# **ANIMACION DHE EFEKTE DIGJITALE**

|  |
| --- |
| **Moduli me pak fjalë** |
| Nxënësit hulumtojnë qëllimin dhe karakteristikat e animacioneve dhe efekteve digjitale dhe krijojnë një animacion, duke përfshirë efekte, të tilla si audio, që mund të përdoren në të tjera produkte mediatike. |
| **Prezantimi i modulit** |
| Animacioni dhe efektet digjitale përdoren në mënyra të ndryshme, nga produktet digjitale individuale deri tek përfshirja si pjesë e produkteve të tjera mediatike. Shembuj të aplikacioneve përfshijnë përmbajtje për filma, reklama, video muzikore, uebsajte dhe lojëra kompjuterike.  Në këtë njësi, ju do të hulumtoni qëllimin, kërkesat ligjore lokale dhe karakteristikat teknike, për shembull teknikat dhe parimet, të produkteve të ndryshme të animacionit dhe efekteve digjitale. Ju do të hulumtoni se si krijohen grafikat dhe ndikimin e teknologjive të përdorura në produktet e animacionit dhe efekteve digjitale. Ju do të dizajnoni dhe zhvilloni një produkt digjital të animacionit dhe efekteve për një audiencë dhe qëllim. Për ta bërë këtë, do të përdorni softuer dhe pajisje të specializuara për të zhvilluar produktin digjital që mund të përfshihet në një produkt mediatik më të madh, si p.sh. një uebsajt ose një lojë kompjuterike.  Aftësitë e komunikimit, planifikimit dhe dizajnimit që fitoni në këtë njësi do t'ju përgatisin për hyrjen në arsimin e lartë. Punësueshmëria dhe aftësitë sipërmarrëse do të jenë gjithashtu të dobishme kur hyni në një praktikë në TI ose në vendin e punës |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rezultatet e mësimnxënies 1 (RM1): Nxënësi hulumton qëllimin dhe karakteristikat e animacioneve dhe efekteve digjitale që janë pjesë e rëndësishme e komunikimit** | | |
| **RM1-1 Qëllimi dhe kërkesat ligjore për animacionet dhe efektet digjitale** | | |
| **RM1-2 Teknikat dhe parimet e krijimit të animacioneve digjitale** | | |
| **RM1-3 Parimet e krijimit të efekteve digjitale** | | |
| **RM1-4 Mjete harduerike dhe softuerike për animacione dhe efekte digjitale** | | |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM1** | | |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM1.K1** Shpjegoni qëllimin dhe kërkesat ligjore për produkte të ndryshme të animacioneve dhe efekteve digjitale.  **RM1.K2** Shpjegoni karakteristikat teknike të produkteve të ndryshme digjitale të animacioneve dhe efekteve, duke përfshirë një shpjegim të kufizuar se si ato ndikojnë në produktin e përfunduar. | **RM1.M1** Diskutoni qëllimin dhe karakteristikat e produkteve të ndryshme të animacioneve dhe efekteve digjitale, duke përfshirë mënyrën se si ato ndikojnë në produktin e përfunduar. | **RM1.D1** Vlerësoni qëllimin dhe karakteristikat e produkteve të ndryshme të animacionit dhe efekteve digjitale, duke përfshirë ndikimin e tyre në produktin e përfunduar. |
| **Rezultatet e mësimnxënies 2 (RM2): Nxënësi dizajnon një produkt digjital të animacionit dhe efekteve për përmbushur një përmbledhje të klientit** | | |
| **RM2-1 Planifikimi i produkteve që përfshijnë animacione dhe efekte digjitale** | | |
| **RM2-2 Dokumentacioni i projektimit për produktet e animacioneve dhe efekteve digjitale** | | |
| **RM2-3 Rishikimi dhe përpunimi i dizajneve për animacionet dhe efektet digjitale** | | |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM2** | | |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM2.K3** Krijoni dizajne për një produkt digjital të animacionit dhe efekteve për të përmbushur përmbledhjen e klientit.  **RM2.K4** Rishikoni dizajnin për një produkt digjital të animacionit dhe efekteve me të tjerët për të identifikuar dhe informuar përmirësimet. | **RM2.M2** Arsyetoni vendimet e dizajnimit të produktit të animacionit digjital dhe efekteve, duke treguar se si ato do të ofrojnë një zgjidhje efektive për të përmbushur përmbledhjen e klientit. | **RM2-3. D2** Vlerësoni dizajnin e produktit të animacionit dhe efekteve digjitale dhe zgjidhjen e optimizuar kundrejt përmbledhjes së klientit.  **RM2-3. D3** Demonstroni përgjegjësi individuale, kreativitet dhe vetë-menaxhim efektiv në projektimin, zhvillimin dhe rishikimin e një produkti digjital të animacionit dhe efekteve. |
| **Rezultatet e mësimnxënies 3 (RM3): Nxënësi zhvillon një produkt digjital të animacionit dhe efekteve për të përmbushur një përmbledhje të klientit** | | |
| **RM3-1 Mjetet dhe teknikat për animacione dhe efekte digjitale** | | |
| **RM3-2 Krijimi i një produkti digjital të animacionit dhe efekteve** | | |
| **RM3-3 Testimi i animacioneve dhe efekteve** | | |
| **RM3-4 Rishikimi i produktit përfundimtar të animacionit dhe efekteve digjitale** | | |
| **RM3-5 Sjelljet profesionale** | | |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM3** | | |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM3.K5** Krijoni një produkt digjital të animacionit dhe efekteve për të përmbushur përmbledhjen e klientit.  **RM3.K6** Testoni produktin e animacionit dhe efekteve digjitale kundrejt përmbledhjes së klientit.  **RM3.K7** Rishikoni nivelin në të cilën produkti përfundimtar i animacionit dhe efekteve digjitale plotëson përmbledhjen e klientit. | **RM3.M3** Optimizoni produktin e animacionit dhe efekteve, për të përmbushur në mënyrë efektive përmbledhjen e klientit. | **RM2-3. D2** Vlerësoni dizajnin e produktit të animacionit dhe efekteve digjitale dhe zgjidhjen e optimizuar kundrejt përmbledhjes së klientit.  **RM2-3.D3** Demonstroni përgjegjësi individuale, kreativitet dhe vetë-menaxhim efektiv në projektimin, zhvillimin dhe rishikimin e një produkti digjital të animacionit dhe efekteve. |