



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project No: 586318-EPP-1-2017-1-AL-EPPKA2-CBHE-JP



Development and Implementation of Multimedia and Digital Television (DIMTV)

WP2.3- Activity 2.3.6

Përgatitja e materialeve dhe literaturës përkatëse për mësimdhënie.

Project Duration: Oct 2017 – Oct 2020 (Extended to 2021)

Start Date of Deliverable: October 2018

Submission Date: June 2019

Dissemination level: Department/Faculty, International, Regional

Lead Organization: UL



Tabela e përmbajtjes

Hyrje	3
Zhvillimi i literaturave mësimore për institucionet partnere	4
Universiteti EPOKA	4
Universiteti UAMD.....	5
Universiteti i Prishtinës	8
Universiteti për Biznes dhe Teknologji (UBT)	9



Hyrje

Në kuadër të Paketës së Aktiviteteve 2.3, institucionet partnere kanë përgatitur një numër modulesh në mënyrë që të rinovojnë kurrikulat e tyre dhe të ndjekin trendet dhe kërkesën në tregun e punës. Ky dokument përfshin listën e materialeve mësimore dhe literaturën, të përdorura në këto module mësimore.



Zhvillimi i literaturave mësimore për institucionet partnere

Universiteti EPOKA

Universiteti Epoka është një Institucion privat i Arsimit të Lartë në Shqipëri që ka programe studimi në bachelor dhe master në "Elektronikë dhe inxhinieri e komunikimit dixhital" dhe "Inxhinieri Kompjuterike". Për të përmbushur kërkesat e tregut të punës në Shqipëri për ekspertë më të kualifikuar në fushën e Multimedia dhe Televizionit Dixhital, Universiteti Epoka ka prezantuar një modul të përpunimit të imazhit, në të dy programet e studimit, bachelor dhe master, pas projektit Erasmus+ "Zhvillimi dhe Implementimi i Kurrikulës Multimedia dhe television dixhital (DIMTV) '.

Përmes këtij projekti, Universiteti Epoka ka përmirësuar kurrikulat e tij aktuale të programit master dhe bachelor duke zhvilluar dhe implementuara module të specializuara.

Të gjithë materialet e përdorura për tre kurset e ofruara janë të disponueshme për studentët në internet në www.lms.epoka.edu.al ku mund t'i aksesojnë dhe t'i shkarkojnë në çdo kohë. Aty mund të gjenden kurset, detyrat e shtëpisë, projektet, detyrat, prezantimet nga studentët dhe provimet afatmesme dhe përfundimtare për vlerësim dhe shumë informacione të tjera. Libri dhe leksionet u shpërndahen të gjithë studentëve dhe programi mësimor është në përputhje me universitetet kryesore në botë, duke ndjekur praktikën më të mira. Materialet janë në dispozicion për shqyrtim nga institucionet partnere.

Përpunimi dixhital i imazheve, për shkak të situatës COVID 19, aktualisht ofrohet në online dhe gjithashtu regjistrohet dhe ndahet me studentët.



Universiteti UAMD

Universiteti Aleksandër Moisiu, Durrës, është i vetmi institucion publik i arsimit të lartë që ofron studime në nivelin Bachelor në fushën e teknologjive multimediale dhe televizionit dixhital. Ky program studimi Bachelor u hap në vitin 2012 si rezultat i projektit TEMPUS RICUM. Programi "Multimedia dhe Televizion Dixhital" është unik në Shqipëri dhe i vetmi që mund të sigurojë burime njerëzore për të përmbushur nevojat e tregut dhe do të ndikojë në rritjen e numrit të ekspertëve dhe profesionistëve në këtë fushë dhe gjithashtu do të rrisë cilësinë e produksionit të mediave.

Fakulteti i Teknologjisë së Informacionit, Departamenti i Teknologjisë së Informacionit pas projektit Erasmus+ "Zhvillimi dhe Implementimi i Kurrikulave të Televizionit Multimedial dhe Digjital" (diMTV) filloi procedurat në vitin akademik 2017-2018, për të hapur programin Master Profesional në bashkëpunim me shtatë institucione të tjera kombëtare dhe me tre drejtime të veçanta siç janë:

- Animacion 3D
- Përpunimi i Imazhit
- Prodhimi dhe post-prodhimi

Të gjitha kurset në kurrikula mësohen duke përdorur metoda bashkëkohore të mësimdhënies, të tilla si mësimi i bazuar në raste studimi, mësimi i bazuar në lojë, etj. Kurset organizohen duke përdorur konceptin e mësimit të kombinuar-një kombinim i koncepteve tradicionale dhe mësimit elektronik. Për të mundur mësimdhënien dhe mësimin efikas dhe efektiv, një laborator multimedial si studio regjistrimi është pajisur me pajisje moderne të harduerit dhe softuerit për produksion dhe post produksion.

Bazuar në strategjitë kombëtare të zhvillimit të teknologjisë, Planifikimi i Zhvillimit të Strategjisë UAMD dhe rritjes së shkallës së lartë të depërtimit të TIK në mësimdhënie, implementim i mësimdhënies virtuale, lojërave dhe mësimit elektronik po bëhen gjithnjë e më urgjente. Këto metoda alternative synojnë të rrisin mundësitë e barabarta për arsimimin, duke u dhënë studentëve më shumë fleksibilitet për të kombinuar mësimin me punën, familjen dhe komunitetin, cilësinë e përmbajtjes së materialeve mësimore didaktike të cilat janë gjithnjë e më të disponueshme në internet.

Të gjitha materialet dhe aktivitetet e kursit janë në dispozicion të studentëve. Materialet mësimore përgatiten në përputhje me standardet dhe praktikat evropiane, kombëtare dhe institucionale. Ato përgatiten në formën e shënimeve të shtypura të leksioneve dhe materialeve elektronike (prezantime, shënime mësimore, etj.). Për disa tema të veçanta,



udhëzimet për mësimdhënien dhe praktikat do të përgatiten në formën e mësimëve video për studentët.

Aktualisht, materialet mësimore printohen dhe mbahen në Departamentin e Teknologjisë së Informacionit dhe nuk publikohen në internet. Lista e librave të planifikuar për t'u blerë për qëllime mësimore është si më poshtë:

No.	Title	Author	Publishing House	Year
1	Mathematics for Multimedia	Mladen Victor Wickerhauser	Birkhäuser	2010
2	Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics	Eric Lengyel	Cengage Learning	2011
3	The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers	Eran Dinur	Routledge	2017
4	Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, 3rd Edition	Susannah Shaw	Routledge	2017
5	Visual Storytelling: Videography and Post Production in the Digital Age	Ronald J. Osgood M. Joseph Hinshaw	Cengage Learning	2013
6	Digital Image Processing, 4th edition	Rafael C. Gonzalez	Pearson	2018
7	Advances in Biometrics: Modern Methods and Implementation Strategies	G.R. Sinha	Springer	2019
8	Complete Virtual Reality and Augmented Reality Development with Unity	Jesse Glover Jonathan Linowes	Packt Publishing	2019
9	Holography: Principles and Applications	Raymond K. Kostuk	CRC Press	2019
10	Creating Augmented and Virtual Realities	Erin Pangilinan Steve Lukas Vasanth Mohan	O'Reilly Media	2019
11	Computer Vision: Principles, Algorithms, Applications, Learning, 5th edition	E. R. Davies	Academic Press	2017
12	Signals and Systems using MATLAB, 3rd edition	Luis Chaparro Aydin Akan	Academic Press	2018
13	Stop Motion Filmmaking: The Complete Guide to Fabrication and Animation	Christopher Walsh	Bloomsbury Academic	2019
14	Learning Blender: A Hands-On Guide to Creating 3D Animated Characters; 2nd edition	Oliver Villar	Addison-Wesley Professional	2017
15	Blender 3D By Example: Design a complete workflow with Blender to create stunning 3D scenes and films step-by-step!	Romain Caudron, Pierre-Armand Nicq	Packt Publishing	2015
16	Maya Visual Effects The Innovator's Guide: Autodesk Official Press; 2nd edition	Eric Keller	Sybex	2013
17	MAXON Cinema 4D R20: Modeling Essentials	Pradeep Mamgain	Padexi Academy	2018
18	Immersive Sound: The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio	Agnieszka Roginska Paul Geluso	Routledge	2017
19	Spatial Audio Reproduction with Primary Ambient Extraction	JianJun He	Springer Singapore	2017



20	Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors	Blain Brown	Routledge	2016
21	The Video Editing Handbook	Aaron Goold	Independently published	2019
22	Project Management: A Managerial Approach; 10 edition	Jack R. Meredith; Samuel J. Mantel Jr.; Scott M. Shafer	John Wiley & Sons	2017
23	Information Technology Project Management, 9th Edition	Kathy Schable	Cengage	2019
24	Adobe Audition CC Classroom in a Book, 2nd Edition	Maxim Jago	Adobe Press	2018
25	Unity for Absolute Beginners	Sue Blackman	Apress	2014
26	Electroacoustic Devices: Microphones and Loudspeakers	Glen Ballou	Focal Press	2009
27	Sound Reproduction: The Acoustics and Psychoacoustics of Loudspeakers and Rooms	Floyd Toole	Focal Press	2008
28	Handbook for Sound Engineers, 5th Edition	Glen Ballou	Routledge	2015
29	Television Production Handbook, 12th edition	Herbert Zettl	Wadsworth Publishing	2014
30	Light Science & Magic: An Introduction to Photographic Lighting; 5 edition	Fil Hunter; Steven Biver; Paul Fuqua	Routledge	2015
31	Digital Photography Masterclass: Advanced Photographic Techniques for Creating Perfect Pictures	Tom Ang	DK; Reprint edition	2017
32	Photoshop CC Essentials for Photographers: Chelsea & Tony Northrup's Video Book	Tony Northrup; Chelsea Northrup	Mason Press	2016
33	Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book; 2nd edition	Maxim Jago	Adobe Press	2019
34	Adobe After Effects CC Classroom in a Book; 2nd edition	Lisa Fridsma; Brie Gyncild	Adobe Press	2018
35	A Practical Guide to Photography: Basic Techniques for Beginners and Beyond	Ian Middleton	Schmetterling Productions	2018
36	Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Desig, 6th edition	David Dabner Sandra Stewart Abbie Vickress	Wiley	2017
37	The Beginner's Guide to to DaVinci Resolve 16: Learn Editing, Color, Audio & Effects	Dion Scoppettuolo Paul Saccone	Blackmagic Design	2019
38	Computer Graphics: Implementation and Explanation	Jules Bloomenthal	Independently published	2019
39	Video Production 101: Delivering the Message	Antonio Manriquez Tom McCluskey	Peachpit Press	2014
40	The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, 4th Edition	Richard Williams	Farrar, Straus and Giroux;	2012



Universiteti i Prishtinës

Universiteti i Prishtinës ka modernizuar, rishikuar dhe përditësuar programet ekzistuese të studimit duke zhvilluar dhe integruar module të caktuara nga fusha e MTVD. Si pasojë, literatura e mëposhtme është parashikuar dhe është blerë për programet e studimit të përditësuar.

Lista e librave TIK/DIMTV pwr tw suportuar kurrikulwn bachelor dhe master.	
1	Manolakis D. G., Ingle V. K., "Applied Digital Signal Processing: Theory and Practice", Cambridge University Press, New York, 2011
2	Kurose, J. F., & Ross, K. W. (7th Edition) (2016). Computer networking: a top-down approach.
3	Travis F. Collins, Robin Getz, Di Pu, and Alexander M. Wyglinski; "Software-Defined Radio for Engineers" Artech House, ISBN-13: 978-1-63081-457-1, 2018
4	T Roupael. "Rf and Digital Signal processing for Software Defined Radio" Elsevier 2009
5	Michel C. Jeruchim, Philip Balaban, K. Sam Shanmugan, "Simulation and Software Radio for Mobile Communications", ISBN: 1580530443, Artech House (Fitchburg, MA, USA), 2002.
6	Essential skills for 3D modeling, rendering, and animation. NB. Zeman
7	Lightning Fast Animation in Element 3D: Master the intricacies of Element 3D, the fast-rendering Adobe After Effects plugin. Ty Audronis, Packt Publishing, 2014. ISBN: 978-1-78355-938-1.
8	Andreas F Molisch, "Wireless Communications" - Wiley - IEEE, 2nd Edition, © 2011 John Wiley & Sons Ltd.
9	Digital Image Processing: Practical Approach. B. Furht, E. Akar, A. Andrews, Springer 2018, ISBN: 3319966332, 9783319966335
10	Computer Vision, Pattern Recognition, Image Processing, and Graphics. R. Rameshan, C. Arora, SD. Roy, Springer Singapore 2018, ISBN: 978-981-13-0019-6, 978-981-13-0020-2
11	Mastering Autodesk Maya 2016: Autodesk Official Press. T. Palamar, Sybex 2015. ISBN-10: 1119059828, ISBN-13: 978-1119059820.
12	Samuel J. Mantel Jr., Jack R. Meredith, Scott M. Shafer "Project Management: A Strategic Managerial Approach," Wiley; 10-th edition, Dec. 2017, ISBN-13: 978-1119369097.
13	David Hanes, Gonzalo Salgueiro, Patrick Grossetete, Rob Barton, Jerome Henry (2017.), IoT Fundamentals, Cisco Press
14	Setoodeh P., Haykin S., "Fundamentals of Cognitive Radio". John Wiley & Sons, Inc., 2017.
15	R. Steinmetz and K. Nahrstedt, Media Coding and Content Processing, Prentice Hall, 2002,
16	1. Behrouz A. Forouzan (2012). Data Communications and Networking, Mc Graw Hill
17	Janevski, T. (2015). Internet Technologies for Fixed and Mobile Networks. Artech House.
18	3. Tanenbaum, A.S., Wetherall, D.J. (2011). Computer Networks, 5th, 2011. Pearson Education, Inc.



19	S. Chapra (2019): Essential MATLAB for Engineers and Scientists, 7th Edition, Publishing House "Elsevier", USA.
20	Labview for everyone. J. Travis, J. Kring, 2007. Pentence Hall
21	Ralph F. Grove PhD, Web Based Application Development, ISBN-13: 9780763759407, 2010
22	Rabin, S. (2010). Introduction to Game Development, 2nd ed. Boston, MA: Charles River Media.
23	James Aweya, Switch/Router Architectures: Systems with Crossbar Switch Fabrics 1st Edition 2020
24	C. Sommer, F. Dressler, Vehicular Networking, Cambridge University Press, 2015.
25	Millimeter Wave Wireless Communications Theodore S. Rappaport, Robert W. Heath Jr., Robert C. Daniels Prentice Hall, 2015
26	5G Mobile and Wireless Communications Technology Afif Osseiran, Jose F. Monserrat, Patrick Marsch - Cambridge University Press 2016
27	Pahlavan, Kaveh, and Prashant Krishnamurthy. Principles of wireless access and localization. John Wiley & Sons, 2013.
28	Mavromoustakis, Constandinos X., George Mastorakis, and Jordi Mongay Batalla, eds. Internet of Things (IoT) in 5G mobile technologies. Vol. 8. Springer, 2016.

Universiteti për Biznes dhe Teknologji (UBT)

UBT përfshiu kurset që lidhen me multimedian në programet e tyre të studimit në Fakultetet e tyre dhe në programet e studimit (Komunikimi mediatik, arti dhe media dixhitale, shkencë kompjuterike dhe inxhinieri, menaxhimi i Mekatronikës).