# **GRAFIKA DIGJITALE 2D DHE 3D**

|  |
| --- |
| **Moduli me pak fjalë** |
| Nxënësit hulumtojnë qëllimin dhe karakteristikat e grafikës digjitale dhe përdorin mjete softuerike për të dizajnuar dhe krijuar një grafik digjitale që mund të përdoret në produkte të tjera mediatike. |
| **Prezantimi i modulit** |
| Grafikat digjitale dydimensionale (2D) dhe tredimensionale (3D) përdoren në mënyra të ndryshme, nga elementët bazë të një ndërfaqeje përdoruesi deri te përfshirja në produkte të tjera mediatike, si uebsajte, mediat e shtypura (të tilla si postera reklamues) dhe lojëra kompjuterike.Planifikimi, prodhimi dhe manipulimi i mirë i përmbajtjes digjitale është thelbësor për të siguruar që produktet digjitale të konsumohen nga audienca e tyre e synuar dhe të jenë të përshtatshme për qëllimin. Në këtë njësi, ju do të kuptoni ndryshimin midis grafikave të bazuara në raster dhe vektoriale. Ju do të hulumtoni qëllimin dhe karakteristikat e grafikëve digjitale të ndryshme 2D dhe 3D. Karakteristikat që do të hulumtoni janë karakteristika teknike, duke përfshirë mënyrën se si krijohen dhe përfaqësohen grafikët në formë digjitale dhe kërkesat ligjore lokale. Ju gjithashtu do të hulumtoni ndikimin e teknologjive të përdorura në përdorshmërinë dhe saktësinë e grafikës digjitale. Ju do të dizajnoni dhe zhvilloni grafika digjitale 2D dhe 3D për një audiencë dhe qëllim. Për ta bërë këtë, ju do të përdorni softuer dhe pajisje të specializuara për të zhvilluar grafikë që mund të përfshihen në një produkt mediatik më të madh, të tillë si një ndërfaqe përdoruesi, një uebsajt ose një lojë kompjuterike.Aftësitë vizuale të komunikimit, planifikimit dhe dizajnimit që fitoni në këtë njësi do t'ju përgatisin për hyrjen në arsimin e lartë. Njësia do t'ju ndihmojë gjithashtu kur të hyni në një stazh të TI-së ose në vendin e punës. |

|  |
| --- |
| **Rezultatet mësimnxënies 1 (RM1): Nxënësi hulumton qëllimin dhe karakteristikat e grafikës digjitale që janë pjesë e rëndësishme e komunikimeve vizuale** |
| **RM1-1 Qëllimi dhe kërkesat ligjore për grafikën digjitale** |
| **RM1-2 Paraqitja dhe aplikimet e grafikës digjitale 2D dhe 3D** |
| **RM1-3 Mjete harduerike dhe softuerike për grafikë 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 konsideratat ligjore për produkte të ndryshme grafike digjitale.**RM1.K2** Shpjegoni karakteristikat teknike të produkteve të ndryshme grafike digjitale, duke përfshirë një shpjegim të kufizuar se si ato ndikojnë në përdorshmërinë dhe saktësinë e tyre. | **RM1.M1** Diskutoni qëllimin dhe karakteristikat e produkteve të ndryshme grafike digjitale, duke përfshirë mënyrën se si ato ndikojnë në përdorshmërinë dhe saktësinë e tyre. | **RM1.D1** Vlerësoni qëllimin dhe karakteristikat e produkteve të ndryshme grafike digjitale, duke përfshirë mënyrën se si ato ndikojnë në përdorshmërinë dhe saktësinë e tyre. |
| **Rezultatet e mësimnxënies 2 (RM2): Nxënësi dizajnon produkte grafike digjitale 2D dhe 3D për të përmbushur një përmbledhje të klientit** |
| **RM2-1 Planifikimi i grafikës digjitale** |
| **RM2-2 Dokumentimi i dizajnit për grafikë digjitale** |
| **RM2-3 Përpunimi dhe teknikat e grafikës digjitale** |
| **RM2-4 Rishikimi dhe përpunimi i dizajneve** |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM2** |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM2.K3** Krijoni dizajne për produkte grafike digjitale 2D dhe 3D për të përmbushur një përmbledhje të klientit.**RM2.K4** Rishikoni modelet për produktet grafike digjitale 2D dhe 3D për të identifikuar dhe informuar përmirësimet. | **RM2.M2** Arsyetoni vendimet e projektimit për produktet grafike digjitale 2D dhe 3D, duke treguar se si ato do të ofrojnë zgjidhje efektive për të përmbushur përmbledhjen e klientit. | **RM2-3. D2** Vlerësoni dizenjot e produkteve grafike digjitale 2D dhe 3D dhe zgjidhjet e optimizuara të produktit kundrejt përmbledhjes së klientit.**RM2-3. D3** Demonstroni përgjegjësi individuale, kreativitet dhe vetë-menaxhim efektiv në projektimin, zhvillimin dhe rishikimin e produkteve grafike digjitale në hartimin, zhvillimin dhe rishikimin e ruajtjes së cloud dhe zgjidhjeve të bashkëpunimit. |
| **Rezultatet e mësimnxënies 3 (RM3): Nxënësi zhvillon produkte grafike digjitale 2D dhe 3D për të përmbushur një përmbledhje të klientit** |
| **RM3-1 Mjetet dhe teknikat për zhvillimin e grafikës digjitale** |
| **RM3-2 Rishikimi i produkteve përfundimtare grafike digjitale 2D dhe 3D** |
| **RM3-3 Sjelljet profesionale** |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM3** |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM3.K5** Zhvilloni produkte grafike digjitale 2D dhe 3D për të përmbushur përmbledhjen e klientit.**RM3.K6** Rishikoni nivelin në të cilën produktet grafike digjitale 2D dhe 3D plotësojnë përmbledhjen e klientit. | **RM3.M3** Optimizoni produktet grafike digjitale 2D dhe 3D për të përmbushur në mënyrë efektive përmbledhjen e klientit. | **RM2-3. D2** Vlerësoni dizenjot e produkteve grafike digjitale 2D dhe 3D dhe zgjidhjet e optimizuara të produktit kundrejt përmbledhjes së klientit.**RM2-3. D3** Demonstroni përgjegjësi individuale, kreativitet dhe vetë-menaxhim efektiv në projektimin, zhvillimin dhe rishikimin e produkteve grafike digjitale në hartimin, zhvillimin dhe rishikimin e ruajtjes së cloud dhe zgjidhjeve të bashkëpunimit. |