazheve si korrigjimi i ngjyrës, ndriçimit, aplikimi i filtrave special ;
- të realizojë shtimin e tekstit në një video ;
- të realizojë vendosja e video-efekteve kalimin nga një imazh në një tjetër ,animacionet etj;
- të realizojë vendosjen e audios në video;
- të krijojë shenjë sigurie digjitale (*watermark*) mbi audion dhe videon e krijuar për të mbrojtur të drejtat e autorit;
- të zbatojë politikat e sigurisë në përdorimin e harduerë, softuerë dhe të dhënat sipas legjislacionit përkatës;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe vlerësimin e nxënësve	– Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave. – Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për realizimin e një ose disa llojeve të video dhe audio. – Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete për realizimin e një audio/video të caktuar, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur. – Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten. – Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.
Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit	Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë: - Laborator TIK me kompjutera të performancës së lartë. - Lidhje në internet. - Programet e nevojshme për realizimin e audio-ve dhe video-ve. - Materiale të shkruara në mbështetje të trajtimit të modulit.

7. Moduli “Printimi i produktit multimedial”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 13

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe kodi	PRINTIMI I PRODUKTIT MULTIMEDIAL	M-26-1761-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit për të realizuar printimin e produkteve të ndryshme multimediale.	
Kohëzgjatja e modulit	63 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar klasën 12 të profilit mësimor “Multimedia”, niv. IV i KSHK	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1 Nxënësi përgatit mjedisin për printim. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të analizojë mjetet e nevojshme të cilat duhen për të realizuar printimin e produkteve; - të përzgjedhë elementët pajisjet dhe materialet e nevojshme për procesin e printimit; - të përzgjedhë programet e duhura në varësi të produktit që do të printohet; - të përgatisë pajisjen për printim duke realizuar lidhjen dhe konfigurimin e saj me një kompjuter apo <i>smartphone</i>; - të përcaktojë karakteristikat e materialit ku do të printohet produkti si madhësia, trashësia, ngjyrat, vëllimi etj; - të përzgjedhë ngjyrat nga paleti i ngjyrave që do të përdoret për printim; - të përcaktojë kohën e printimit për secilin produkt dhe numrin e kopjeve të tij; - të kontrollojë pajisjen e printimit për ndonjë mangësi (kontrolli i tonerit, letrat, kabujtë lidhës apo lidhjen korrekte me rrjetin WIFI); - të sigurojë lidhjen e pajisjes së printimit me sistemin kompjuterik; - të realizojë një printim test të një produkti të caktuar (broshur, fletpalosje, flyer, katalog, etj) Instrumentet e vlerësimit: - Vëzhgim me listë kontrolli	

RM 2 Nxënësi realizon printimin e produktit multimedial.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të përzgjedhë softwarin e duhur për printim profesional(*Print Studio Pro,etj*);
- të përzgjedhë metodën e printimit, të thellë ,të lartë apo të sheshtë;
- të ndjekë hapat e printimit duke përcaktuar saktë pamjen e figurës ,mjetet prerëse dhe rrotulluese, fusha e cilësimeve të printimit ("*Paper Type*", "*Layout*", "*Colour Management*");
- të zgjedhë butonin *Print* me një cilsim për numrin e kopjeve, emrin e pajisjesdhe *settings* e duhur për printim sipas kërkesës dhe produktit që do të printohet;
- të kontrollojë cilësimet e letrës si dhe të faqosjes së figurës;
- të realizojë korrigjimin e fotove,menaxhimin e ngjyrave dhe shtimin e tekstit ne to përpara printimit;
- të pozicionojë saktë figurat që do të printohen në përputhje korrekte me produktin final;
- të realizojë kontrollin mbi cilësinë e produktit të printuar;
- të mirëmbajë pajisjen e printimit duke u kujdesur për updatet, nivelin e sigurisë ndaj sulmeve por edhe kushteve mjedisore(temperatur,lagështi,pluhur etj.)
- të sigurojë produktet multimediale duke mos lejuar shumëfishimin e tyre pa të drejtë autori;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe vlerësimin e nxënësve

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për realizimin e një ose disa llojeve të printimit.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete për realizimin e printimit të produkteve të ndryshme, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten në varësi të produktit që do të printohet.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit

- Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator TIK me kompjutera të performancës së lartë.
 - Lidhje në internet.
-

-
- Printer professional me performance të lartë (*Printer Canon*)
 - Softwarët e nevojshme për realizimin e printimeve profesionale (*Print Studio Pro,etj.*)
 - Materiale konsumi për realizimin e printimit(lloje te ndryshme të letrës ,bojëra apo tonera të llojeve të ndryshme).
 - Materiale të shkruara apo udhëzues në mbështetje të trajtimit të modulit.
-

X. Përshkruesit e moduleve të praktikës profesionale me zgjedhje të detyruar

1. Moduli “Ndërtimi i animacioneve *Stop Motion*”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 12

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe kodi	NDËRTIMI I ANIMACIONEVE STOP MOTION	M-26-1762-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit për të realizuar ndërtimin e animacioneve <i>Stop Motion</i> .	
Kohëzgjatja e modulit	54 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin II të KSHK të drejtimit mësimor “Teknologji e informacionit dhe komunikimit”.	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1 Nxënësi përcakton skenarin mbi realizimin e animacionit <i>Stop Motion</i>. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të mbledhë të dhëna mbi objektivat e realizimit të animacionit <i>Stop Motion</i>; - të analizojë të dhënat e mbledhura në funksion të përmbushjes së objektivave për realizimin e animacionit <i>Stop Motion</i>; - të listojë të gjithë objektet e nevojshme të skenimit; - të përcaktojë se cilët prej objekteve do të animohen dhe cilët jo; - të përcaktojë hapat e punës për realizimin e animacionit; - të specifikojë përmbajtjen/ historinë që do të prezantojë animacioni <i>Stop Motion</i>; - të përshkruajë rezultatet e pritshme të projektit; - të përshkruajë metodikat e vizatimit dhe skicimit të idesë; - të vizatojë/skicojë një model paraprak të skenarit të animacionit <i>Stop Motion</i>; - të paraqesë një prezantim të modelit paraprak të skenarit të animacionit <i>Stop Motion</i>; - të menaxhojë në mënyrë dinamike punën në raport me kohën dhe objektivat; Instrumentet e vlerësimit: - Vëzhgim me listë kontrolli	

RM 2 Nxënësi realizon fotografimin për animacionin *Stop Motion*.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të listojë llojet e mjeteve të punës nëse duhen për realizimin e fotografimit(kamera, tripod etj.);
- të përzgjedhë mjetet e nevojshme si kamera, tripod etj;
- të organizojë skenimin dhe objektet që do të fotografojë sipas skenarit të paracaktuar;
- të përcaktojë vendodhjen e kamerës që do të realizojë fotot/frame;
- të përzgjedhë ndricimin që do të përdorë;
- të përcaktojë numrin e *frame*-t që do të realizojë për secilin objekt;
- të organizojë *background*-in për secilën *frame* të animacionit;
- të vendosë llojin e ndricimit në skenim;
- të konfigurojë kamerën e përzgjedhur për një fotografim me cilësi të lartë;
- të përzgjedhë mënyrën e fiksimit të kamerës;
- të realizojë fotot për çdo lëvizje të objektit sipas skenarit të paracaktuar;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

RM 3 Nxënësi editon animacionin *Stop Motion*.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të përzgjedhë programet e nevojshme për editimin e animacionit *Stop Motion* (*Movie Maker*, *Adobe Premier Pro*, etj.)
- të shkarkojë versionet e fundit të programeve nga faqja zyrtare përkatëse;
- të ndjekë hapat e instalimit të programeve të nevojshme;
- të identifikojë platformat e gatshme në internet të nevojshme për realizimin e funksioneve të caktuara për editimin e animacionit *Stop Motion*.
- të shpjegojë përdorimet e programeve dhe platformave të përzgjedhura;
- të konfigurojë dritaren e punës në programin e përzgjedhur;
- të importojë fotot e realizuara në programin e editimit;
- të përzgjedhë llojin e efekteve në program;
- të aplikojë efektet e përzgjedhura sipas skenarit të paracaktuar;
- të zbatojë komandat e duhura në program për realizimin e hapave të punës;
- të konfigurojë *frame* dhe *frame rates* sipas skenarit të projektit të animimit;

- të zbatojë komandat në program për animin e karaktereve, tekstit, imazheve etj;
- të integrojë tipet e audios (muzika, efektet e zërit, rrëfimi) në varësi të skenarit të paracaktuar.
- të krijojë shenjë sigurie digjitale (*watermark*) mbi animacion për të mbrojtur të drejtat e autorit;
- të realizojë integrimin e elementëve të animacionit në gjenerimin e animacionit final;
- të zbatojë politikat e sigurisë në përdorimin e harduerë, softuerë dhe të dhënat sipas legjislacionit përkatës;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe vlerësimin e nxënësve

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për realizimin e një ose disa animacioneve të llojit *Stop Motion*.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete për realizimin e një animacioni *Stop Motion* të caktuar, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit

- Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator TIK me kompjutera të performancës së lartë.
 - Pajisje për fotografim (celular, kamer, etj.).
 - Pajisje për ndricim (opsionale).
 - Pajisje për fiksimin e kamerës (opsionale).
 - Lidhje në internet.
 - Programet e nevojshme për editimin e animacionit *Stop Motion* (*Movie Maker, Adobe Premier Pro etj.*)
 - Materiale për skicimin e projekt idesë së animacionit.
 - Materiale të shkruara në mbështetje të trajtimit të modulit.
-

2. Moduli “Përshtatja e produktit multimedial për postim në internet”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 12

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe kodi	PËRSHTATJA E PRODUKTIT MULTIMEDIAL PËR POSTIM NË INTERNET	M-26-1763-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit për të përshtatur produktin multimedial për postim në internet.	
Kohëzgjatja e modulit	54 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin II të KSHK të drejtimit mësimor “Teknologji e informacionit dhe komunikimit”.	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1 Nxënësi përshtat produktin multimedial për postim në blog. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të hulumtojë mbi llojin e platformës me të cilën është ndërtuar <i>blog</i>-u; - të shpjegojë rëndësinë e ndjekjes së trendeve të fundit të postimeve në <i>blog</i>-e; - të listojë formatet e përmbajtjes së ndërfaqeve në <i>blog</i>; - të listojë llojet e postimeve në <i>blog</i>-un e përzgjedhur; - të përshkruajë rëndësinë e njohjes dhe përdorimit të guidave për imazheve në <i>blog</i>-e; - të listojë programet dhe platformat e editimit; - të përdorë programet ose platformat e editimit; - të përshtatë produktin multimedial sipas formatit të <i>banner</i>-it të platformës së <i>blog</i>-ut; - të përshtatë produktin multimedial sipas formatit të postimeve të platformës së <i>blog</i>-ut; - të testojë paraqitjen e produktit multimedial në <i>blog</i>; Instrumentet e vlerësimit: - Vëzhgim me listë kontrolli RM 2 Nxënësi përshtat produktin multimedial për postim në rrjete sociale. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të hulumtojë mbi llojet e rrjeteve sociale; - të shpjegojë rëndësinë e ndjekjes së trendeve të fundit të postimeve në rrjetet sociale;	

- të listojë formatet e përmbajtjes së ndërfaqeve në rrjetet sociale;
- të listojë llojet e postimeve në rrjetet sociale të përzgjedhura;
- të përshkruajë rëndësinë e njohjes dhe përdorimit të guidave për imazheve në rrjete sociale;
- të përdorë programet ose platformat e editimit
- të përshtatë produktin multimedial(foto profili, foto postimi, *cover*, video, animacion, *story* etj.) sipas formatit optimal për rrjete sociale;
- të testojë paraqitjen e produktit multimedial(foto profili, foto postimi, *cover*, video, animacion, *story* etj.) në rrjete sociale;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

RM 3 Nxënësi përshtat produktin multimedial për postim në Youtube.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të shpjegojë rëndësinë e ndjekjes së trendeve të fundit të postimeve në Youtube;
- të hulumtojë mbi trendet e postimeve të videove në Youtube;
- të kuptojë paraqitjen profesionale në profilin Youtube;
- të përshtat përmasat e imazhit, rezolucionin dhe llojin e ruajtjes për foton e profilit në Youtube;
- të përshtat përmasat e imazhit, rezolucionin dhe llojin e ruajtjes për foton e *banner*-it në Youtube;
- të përshtat përmasat e imazhit dhe rezolucionin për Youtube *thumbnails*;
- të përshtat videon për Youtube *Intro video*;
- të përshkruajë rëndësinë e njohjes dhe përdorimit të guidave për postime cilësore në Youtube;
- të përdorë programet ose platformat e editimit;
- të përshtatë produktin multimedial sipas formatit optimal për Youtube;
- të testojë paraqitjen e produktit multimedial në Youtube;
- të krijojë shenjë sigurie digjitale (*watermark*) mbi video për të mbrojtur të drejtat e autorit;

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

**Udhëzime për
zbatimin e modulit
dhe vlerësimin e
nxënësve**

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për realizimin e një ose disa prej përshtatjeve të produkteve multimediale në *blog*-e, në rrjete sociale dhe në *Youtube*.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete për realizimin e një ose disa prej përshtatjeve të produkteve multimediale në *blog*-e, në rrjete sociale dhe në *Youtube*, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

**Kushtet e
e domosdoshme
për realizimin e
modulit**

- Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator TIK me kompjutera të performancës së lartë.
 - Lidhje në internet.
 - Programet e nevojshme për editimin dhe përshtatjen e produkteve multimediale.
 - Platformat e nevojshme për editimin dhe përshtatjen e produkteve multimediale.
 - Materiale të shkruara në mbështetje të trajtimit të modulit.
-

3. Moduli “Marketingu dixhital”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 12

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe Kodi	MARKETINGU DIXHITAL	M-26-1580-20
Qëllimi i modulit	Një modul që pajis nxënësit me njohuritë dhe aftësitë bazë për të mundësuar marketingun e biznesit përmes teknikave të ndryshme dixhitale	
Kohëzgjatja e modulit	54 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin II të KSHK, të drejtimit “Teknologji e informacionit dhe komunikimit”.	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1 Nxënësi përzgjedh platformën dixhitale dhe mediat sociale për promovimin dixhital. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë të: – të analizojë produktin të cilit do ti bëhet marketingu. – të analizojë veçoritë e kategorive të klientëve të mundshëm të produktit – të identifikojë lloje të ndryshme të platformave dixhitale dhe mediave sociale – të analizojë kriteret për përzgjedhjen e platformës dixhitale dhe medias sociale – të përzgjedhë platformën dixhitale dhe median sociale – të prezantojë platformën dixhitale dhe median sociale të përzgjedhur. Instrumentet e vlerësimit: – Vëzhgim me listë kontrolli. RM 2 Nxënësi përgatit materialet për hedhjen e tyre në platformën dixhitale dhe median sociale. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: – të përgatitë materiale të ndryshme interaktive (tekst, imazh, video etj.); – të ndërtojë video, duke përdorur programe (software) të ndryshme (psh. <i>Movie maker</i>, ose nëpërmjet aparatit celular, <i>smartphone</i> etj.); – të modifikojë imazhe të ndryshme me <i>software</i>:	

photoshop, canva etj.;

- të ngarkojë (publikojë) materialet e mësipërme në platformën dixhitale dhe median sociale të përzgjedhur.

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli.

RM 3 Nxënësi menaxhon platformën dixhitale e mediat sociale.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të evidentojë gabimet e mundshme në materialet e ndryshme interaktive të hedhura në platformën dixhitale dhe median sociale;
- të modifikojë materialet e ndryshme interaktive (tekst, imazh, video etj.) në rast gabimesh;
- të fshijë materiale interaktive të panevojshme në platformën dixhitale dhe mediat sociale;
- të realizojë komunikimin dixhital me ndjekësit/klientët, përmes internetit/mesazheve në inbox ose komenteve për materialet e publikuara në platformën dixhitale
- të monitorojë impaktin e mesazhit të kompanisë te ndjekësit/klientët
- të nxitë ndjekësit/klientët që të veprojnë në përgjigje të mesazhit të kompanisë

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli.

RM 4 Nxënësi përgatit raporte të dhënash mbi përdorimin e platformës dixhitale dhe mediave sociale nga ndjekësit/klientët.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të evidentojë numrin e vizitorëve të platformës dixhitale dhe mediave sociale;
- të ndërtojë një paraqitje grafike mbi numrin e vizitorëve që aksesojnë platformën dixhitale dhe mediat sociale (ditore, javore, mujore);
- të evindentojë disa prej elementeve psikologjike të *Marketingut Super Efektiv* nëpërmjet internetit/rrjeteve sociale (të cilët bëjnë diferencën midis një fushate të pasuksesshme dhe një fushate jashtëzakonisht të suksesshme);
- të analizojë rolin e menaxherit të platformës dixhitale dhe mediave sociale duke u bazuar tek numri i personave që i aksesojnë ato.

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli.

RM 5 Nxënësi krijon një plan marketingu dixhital.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të përgatisë një plan orar, ditor dhe javor në lidhje me publikimin/shpërndarjen e informacioneve të ndryshme në platformat e përzgjedhura;
- të krijojë fushata marketingu dixhital, duke përdorur burime të ndryshme reklamimi (rrjetet sociale, e-mail ose *mobile marketing*);
- të identifikojë fushata fituese, si dhe të mirëmbajë fushatat ekzistuese të marketingut për sukses maksimal;
- të sugjerojë, nëse është e mundur, zgjidhje të mirëfillta, të shumëllojshme dhe të mirëanalizuara për arritjen e perceptimit të mesazhit deri tek audienca e synuar dhe konsumatori final.

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli.

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe vlerësimin nxënësve

- Ky modul duhet të trajtohet në mjediset e firmës ushtrimore, laboratorë të TIK ose në biznese.
- Ky modul kërkon, që rezultatet mësimore të realizohen on-lin
- Mësuesi i praktikës duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur shembujt dhe të nxisë kreativitetin e nxënësve.
- Nxënësit duhet të angazhohen në veprimtari konkrete pune, duke rritur angazhimin e vizitorëve në faqe, duke përgatitur shkrime interaktive, të krijojnë video promovuese, të masin efikasitetin e marketingut dixhital etj.
- Ata duhet të nxiten të diskutojnë dhe bashkëpunojnë në lidhje me proceset e punës për krijimin e një plani marketingu online
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të vihet theksi te verifikimi i shkallës së arritjes së shprehive praktike për realizimin e proceseve të punës për krijimin dhe menaxhimin e marketingut dixhital.
- Realizimi i pranueshëm i modulit do të konsiderohet arritja e kënaqshme e të gjitha kriterëve të realizimit të specifikuar për çdo rezultat të të mësuarit.

Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit

- Për realizimin si duhet të modulit është e domosdoshme të sigurohen mjediset, pajisjet dhe materialet e mëposhtme:
- Mjedise pune me kompjutera dhe lidhje interneti
 - Programe të ndryshme kompjuterike për realizimin e marketingut dixhital
 - Materiale kancelarie.
 - Pajisje për përgatitjen e materialeve promovuese
 - Informacione mbi marketingun dixhital.
 - Legjislacioni mbi marketingun dixhital.
 - Materiale udhëzuese
-

4. Moduli “Dizenjimi i *newsletter*-ave”

Drejtimi: Teknologji e informacionit dhe komunikimit
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 13

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe kodi	DIZENJIMI I NEWSLETTER-AVE	M-26-1764-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit për të dizenjuar <i>newsletter</i> -a.	
Kohëzgjatja e modulit	64 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar klasën 12 të profilit mësimor “Multimedia”, niv. IV i KSHK.	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1 Nxënësi mbledh dhe analizon të dhëna rreth <i>newsletter</i>-it. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të mbledh të dhëna rreth <i>brand</i>-it të kompanisë/institucionit që do të përdorë këtë <i>newsletter</i>; - të mbledhë të dhëna mbi objektivat e realizimit të <i>newsletter</i>-it; - të analizojë të dhënat e mbledhura në funksion të përmbushjes së objektivave për dizenjimin e <i>newsletter</i>-it; - të mbledh të dhëna rreth audiencës së <i>newsletter</i>-it; - të listojë elementët multimedial të nevojshëm si pjesë të përmbajtjes së <i>newsletter</i>-it (tekst, fotografi, ngjyrat, audio, video, animacion); - të përcaktojë elementët që do të animohen nëse është e nevojshme (tekst, karaktere, imazhe, etj.) - të përzgjedhë paletin e ngjyrave që do të përdorë; - të përzgjedhë llojin e shkrimit që do të përdorë; - të përcaktojë madhësitë e shkrimeve; - të strukturojë informacionin e mbledhur duke përcaktuar <i>layout</i>-in dhe përmbajtjen e <i>newsletter</i>-it; - të përcaktoj paraqitjen e ‘kokës’ së <i>newsletter</i>-it; - të përcaktoj paraqitjen e ‘trupit’ të <i>newsletter</i>-it; - të përcaktoj paraqitjen e ‘fundit’ të <i>newsletter</i>-it; - të specifikojë llojin dhe dizenjimin e butonave; - të listojë programet dhe platformat e nevojshme për dizenjimin e <i>newsletter</i>-it; - të përshkruajë rezultatet e pritshme të <i>newsletter</i>-it; - të përshkruajë metodikat e vizatimit dhe skicimit të idesë; - të vizatojë/skicojë një model paraprak të <i>layout</i>-it të <i>newsletter</i>-it;	

-
- të paraqesë një prezantim të modelit paraprak të të *layout-it* të *newsletter-it*;
 - të menaxhojë në mënyrë dinamike punën në raport me kohën dhe objektivat;

RM 2 Nxënësi disenjon *newsletter-in* sipas specifikimeve.

Kriteret e vlerësimit:

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të hulumtojë mbi prirjet e fundit të dizenjimit të *newsletter-ave*;
- të përzgjedhë programin ose platformën e duhur për dizenjim;
- të përdorë programin ose platformën e përzgjedhur për dizenjim;
- të konfigurojë faqen e re të punës në programin e përzgjedhur;
- të disenjojë *layout-in* e *newsletter-it* sipas modelit të paracaktuar;
- të organizojë në mënyrën e duhur përmbajtjet multimediale në *newsletter* sipas specifikimeve të modelit paraprak;
- të disenjojë paraqitjen e ‘kokës’ së *newsletter-it*;
- të disenjojë paraqitjen e ‘trupit’ të *newsletter-it*;
- të disenjojë paraqitjen e ‘fundit’ të *newsletter-it*;
- të aplikoj llojin e përzgjedhur të shkrimit;
- të aplikoj madhësinë e paracaktuar të shkrimeve në *newsletter*;
- të aplikoj paletin e përzgjedhur të ngjyrave;
- të balancoj tekstin, hapsirat dhe imazhet në *newsletter*;
- të shtojë filtrat/gradient-ët e nevojshëm në imazhe;
- të disenjojë butonat sipas modelit paraprak;
- të testojë pamjen e *newsletter-it* në pajisje mobile të ndryshme(*responsivitetin*);

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe vlerësimin e nxënësve

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për realizimin e një ose disa dizenjime *newsletter-ash*.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete për dizenjimin e një ose disa *newsletter-ave*, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi mund t’i kërkojë secilit prej nxënësve të përzgjedhë një temë të caktuar *newsletter-i*, më pas nxënësi do të kalojë në për të gjithë hapat për dizenjimin e *newsletter-t*.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë

kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

**Kushtet e
e domosdoshme
për realizimin e
modulit**

Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:

- Laborator TIK me kompjutera të performancës së lartë.
- Lidhje në internet.
- Programet e nevojshme për dizenjimin e newsletter-it(*Adobe Photoshop, Adobe Illustrator* etj.).
- Platformat e nevojshme për dizenjimin e *newsletter*-it(*Canva, Color picker* etj.)
- Materiale të shkruara në mbështetje të trajtimit të modulit.

5. Moduli “Krijimi i broshurave, banerave dhe kartëvizitave”

Drejtimi: Teknologji informacioni dhe komunikimi
Profili: Multimedia
Niveli: IV i KSHK
Klasa: 13

PËRSHKRUESI I MODULIT		
Titulli dhe kodi	KRIJIMI I BROSHURAVE, BANERAVE DHE KARTËVIZITAVE	M-26-1765-21
Qëllimi i modulit	Një modul praktik që aftëson nxënësit për të krijuar dhe faqosur një broshurë në programin <i>Adobe Indesign</i>	
Kohëzgjatja e modulit	64 orë mësimore	
Niveli i parapëlqyer për pranim	Nxënësit duhet të kenë përfunduar klasën 12 të profilit mësimor “Multimedia”, niv. IV i KSHK.	
Rezultatet e të mësuarit (RM) dhe procedurat e vlerësimit	RM 1 Nxënësi kryen veprimet përgatitore për krijimin e një broshure. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të ideojë një fletëpalosje sipas nevojave të klientit - të krijojë një dokument të ri në Indesign - të identifikojë pjesët përbërëse të ambjentit të punës dhe funksionin e tyre - të rregullojë parametrat e fletës së punës - të kryejë importin e objekteve grafikë në <i>Indesign</i>. Instrumentet e vlerësimit: - Vëzhgim me listë kontrolli. - Vlerësim i një projekti. RM 2 Nxënësi krijon broshurën në programin aplikativ. Kriteret e vlerësimit: Nxënësi duhet të jetë i aftë: - të krijojë rrjetën modulare për faqosjen e fletëpalosjes duke përdorur marzhet dhe kollonat si edhe vijat drejtuese (<i>guides</i>) - të krijojë faqe të shumëfishta të të njëjtit dokument duke përdorur faqet master - të ruajë konfigurimin bazë të broshurës si shabllon për tu përdorur në të ardhmen - të shtojë dhe menaxhojë imazhet për anën e jashtme të broshurës - të shtojë dhe menaxhojë imazhet për anën e brendshme të broshurës - të shtojë përmbajtjen informative tekst në broshurë	

- të rregullojë pozicionimin e tekstit në lidhje me grafikët
- të kontrollojë thyerjen e tekstit në fund të rreshtave
- të krijojë dhe aplikojë stilet bazë të karaktereve
- të krijojë dhe aplikojë stilet bazë të paragrafëve
- të menaxhojë grafikë të broshurës duke përdorur libraritë dhe *snippets*
- të kryejë eksportimin në një dokument me format *PDF* të broshurës.
- të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer.

Instrumentet e vlerësimit:

- Vëzhgim me listë kontrolli.
- Vlerësim i një projekti.

Udhëzime për zbatimin e modulit dhe për vlerësimin e nxënësve

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete të veprimeve në kompjuter për krijimin e ilustrimeve me programin *Adobe Indesign*.
- Nxënësit duhet të angazhohen në veprimtari konkrete për krijimin e ilustrimeve kompjuter me programin *Adobe Indesign*, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxisë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.
- Nxënësit duhet të realizojnë një projekt vetjak mbi krijimin e një broshure në *Adobe Indesign* si p.sh: Krijimi dhe faqosja e një fletëpalosje tri-fletëshe

Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit

- Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet e mëposhtme:
- Laborator kompjuterash
 - Kompjuterat personalë të kenë të instaluar programin *Adobe Indesign*.
 - Ilustrime të gatshme në format elektronik dhe të printuara.
 - Materiale elektronike për përdorimin e programit *Adobe Indesign*.
-