

KULT STEAM KURRIKULA



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

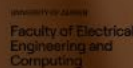


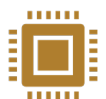
Tabela e përmbajtjes

1. Përshkrimi i partnerëve	3
Universiteti i Camerinos - Partner Kryesor dhe Përgjegjës Shkencor	3
CONFORM Scarl - Partner	3
Fakulteti i Shkencave Natyrore i Universitetit të Tiranës - Partner	3
Qendra "SHKENCË DHE INOVACION PËR ZHVILLIM" - Partner	4
Universiteti i Zagrebit - Partner	4
Université Côte d'Azur - Partner	5
Culturalink SL - Partner	5
Universitat de Valencia - Partner	6
2. Hyrje	7
3. Vizioni i CULT	8
3.1 Bashkimi i artit, kulturës dhe teknologjisë	8
3.2 Kurrikula dhe Mundësitë Gjimore	8
4. Krahësimi i të dhënave të strukturuar sipas vendeve të përfshira	9
4.1 KULT i lidhur në Itali	9
4.2 KULT i lidhur në Shqipëri	12
4.3 KULT i lidhur në Francë	14
4.4 KULT i lidhur në Spanjë	17
4.5 KULT i lidhur në Kroaci	19
5. Procedura e Vlerësimit në Terren	22
6. Kurrikula e Arsimit të Lartë	24
6.1 - Teknologjitë Dixhitale për Trashëgiminë Kulturore	24
6.1.1. Përshkrimi i modulit	24
6.1.2. Objektivat e të Mësuarit	25
6.1.3. Struktura e Përmbajtjes	25
6.1.4. Procesi i të nxënës	26
6.2 - Teknologjitë për Realitet të Zgjeruar	26
6.2.1. Përshkrimi i Modulit	26
6.2.2. Objektivat e të Mësuarit	26
6.2.3. Struktura e Përmbajtjes	27
6.2.4. Procesi i të nxënës	28
6.3 - Web 3D dhe Komunikim Gjithëpërfshirës	29
6.3.1. Përshkrimi i Modulit	29
6.3.2. Objektivat e të Mësuarit	29
6.3.3. Struktura e Përmbajtjes	30
6.3.4. Procesi i të nxënës	30
6.4 - Inteligjenca Artificiale për Inovacionin në Trashëgiminë Dixhitale	31
6.4.1. Përshkrimi i modulit	31
6.4.2. Objektivat e të Mësuarit	31





6.4.3. Struktura e Përmbajtjes	31
6.4.4. Procesi i të nxënit	32
6.5 - Dizajn dhe Zhvillim i Lojërave Video për Trashëgiminë Kulturore	32
6.5.1. Përshkrimi i Modulit	32
6.5.2. Objektivat e të Mësuarit	32
6.5.3. Struktura e Përmbajtjes	33
6.5.4. Procesi i të nxënit	33
6.6 - Përfshirja e vajzave në teknologji	34
6.6.1. Përshkrimi i Modulit	34
6.6.2. Objektivat e të Mësuarit	34
6.6.3. Struktura e Përmbajtjes	34
6.6.4. Procesi i të nxënit	35



1. Përshkrimi i partnerëve

Universiteti i Camerinos - Partner Kryesor dhe Përgjegjës Shkencor

Universiteti i Camerinos (UNICAM) është koordinatori shkencor i Projektit Erasmus+ CULT. Ekipi i UNICAM sjell ekspertizë të gjerë në kërkimin dhe arsimin në Shkencat Kompjuterike, me pika të forta të veçanta në sistemet e informacionit të biznesit, inteligjencën artificiale, teknologjitë e zhvillimit të softuerëve dhe metodologjitë dhe teknologjitë për arsimin dixhital. Që nga viti 1985, UNICAM ka ofruar një Diplomë Bachelor në Shkencat Kompjuterike. Duke u bazuar në këtë themel të fortë, universiteti lançoi një program Masteri dhe një doktoraturë në Shkencat Kompjuterike në vitin 2004. Këto programe ofrojnë trajnime gjithëpërfshirëse në fusha kyçe në përputhje me objektivat e projektit CULT, duke siguruar një kornizë të fortë akademike dhe kërkimore. Në UNICAM, afërsisht 16% e studentëve të regjistruar në programin e Shkencave Kompjuterike janë femra. Universiteti është i angazhuar në mënyrë aktive në rrjetet evropiane të kërkimit dhe mban bashkëpunime të forta me kompani dhe institucione publike lokale, kombëtare dhe ndërkombëtare. Ekipi i UNICAM përbëhet nga Prof. Barbara Re, Koordinatore Shkencore e Projektit CULT, Prof. Flavio Corradini dhe Dr. Fabrizio Fornari.

CONFORM Scarl - Partner

CONFORM Scarl ka vepruar që nga viti 1995 në nivel kombëtar dhe ndërkombëtar, duke promovuar projekte kërkimore, plane trajnimi, me formate në klasë, përvojë dhe e-learning, duke ofruar konsulencë dhe asistencë teknike për bizneset dhe Administratën Publike. Gjatë viteve, ajo ka konceptuar, projektuar dhe prodhuar filma të shkurtër, filma artistikë, seriale web, reklama, ture virtuale 360°, video interaktive, dokumentarë dhe filma dokumentarë, portale, broshura dhe përmbajtje editoriale në AR, audiovizuale që përdorin gjuhët e karikaturave 2D dhe 3D, kompozim, Grafikë Lëvizjeje, Kapje Lëvizjeje dhe Kapje Performance, Aplikacione me përmbajtje informuese, promovuese dhe teknike, të përshtatura sipas llojit të kompanisë kliente, të cilat përdorin Holograme, Realitet Virtual (VR) dhe Realitet të Shtuar (AR), dhe lojëra që veprojnë si katalizatorë për të mësuar rreth trashëgimisë kulturore dhe/ose industriale që duhet promovuar dhe vlerësuar në kontekste kombëtare dhe ndërkombëtare, gjithashtu në aspektin e zhvillimit të turizmit.

Fakulteti i Shkencave Natyrore i Universitetit të Tiranës - Partner

Fakulteti i Shkencave të Natyrës është pjesë e Universitetit të Tiranës (UT), i themeluar në vitin 1957, si universiteti publik më i madh dhe më prestigjioz në Shqipëri. UT përbëhet nga gjashtë fakultete dhe dy institute dhe ofron 174 programe në të tre ciklet e studimit. Institucioni është i njohur për traditën e tij të fortë akademike, bashkëpunimet ndërkombëtare dhe kontributet në shkencë, kulturë dhe zhvillim ekonomik. Aktualisht, Universiteti i Tiranës është universiteti më i madh në vend. Fakulteti i Shkencave të Natyrës (FSHN) është një institucion kryesor në Shqipëri për arsim dhe kërkim në shkencat natyrore, duke përfshirë informatikën, matematikën, fizikën, kiminë, biologjinë, bioteknologjinë dhe fusha të lidhura me të. Departamenti i Informatikës në Fakultetin e Shkencave të Natyrës, Universiteti i Tiranës, është një njësi akademike kryesore në Shqipëri për arsimin në shkencat kompjuterike dhe teknologjinë e informacionit. Ai ofron programe në të gjitha nivelet e arsimit të lartë, duke përfshirë Masterin e Shkencave në Shkencën e të Dhënave dhe Inteligjencën Artificiale dhe Masterin e Inxhinierisë së Sistemeve të Informacionit, të dyja të zhvilluara në anglisht dhe të hartuara për të përmbushur standardet ndërkombëtare akademike dhe të industrisë. Stafi i saj akademik përbëhet nga studiues dhe lektorë me përvojë me ekspertizë në fusha duke përfshirë ndërveprimin njeri-kompjuter, inteligjencën e biznesit, nxjerrjen e të dhënave, qeverisjen elektronike, përpunimin e gjuhës natyrore dhe shëndetin dixhital.

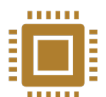


Qendra “SHKENCË DHE INOVACION PËR ZHVILLIM” - Partner

Qendra për Shkencë dhe Inovacion për Zhvillim (SCiDEV), një organizatë kërkimore me seli në Tiranë, punon për të kontribuar në demokratizim dhe zhvillim të qëndrueshëm social dhe ekonomik në Shqipëri dhe rajon në bashkëpunim me partnerë në Ballkanin Perëndimor dhe BE. Ajo përqendrohet në kërkime të orientuara drejt politikave dhe veprimeve, duke kryer studime që informojnë proceset e vendimmarrjes, ndikojnë në zhvillimin e politikave dhe nxisin përpjekjet e avokimit, ndërtimin e kapaciteteve, mentorimin dhe komunikimin shkencor. Puna e SCiDEV është e organizuar rreth katër shtyllave kryesore: (i) demokracia dhe qeverisja, ku organizata punon për të forcuar institucionet demokratike dhe për të promovuar qeverisjen e mirë; (ii) media dhe komunikimi, ku SCiDEV është e përkushtuar për të promovuar lirinë e medias, për të mbështetur median e pavarur dhe për të përmirësuar njohuritë mediatike; (iii) forcimin e lidhjeve kërkimore-shoqërore, ku SCiDEV lehtëson bashkëpunimin midis kërkimit dhe aktorëve të tjerë shoqërorë përmes komunikimit shkencor, ndërmjetësisht të njohurive, angazhimit të diasporës, rrjetëzimit, zhvillimit të projekteve dhe mbledhjes së fondeve; (iv) inovacionin dhe transformimin dixhital, duke u përqendruar në të drejtat dixhitale, teknologjinë në zhvillim dhe aftësitë dixhitale. SCiDEV ndërtoi [Rrjeti i Grave Shqiptare në STEM](#) i cili synon të kontribuojë në fuqizimin social dhe ekonomik të grave duke rritur përfaqësimin e tyre në STEM, si në akademi ashtu edhe në industri.

Universiteti i Zagrebit - Partner

Universiteti i Zagrebit, Fakulteti i Inxhinierisë Elektrike dhe Informatikës (FER-UNIZG) është fakulteti më i madh teknik dhe një institucion kryesor për arsim dhe kërkim në inxhinieri elektrike, teknologji informacioni dhe komunikimi, si dhe informatikë në Kroaci. Si pjesë përbërëse e Universitetit të Zagrebit - institucioni kryesor arsimor i vendit - FER luan një rol qendror në prodhimin e jashtëzakonshëm kërkimor të universitetit, i cili përbën më shumë se gjysmën e totalit të Kroacisë. Me origjinë nga Fakulteti Teknik i themeluar në vitin 1919, FER u bë një fakultet i pavarur në vitin 1956 dhe që atëherë është rritur në një qendër dinamike akademike dhe kërkimore-zhvilluese. Ai strehon ambiente të gjera, duke përfshirë 35 salla leksionesh, mbi 60 laboratorë dhe hapësira të shumta konferencash dhe bibliotekash në një kampus prej 43,308 m². FER përbëhet nga 12 departamente që shërbejnë si pika qendrore për përpjekjet e tij kërkimore dhe mësimdhënëse, të mbështetura nga më shumë se 190 profesorë, 202 asistentë mësimdhënies dhe kërkimi, dhe një trup studentor prej rreth 3,300 studentësh universitarë dhe të diplomuar, së bashku me 326 studentë doktore. Me përfshirje aktive në mbi 250 projekte kombëtare dhe të financuara nga BE-ja, FER mban partneritete të forta ndërkombëtare, duke përforcuar pozicionin e saj si një kontribues i rëndësishëm në përparimin shkencor dhe teknologjik të Kroacisë.



Université Côte d'Azur - Partner

Universiteti Côte d'Azur (UCA) është një universitet publik i vendosur në Rivierën Franceze. Si një institucion gjithëpërfshirës, UCA është i përkushtuar për të ofruar arsim të lartë me cilësi të lartë dhe për të avancuar kërkimin më të fundit në fusha të ndryshme akademike. Universiteti Côte d'Azur ka qenë një universitet eksperimental që nga 1 janari 2020, duke zëvendësuar si Universitetin Nice Sophia Antipolis të krijuar në vitin 1965 ashtu edhe Communauté d'Universités et d'Etablissements Université Côte d'Azur të krijuar në vitin 2015. Universiteti Côte d'Azur tani përfshin 17 institucione të mëdha akademike rreth bërthamës historike të universitetit për të krijuar një nga 10 universitetet më të mira kërkimore intensive të Francës. Duke ofruar një spektër të gjerë programesh universitare, pasuniversitare dhe doktorature, UCA shërben si një qendër akademike për studentët që ndjekin studime në arte dhe shkencë humane, shkencë, inxhinieri, shkencë shoqërore dhe më shumë. Me një angazhim ndaj kërkimit ndërdisiplinor, universiteti angazhohet në mënyrë aktive në projekte me rëndësi rajonale, kombëtare dhe ndërkombëtare. Komuniteti akademik në UCA përbëhet nga 3000 anëtarë të stafit të përkushtuar, duke përfshirë profesionistë akademikë dhe administrativë, të cilët kontribuojnë në mjedisin e gjallë dhe dinamik të institucionit. Trupi prej 40 000 studentësh është i larmishëm, duke reflektuar gamën e programeve të ofruara dhe angazhimin për të nxitur një përvojë të pasur mësimore. Universiteti Côte d'Azur-UCA krijoi në vitin 2017 një kampus në Kanë të dedikuar për Industrinë Kulturore dhe Kreative. Në vitin 2020, Villa Arson (shkolla e Artit), ERACM (shkolla rajonale e aktrimit e Kanës dhe Marsejës) dhe CIRM (Qendra Ndërkombëtare për Kërkime Muzikore) u bënë anëtarë të universitetit. Si pasojë, arti dhe kultura janë bërë një komponent i rëndësishëm i universitetit.

Culturalink SL - Partner

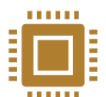
Culturalink është një firmë konsulence e themeluar në vitin 2001, me zyra kryesore në Valencia dhe Las Palmas de Gran Canaria, Spanjë. Specializohet në kërkim, analizë, këshilla strategjike dhe planifikim brenda fushës kulturore dhe krijuese. Aktivitetet e saj kryesore përfshijnë mbështetjen dhe këshillimin e organizatave dhe institucioneve kulturore, analizimin dhe planifikimin e politikave publike, kryerjen e kërkimeve dhe gjenerimin e njohurive në lidhje me kulturën dhe kreativitetin. Përveç kësaj, Culturalink i është kushtuar trajnimit të menaxherëve, teknikëve dhe operatorëve kulturorë. Gjatë dy dekadave të fundit, Culturalink dhe themeluesit e saj, të cilët sjellin mbi tridhjetë vjet përvojë në konsulencën e aplikuar kulturore, kanë ndërtuar një rrjet të fortë dhe të qëndrueshëm bashkëpunimesh. Konsulencia punon ngushtë me ekspertë kryesorë dhe entitete të specializuara në Spanjë dhe në të gjithë Evropën. Partnerë të shquar përfshijnë Econcult (Njësia e Kërkimit në Ekonominë e Kulturës dhe Turizmit në Universitetin e Valencias), ICC Consultants dhe KEA European Affairs, ndër të tjera. Ndërsa aktiviteti kryesor i Culturalink zhvillohet në Spanjë dhe Evropë, organizata ka zhvilluar gjithashtu ekspertizë të konsiderueshme në bashkëpunimin ndërkombëtar kulturor. Në vitet e fundit, Afrika ka qenë një zonë kryesore fokusi, me projekte të kryera në Kepin e Gjellbër, Namibi, Guinea Ekuatoriale, Afrikën e Jugut, Mauritani dhe Mozambik. Amerika Latine është një rajon tjetër i rëndësishëm ku Culturalink ka ndërmarrë aktivitet profesional, veçanërisht në vende të tilla si Kolumbia, Bolivia, Kuba, Haiti, Guatemala dhe Honduras.



Klientët e Culturalink përfshijnë një gamë të gjerë institucionesh publike dhe private nga e gjithë bota. Midis tyre janë ministritë qeveritare (p.sh., Ministria e Punëve të Jashtme dhe Ministria e Kulturës e Spanjës, dhe Ministria e Kulturës e Hondurasit), universitete (p.sh., Universiteti Popullor i Guatemalës, Universiteti i Barcelonës, Universiteti i Valencias dhe Universiteti i Santiago de Compostela), qeveri rajonale dhe lokale (p.sh., Qeveria e Ishujve Kanarie, Generalitat i Valencias, Federata Spanjolle e Bashkive dhe Provincave, Federata Andaluziane e Bashkive dhe Provincave, dhe këshillat e qyteteve të Jerez de la Frontera, Valencia, Las Palmas de Gran Canaria dhe Alfajar), agjenci dhe kompani publike (p.sh., Instituti Kanarian i Zhvillimit Kulturor dhe Agjencia Spanjolle për Bashkëpunim Ndërkombëtar për Zhvillim), si dhe fondacione dhe entitete private (p.sh., Fondacioni Gabeiras për të Drejtën Kulturore, Fondacioni Fitzcarraldo, Fondacioni Fanak, Fondacioni i Demokracisë i Arrecife, Muzeu Kanari, Këshilli Galician i Kulturës dhe Konsulentët e ICC).

Universitat de Valencia - Partner

Econcult është një njësi kërkimore brenda Departamentit të Ekonomisë së Aplikuar në Universitetin e Valencias, e themeluar zyrtarisht në vitin 1999. Është bërë një pikë referimi kombëtare dhe ndërkombëtare në fushën e Ekonomisë Kulturore. Njësia përqendrohet në studimin e aktiviteteve kulturore dhe veprimeve kolektive që promovojnë sektorët kulturorë dhe krijues, me vëmendje të veçantë ndaj dinamikave sociale dhe territoriale që lidhen me vlerën simbolike, kreativitetin dhe inovacionin. Hulumtimi ynë trajton tema të tilla si politika kulturore, kultura dhe zhvillimi, territoret krijuese, muzika, botimet, teatri, trashëgimia, muzetë dhe ekonomia gjuhësore. Gjatë dy dekadave të fundit, puna jonë ka konfirmuar se aktivitetet kulturore dhe krijuese - qofshin të bazuara në treg apo jo - kanë një potencial transformues për individët dhe territoret. Ato kontribuojnë në zhvillim duke siguruar të drejtat kulturore, ndërsa përmirësojnë gjithashtu kushtet strukturore për rritje ekonomike. Econcult koordinohet nga Profesor Pau Rausell dhe përfshin një rrjet të gjerë studiuesish universitarë dhe bashkëpunëtorësh të jashtëm. Që nga viti 2007, Profesor Raul Abeledo ka udhëhequr zhvillimin e projekteve evropiane të njësisë. Grupi bashkëpunon rregullisht ndërkombëtarisht, veçanërisht në Evropë dhe Amerikën Iberike, dhe shpesh pret studiues nga e gjithë bota.



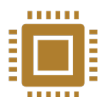
2. Hyrje

Ndërlidhja kulturore në rritje kërkon aftësi shumëdisiplinore që integrojnë tradita, vlera dhe qasje të ndryshme. Konvergjencia e artit, kulturës dhe teknologjisë adreson nevoja të shumta arsimore dhe paraqet mundësi transformuese si për studentët ashtu edhe për stafin akademik. Në veçanti, një arsim që përzien artin, kulturën dhe teknologjinë i përgatit studentët të punojnë në mjedise ndërkombëtare dhe të lundrojnë në kultura të ndryshme, duke zgjidhur probleme komplekse me një vizion global dhe gjithëpërfshirës. Arti dhe kultura stimulojnë kreativitetin, inovacionin dhe të menduarit divergjent, ndërsa teknologjia ofron mjete për të amplifikuar këto aftësi. Integrimi i këtyre disiplinave mund të përmirësojë të menduarit kritik, duke i inkurajuar studentët të mendojnë në mënyrë ndërdisiplinore dhe të zgjidhin problemet në mënyrë krijuese.

Më thellë, arti dhe kultura nuk duhen konsideruar të ndara nga teknologjia: krijimi dixhital, prodhimi multimedial, përdorimi i softuerëve krijues dhe ndërvëprimi me teknologjitë gjithëpërfshirëse (si realiteti i shtuar dhe realiteti virtual) ofrojnë mundësi të reja shprehëse. Studentët mësojnë të kombinojnë aftësitë artistike dhe teknike, duke krijuar vepra vizualisht stimuluese dhe teknologjikisht të përparuara. Teknologjia ka potencialin të thyjë barrierat fizike dhe njohëse, duke e bërë arsimin më të arritshëm për një gamë më të gjerë studentësh. Platformat dixhitale mund të krijojnë përvoja të personalizuar të të nxënës që përshtaten me nevojat e secilit student, duke përdorur artin për të nxitur shprehjen individuale dhe kulturën për të zgjeruar vetëkuptimin dhe kuptimin e të tjerëve.

Rruga e të Nxënës, e zbatuar si KURRIKULA 'KULT' STEAM që përmban makro-dizajnin e përmbajtjes, aspektet didaktike, metodologjike dhe instrumentale, u zhvillua, brenda Rezultatit 1 të Projektit, si rezultat i dy rezultateve kritike:

- ANALIZË KRAHASUESE E TRYETARISË e kryer nga IAL-të e përfshira për të identifikuar programe të ngjashme trajnimi për trajnerët dhe për të identifikuar elementët përbërës të programit të propozuar nga TEST.
- ANALIZA NË TEREN e kryer në kontekstin e partneritetit përmes Fokus Grupeve (FG), për të thelluar analizën dhe për të zbuluar nevojat latente që nuk kanë dalë më parë.



3. Vizioni i CULT

3.1 Bashkimi i artit, kulturës dhe teknologjisë

Studentët duhet të mësojnë të manipulojnë teknologjitë e përparuara si Realiteti Virtual dhe i Shtuar dhe Inteligjenca Artificiale për t'u përgatitur për fuqinë punëtore. Megjithatë, qasja teknologjike nuk duhet të jetë vetëm teknike: arti dhe kultura ofrojnë një gjuhë universale që mund të përdoret për të treguar histori, për të evokuar emocione dhe për të nxitur inovacionin social, duke i mundësuar studentëve të humanizojnë teknologjinë dhe ta zbatojnë atë në kontekste komplekse. Sfidat krijuese mund t'i shtyjnë studentët të mendojnë jashtë kornizave, duke gjetur zgjidhje unike për probleme komplekse.

Në të njëjtën kohë, përdorimi gjithnjë e më rritje i Inteligjencës Artificiale ndikon shumë në një skenar të tillë. Mund të përdoret për të zhvilluar mjedise mësimore gjithëpërfshirëse përmes teknologjive si realiteti i shtuar (AR) dhe realiteti virtual (VR). Për shembull, studentët e historisë ose të artit mund të eksplorojnë rindërtimet historike, muzetë virtuale dhe madje të marrin pjesë në simulime artistike interaktive. Këto përvoja jo vetëm që lehtësojnë të nxënit vizual dhe prekës, por gjithashtu stimulojnë kreativitetin, inovacionin dhe bashkëpunimin midis studentëve.

Inteligjenca artificiale mund të përdoret për të gjeneruar përmbajtje artistike dhe kulturore përmes algoritmeve krijuese, siç është gjenerimi automatik i muzikës, veprat artistike gjeneruese, apo edhe rrëfimet krijuese të bazuara në të dhëna specifike. Studentët mund t'i përdorin këto mjete për të eksploruar forma të reja shprehjeje, duke pasuruar përvojën e tyre artistike me përdorimin e teknologjisë.

IA mund të inkurajojë bashkëpunimin ndërkulturor midis studentëve nga vende të ndryshme duke mbështetur komunikimin shumëgjuhësh përmes përkthimit automatik. Kjo promovon një mjedis mësimor më gjithëpërfshirës ku studentët nga gjuhë dhe kultura të ndryshme mund të punojnë së bashku, duke pasuruar përvojën arsimore me pikëpamje të larmishme.

Për më tepër, mjetet e inteligjencës artificiale mund t'i ndihmojnë nxënësit me aftësi të kufizuara të marrin pjesë aktive duke krijuar mjedise më të aksesueshme, siç janë titra automatikë, konvertimi i tekstit në të folur dhe ndërfaqe të personalizuar që përshtaten me nevojat specifike të secilit nxënës.

3.2 Kurrikula dhe Mundësitë Gjinore

Kurrikula e projektit CULT duhet t'u përgjigjet sfidave të shoqërisë dixhitale dhe nevojave për barazi gjinore, duke krijuar mundësi për gratë që të kenë akses në disiplinat STEM me një lidhje të fortë me kulturën, artin dhe teknologjinë. Duke miratuar një qasje inovative dhe ndërdisiplinore, kurrikula duhet të trajtojë profesionistë dhe/ose sipërmarrës të aftë për t'u përballur si me sfidat bashkëkohore që lidhen me dixhitalizimin ashtu edhe me evolucionin e industrive krijuese dhe kulturore, si dhe për t'u përgjigjur pyetjeve sociale dhe etike që lindin.

Vlera e shtuar e një qasjeje që integron artin, kulturën dhe teknologjinë për të mbështetur studentet femra në hyrjen e tyre në tregun e punës, veçanërisht në ndërmarrjet krijuese dhe kulturore, bazohet në shtyllat e mëposhtme:



1. **Fuqizimi përmes Kreativitetit dhe Teknologjisë.**Integrimi i kulturës dhe kreativitetit në teknologji u lejon studenteve femra të zhvillojnë një mendësi inovative, e cila mund të jetë thelbësore për promovimin e aftësive ndërdisiplinore dhe ndërsektoriale. Kjo i bën ato më të përshtatshme për role në ndërmarrjet krijuese dhe kulturore, ku aftësia për t'u përshtatur me teknologjitë e përparuara, duke ruajtur një lidhje të fortë me trashëgiminë kulturore dhe kreativitetin, është thelbësore.
2. **Zhvillimi i aftësive dixhitale dhe krijuese.**Kurrikula duhet t'i përgatisë studentët për role shumë të kualifikuara në industrinë krijuese dhe kulturore. Trajnimi në teknologji të përparuara si programimi për artin dixhital, përdorimi i softuerëve krijues, realiteti i shtuar (AR), realiteti virtual (VR) dhe inteligjenca artificiale (IA) për gjenerimin e përmbajtjes është thelbësor për hyrjen e grave në një treg pune që shpërblen inovacionin dhe kreativitetin.
3. **Qasje në Mundësi Globale.**Promovimi i përvojave në të cilat studentët mund të punojnë në projekte ndërkombëtare dhe inkurajojnë bashkëpunimin midis studentëve të kombësive të ndryshme. Një rezultat mund të jetë krijimi i muzeve virtuale ose platformave interaktive të artit dixhital që eksplorojnë kulturën e rajoneve të ndryshme të botës.
4. **Ndërtimi i një karriere fleksibile dhe dinamike në punën krijuese.**Kjo u lejon studentëve të fitojnë aftësi të avancuara artistike dhe teknologjike, të cilat ofrojnë një dallues konkurrues që mbështet hyrjen e tyre në një treg pune që shpërblen inovacionin. Për shembull, inkurajimi i studentëve të krijojnë startup-e të artit dixhital ose të hartojnë aplikacione kulturore që kombinojnë teknologjinë dhe artin për të përmbushur nevojat e tregut.

4. Krahasimi i të dhënave të strukturuar sipas vendeve të përfshira

4.1 KULT i lidhur në Itali

Italia ka një trashëgimi të pasur kulturore dhe një traditë të fortë artistike. Në vitet e fundit, iniciativat qeveritare dhe programet akademike kanë nxitur gjithnjë e më shumë integrimin e artit, kulturës dhe teknologjive dixhitale, duke synuar përgatitjen e profesionistëve të aftë për të kombinuar kreativitetin, njohuritë kulturore dhe aftësitë teknike.

Duke marrë parasysh iniciativat e qeverisë italiane, disa politika të promovuara nga Ministria e Kulturës (MiC) dhe Ministria e Universitetit dhe Kërkimit (MUR) mbështesin transformimin dixhital të trashëgimisë kulturore dhe arsimit ndërdisiplinor:

- Plani Kombëtar për Dixhitalizimin e Trashëgimisë Kulturore (PND, 2022–2026): Ofron udhëzime për muzetë, arkivat, bibliotekat dhe vendet arkeologjike për të dixhitalizuar, përshkruar dhe bërë koleksionet të arritshme në internet. Përtej ruajtjes, ai inkurajon ripërdorimin krijues të të dhënave kulturore për arsim, muze interaktive, videolojëra dhe rindërtime 3D;
- Dicolab – “Kultura dixhitale”: Ofron kurse online, MOOC, punëtori dhe seminare mbi trashëgiminë dixhitale, teknologjitë gjithëpërfshirëse (VR, AR, 3D), rrëfimin dixhital dhe pronën intelektuale. Këto iniciativa trajnojnë profesionistët e muzeve dhe studentët në aftësi dixhitale të aplikuara (Burimet:<https://dicolab.it/>
<https://digitallibrary.cultura.gov.it/notizie/online-un-nuovo-corso-sulla-digitalizzazione-del-patrimonio-culturale/>)



- Investimi PNRR 3.4 – Mësimdhënie dhe Aftësi të Avancuara Universitare: Krijon Qendra Arsimore Dixhitale (DEH) si laboratorë multidisiplinarë për VR, gamifikim dhe platforma interaktive, së bashku me bursa doktorature dhe infrastruktura dixhitale mësimdhënieje. (Burimi: <https://www.mur.gov.it/it/pnrr/misure-e-componenti/m4c1/investimento-34-didattica-e-competenze-universitarie>);
- Programi i Mentorimit “Dizajni i Shkencave Humane Dixhitale”: synon të përcaktojë dhe forcojë rolin e Dizajnerit të Shkencave Humane Dixhitale, duke nxitur bashkëpunimet midis muzeve, qendrave kërkimore dhe universiteteve. (Burimi: <https://cultura.gov.it/evento/italia-capitale-prima-tappa-del-progetto-del-mentoring-program-digital-humanities-design-di-reginae>).

Duke marrë parasysh programet akademike kombëtare, universitetet italiane ofrojnë një sërë programesh Bachelor dhe Master që kombinojnë artin, kulturën dhe teknologjinë, duke i përgatitur studentët për karriera në trashëgiminë dixhitale, median gjithëpërfshirëse, lojërat dhe menaxhimin kulturor:

Programi	Përshkrimi
Master në Teknologjitë Dixhitale dhe Zhytëse për Artin dhe Kulturën Treccani Accademia	Ofron aftësi të forta për të hartuar, zhvilluar dhe zbatuar projekte kulturore dixhitale duke përdorur videolojëra, hartëzim video, inteligjencë artificiale, realitet të shtuar dhe virtual. Kurset përfshijnë zhvillimin e uebit, inteligjencën artificiale gjeneruese, ekspozita dixhitale, holograme, dizajn lojërash kulturore/turistike dhe programim gjithëpërfshirës AR/VR, me studime rastesh të tilla si Muzeu Kombëtar i Kinemasë në Torino. https://treccaniaccademia.it/master/tecnologie-digitali-immersive-arte-cultura/?utm_source=facebook&utm_medium=post_paid&utm_campaign=ex_tecno_arte_2025_BF&utm_id=120223060170640315_v2_s11_e7232_sp_111&utm_content=120223060170680315&utm_term=120223060170650315
Diplomë Masteri në Shkencat Humane Dixhitale dhe Publike, Universiteti Ca' Foscari i Venedikut	Një program shumëdisiplinor që kombinon shkencat humane me shkencën kompjuterike. Studentët mësojnë IT, vizualizim, shkencë të të dhënave, dizajn uebi dhe UX, si dhe mjete dixhitale për letërsi, gjuhësi, histori, arkeologji, drejtësi dhe art. Përfshin module në art dixhital, arkeologji virtuale, trashëgimi dixhitale dhe studime muzeale. https://www.unive.it/data/en/6748/digital-and-public-humanities-fm11-20-24
Diplomë Masteri në Trashëgiminë Kulturore Dixhitale, Universiteti Uninettuno	Fokusohet në aplikimet dixhitale në trashëgiminë kulturore. Mbulon shkencën kompjuterike, studimet letrare, historike/artistike, arkeologjike dhe arkivore në një kontekst dixhital, së bashku me kompetencat historiko-ligjore për ruajtjen dhe komunikimin e trashëgimisë. https://www.ateneionline.it/corsi-di-laurea-online/laurea-magistrale-lm-43-patrimoni-culturali-nell-era-digitale-uninettuno/



Diplomë Master në Dizajn dhe Inxhinieri Politekniku i Milanos	I zhvilluar bashkërisht nga departamentet e dizajnit dhe inxhinierisë, ai trajnon profesionistë për të bashkuar kulturën e dizajnit me aftësitë inxhinierike. Fushat e fokusit: dizajni dhe prodhimi industrial, materialet e përparuara, prototipimi dhe përfaqësimi dixhital, dhe ndikimi i teknologjive të reja në prodhim. https://design-engineering.polimi.it/#disciplines
Diplomë Bachelor në Inxhinieri Informacioni për Videolojëra dhe Realitet Virtual Università Politecnica delle Marche	Një program trevjeçar i fokusuar në inxhinierinë e videolojërave dhe aplikacioneve VR. Ofron aftësi në programim, grafikë, sisteme multimediale dhe teknologji interaktive gjithëpërfshirëse. https://www.univpm.it/Entra/Offerta_formativa_1/Offerta_formativa_2/Corso_di_laurea_triennale_in_Ingegneria_dell_informazione_per_videogame_e_realta_virtuale
Diplomë Bachelor në Shkencat e Komunikimit Kurrikula në Dizajnin dhe Prodhimin e Videolojërave Link Campus University	Një program trevjeçar që ofron aftësi teorike dhe praktike për industrinë e videolojërave. Fokusohet në dizajnin e lojërave, proceset e prodhimit, grafikën 3D, rrëfimin interaktiv dhe anën e biznesit të sektorit të lojërave. https://www2.unilink.it/laurea-triennale/science-comunicazione/videogame-design-production.asp
Diplomë Masteri në Shkencat Humane Dixhitale dhe Njohuri Dixhitale, Universiteti i Bolonjës	Program ndërkombëtar dyvjeçar që integron shkencat humane dhe ato të informacionit. Viti i parë mbulon themelet e përbashkëta; viti i dytë ofron shtigje specializimi në trashëgiminë kulturore dixhitale, sistemet interaktive dhe përfaqësimin e njohurive. https://corsi.unibo.it/2cycle/DigitalHumanitiesKnowledge
Diplomë Masteri në Trashëgiminë Dixhitale: Muze, Arkiva dhe Biblioteka, Universiteti i Barit	Një diplomë ndërklasore që kombinon studimet arkivore, bibliotekare dhe muzeale me metodologjitë kompjuterike. Synon të trajnojë profesionistë në dixhitalizim, projekte krijuese të trashëgimisë dixhitale dhe kurim dixhital. Kurrikula ndërdisiplinore që përfshin fushat historike, ligjore, artistike, gjuhësore dhe teknike. https://www.uniba.it/it/corsi/patrimonio-digitale-musei-archivi-biblioteche
Diplomë Masteri në Shkencat Humane Dixhitale, Sistemet Interaktive dhe Mediat Dixhitale, Universiteti i Gjenovës	Përqendrohet në sistemet interaktive, prodhimin dixhital krijues, informatikën afektive dhe mirëqenien kulturore. Përfshin kurse në VR/AR, ndërveprimin njeri-kompjuter, dizajnin multimedial dhe aplikacionet e medias dixhitale për kulturën dhe artet. https://corsi.unige.it/corsi/11945



4.2 KULT i lidhur në Shqipëri

Strategjia Kombëtare për Arsimin e qeverisë shqiptare (2021–2026) i jep përparësi në mënyrë të qartë transformimit dixhital dhe inovacionit në arsimin e lartë. Kjo strategji, e miratuar në vitin 2021, përputhet me politikat më të gjera kombëtare të "Axhendës Dixhitale" dhe rekomandimet e BE-së. Universitetet në Shqipëri janë thellësisht të përfshira në studimet kulturore dhe ruajtjen e trashëgimisë përmes programeve dhe kërkimeve të specializuara. Fakulteti i Historisë dhe Filologjisë i Universitetit të Tiranës ofron diploma në të gjitha nivelet në Arkeologji dhe Trashëgimi Kulturore - duke përfshirë një diplomë Bachelor, dy programe Master (në Arkeologji dhe në Trashëgimi Kulturore), dhe madje edhe një shkollë doktorature. Këto programe i trajnojnë studentët si në aspektet e prekshme ashtu edhe në ato të paprekshme të trashëgimisë, nga monumentet dhe artefaktet te gjuha dhe traditat. Përveç kësaj, Universiteti i Shkodrës "Luigj Gurakuqi" organizon një Master Artesh ndërdisiplinor në Studimet e Trashëgimisë Kulturore (i zhvilluar në partneritet me Universitetin e Evropës Qendrore), i cili përqendrohet në politikat, menaxhimin dhe kërkimin e trashëgimisë.

Universiteti i Arteve në Tiranë është institucioni kryesor i arsimit të lartë në Shqipëri i dedikuar arteve të bukura, interpretuese dhe të aplikuara. Ai ofron një spektër të gjerë programesh akademike në nivelet Bachelor, Master dhe Doktoraturë përmes tre fakulteteve të tij kryesore: Fakulteti i Arteve Pamore, Fakulteti i Muzikës dhe Fakulteti i Arteve Dramatike. Këto fakultete ofrojnë trajnim gjithëpërfshirës në fusha të tilla si piktura, skulptura, dizajni grafik, artet multimediale, aktrimi, regjia, dizajni skenik, kompozimi muzikor, muzikologjia, etj. Në vitet e fundit, Universiteti i Arteve ka bërë përpjekje të konsiderueshme për të integruar teknologjinë në arsimin e tij artistik. Brenda Fakultetit të Arteve Pamore, programet në Multimedia dhe Dizajn të Aplikuara janë veçanërisht të dukshme për përfshirjen e mjeteve dhe platformave dixhitale. Studentët fitojnë ekspozim ndaj ilustrimit dixhital, montazhit të videove, animacionit dhe mediave interaktive, duke u lejuar atyre të bashkojnë disiplinat tradicionale artistike me teknologjitë e reja të mediave. Universiteti gjithashtu promovon eksplorimin ndërdisiplinor, ku kufijtë midis artit, kulturës dhe teknologjisë janë gjithnjë e më fluide dhe të ndërlidhura.

Përveç kësaj, Departamenti i Informatikës në Fakultetin e Shkencave të Natyrës, Universiteti i Tiranës ka lançuar një Master Shkencor në Shkencën e të Dhënave dhe Inteligjencën Artificiale. Ky program dyvjeçar zhvillohet në anglisht dhe përfshin 120 kredite ECTS. Synon t'i pajisë studentët me aftësi të avancuara në analizën e të dhënave, të mësuarit automatik dhe inteligjencën artificiale, duke kombinuar njohuritë teorike me zbatimet praktike përmes projekteve të botës reale dhe tezave të masterit.

Programi	Përshkrimi
Master i Shkencave në Trashëgimi Kulturore - Universiteti i Tiranës	Master në Shkencat Master (MSc) me 120 kredite të fokusuara në arkeologji dhe trashëgimi kulturore, e lidhur me një lëndë zgjedhore që lidhet me aplikimet kompjuterike në menaxhimin e trashëgimisë kulturore. https://fhf.edu.al/en/departamentet/departamenti-i-arkeologjise-dhe-trashegimise-kulturore/



Master i Dyfishtë në Përpunimin e Gjuhëve Natyrore (Universiteti i Tiranës dhe Sorbonne Paris Nord)	Një program me dy diploma në kryqëzimin e gjuhësisë, shkencës kompjuterike dhe Inxhinierisë së Informacionit dhe Inteligjencës Artificiale I (NLP), që synon trajnimin e specialistëve për përpunimin dixhital të tekstit dhe punën me të dhënat kulturore/gjuhësore. https://fgjh.edu.al/degree-tilde/
Master në Gazetari dhe Komunikim (Universiteti i Tiranës)	Master Master dy-vjeçar që ofron profile që përfshijnë lëndë në prodhimin e mediave dixhitale, dizajnin dhe marketingun në mediat sociale dhe uebin. https://fhf.edu.al/en/master-i-shkencave-ne-gazetari-dhe-komunikim
Master Profesional në Multimedia dhe Televizion Dixhital (UAMD)	Master profesional njëvjeçar i fokusuar në prodhimin e mediave dixhitale/televizion, teknologjitë moderne të transmetimit dhe krijimin e përmbajtjes - aftësi të transferueshme në sektorët kulturorë/krijues. https://uamd.edu.al/sq/multimedia-dhe-televizion-digjital-2/
Master i Arteve në Pikturë dhe Mësimdhënie Multimediale (Universiteti i Arteve, Tiranë)	Master në multimedia (arte vizuale/dixhitale) zhvillon praktikën krijuese bashkëkohore duke përdorur media të përziera dhe dixhitale. artacademy.al
Bachelor në Dizajn Grafik (UNYT)	Diplomë trevjeçare në dizajn me fokus në dizajn grafik me pesë lëndë në histori/teori të arkitekturës, artit dhe dizajnit urban. https://int.unyt.edu.al/programs2/graphic-design/



4.3 KULT i lidhur në Francë

Aktualisht, në vitin 2024, në Francë nuk ka strategji globale apo politikë publike në shkallë të gjerë për të hibridizuar artet dhe shkencat në dobi të edukimit shkencor.

Raporti i fundit parlamentar (1) mbi përhapjen e kulturës shkencore daton që nga viti 2014. Ky raport, i hartuar nga një anëtar i parlamentit dhe një senator, në emër të zyrës parlamentare për vlerësimin e zgjedhjeve shkencore dhe teknologjike, titullohet "Të bësh të njohura dhe të ndash kulturat shkencore, teknike dhe industriale: një imperativ". Ai identifikon mjetet dixhitale si një mundësi dhe artet si një levë të mundshme. Megjithatë, midis 79 propozimeve në raport, vetëm njëri propozon "inkurajimin e një hyrjeje në shkencë dhe teknologji përmes eksperimentimit dhe arteve", por vetëm në kopsht.

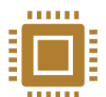
Një raport i vitit 1998 (2) bëri një vlerësim të situatës dhe bëri propozime në lidhje me marrëdhënien midis Artit, Shkencës dhe Teknologjisë. Por komentet e tij kishin të bënin vetëm me kërkimin dhe jo me mësimdhënien e shkencës. Duhet gjithashtu të theksohet se strategjia aktuale kombëtare për Kulturën Shkencore, Teknike dhe Industriale nuk i përmend artet si një levë për edukimin shkencor ose përhapjen e kulturës shkencore.

Megjithatë, ka shumë iniciativa për të lidhur Artet dhe Teknologjinë. Për shembull, mund të përmendim:

α Në nivelin e kërkimit

Një strategji kombëtare nga Ministria e Kulturës e menaxhuar përmes thirrjeve për projekte. Që nga viti 2017, përhapja e kërkimit shkencor ka qenë një përparësi për qeverinë, e cila i kushton pak më shumë se 10 milionë euro çdo vit. Kështu, Ministria e Kulturës financo bashkëpunime midis artistëve dhe studiuesve çdo vit. I lindur nga dëshira për të bashkuar studiuesit dhe krijuesit, për të shpikur forma të reja, për të takuar audienca të reja dhe madje për të shkuar përtej kornizës së imponuar të ndihmës për krijimtarinë, ky sistem mbështetës është pjesë e Ligjit të Programimit të Kërkimit i cili synon të përhapë më mirë njohuritë shkencore dhe që detyron Agjencinë Kombëtare të Kërkimit të lirojë 1% të buxhetit të saj çdo vit. Kështu, që nga viti 2017, Ministria e Kulturës ka pasur një ndarje prej 160,000 eurosh në vit për të financuar projekte të përbashkëta kërkimore midis artistëve të teatrit dhe studiuesve. Duke u bazuar në suksesin e saj si me artistët ashtu edhe me shkencëtarët, kjo thirrje për projekte "Kërkime në Teatër dhe Arte të Asociuara", nga vjetore, bëhet dyvjeçare nga viti 2024. Ekzistojnë gjithashtu shumë iniciativa lokale për konferenca shkencore, duke përfshirë ato të Qendrës Kombëtare për Kërkime Shkencore, operatori kryesor i kërkimit në Francë. Disa universitete kanë laboratorë kërkimorë mbi artin dhe teknologjinë (Universiteti Aix Marseille, Paris Panthéon Sorbonne, Universiteti i Strasburgut, Universiteti Côte d'Azur, etj.). Ekzistojnë gjithashtu programe të shumta kërkimore dhe madje edhe katedra mbi temën e Arteve dhe Shkencave në universitetet franceze. Për shembull, Universiteti Côte d'Azur organizon ditë vjetore "Arti dhe Shkenca". Këto ditë i ofrojnë publikut një përvojë gjithëpërfshirëse ku arti dhe shkenca bashkohen për të lindur projekte inovative. Në vitin 2025, punëtoritë e ofruara përfshinin:

- Kapja e gjeesteve, modeleve dhe përvojave muzikore
- Punëtori piktorësh: shkrim dhe pigmente (matematikë, spektrografi)
- Analiza e lëvizjes së vallëzimit: kontributi i inteligjencës artificiale
- Redaktimi i vallëzimit të së kaluarës: trupat, shkrimet dhe shkencat humane dixhitale
- Gratë në Zë: Gratë Italiane në Ballë të Skenës Publike midis Shekullit 19 dhe 20



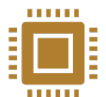
α Në nivelin pedagogjik

Ekzistojnë disa programe të nivelit Bachelor dhe Master që çojnë në karriera në industrinë kulturore dhe krijuese. Ka shumë për t'u listuar në mënyrë të plotë. Disa kanë aspekte të rëndësishme teknike dhe shkencore.

Për shembull, Universiteti Côte d'Azur ka krijuar një kampus tematik kushtuar industrive kulturore dhe krijuese në Kanë (kampusi Georges Méliès). Kurset e ofruara përfshijnë krijimin e videolojërave, shkrimin e skenarëve, krijimin e përmbajtjes dixhitale dhe dizajnin e zërit. Në të njëjtin kampus, ekziston një shkollë audiovizuale, një shkollë vallëzimi dhe një shkollë aktrimi filmi, një inkubator biznesi për industrinë krijuese, si dhe studio televizive dhe radiofonike.

Por çështja këtu është përdorimi i shkencës dhe teknologjisë në trajnim që çon në krijim artistik dhe jo e kundërta. Në drejtimin e kundërt, domethënë, duke përdorur artet si një levë për të mësuar shkencën dhe teknologjinë, ne vërejmë vetëm iniciativa lokale dhe të njehershme. Kjo është ajo që e bën projektin CULT kaq interesant.

Tabela 1. Shembuj të Programeve në Francë që Bashkojnë Artin, Kulturën, Shkencat Humane dhe Teknologjinë



Programi	Përshkrimi
Diplomë Master në Shkenca Humane dhe Industria Kreative (Université Technologique de Compiègne-UTC)	Një program 2-vjeçar me 120 ECTS që ofron një qasje origjinale ndaj dizajnit teknologjik, duke kombinuar metodat e dizajnit me kontributet teorike nga shkencat njerëzore dhe shoqërore. https://www.utc.fr/formations/diplome-de-master/mention-humanites-et-industries-creatives-hic/
Diplomë Masteri në Shkencat Humane dhe Industrinë Kreative (Université Côte d'Azur- UniCA)	Një program 2-vjeçar me 120 ECTS që i trajnon studentët në krijimin, prodhimin dhe marketingun e përmbajtjes krijuese për përdorime të reja dixhitale. I përgatit ata për karriera në industritë krijuese, veçanërisht duke i bërë ata të punojnë në ekiye dhe në projekte. Ata fitojnë një kulturë të pasur, si dhe zotërim të mjeteve dixhitale. https://univ-cotedazur.fr/formation/offre-de-formation/master-humanites-et-industries-creatives
Diplomë Master në Krijimin Dixhital për Arte dhe Kulturë (Université de Toulon – UTLN)	Një program 2-vjeçar me 120 ECTS që synon të trajnojë profesionistë të rinj që kombinojnë potencialin krijues dhe teknik në fushën e imazhit dhe zërit, një kulturë të fortë vizuale dhe zanore (semilogji multimodale, estetikë të ndërveprimit dhe gjenerativitetit, etj.), si dhe njohuri të botës së artit dhe krijimit dixhital. https://formations.univ-tln.fr/fr/offre-de-formation/master-XB/master-creation-numerique-LOBJRPJ3/master-creation-numerique-parcours-art-culture-et-numerique-creation-de-contenus-LPBB4IE4.html
Diplomë Master në Krijimin Dixhital për Arte dhe Kulturë (Université de Toulouse 2)	Diploma (2 vjet, 120 ECTS) synon të zhvillojë praktika inovative brenda një qasje krijuese, në lidhje me çështjet bashkëkohore. Ajo parashikon profesione të reja në fushat e artit, industrisë, kërkimit dhe zhvillimit. Është e hapur për praktika që përfshijnë imazhe, qoftë në vend apo nga distanca nëpërmjet një rrjeti, objekte, produkte, instalime, shërbime dhe performanca live. https://www.univ-tlse2.fr/accueil/formation-insertion/master-arts-et-technologies



Bachelor në Multimedia dhe Internet për Krijim Dixhital (Université de Caen)	Programi i krijimit dixhital (3 vjet, 180 ECTS) synon të zhvillojë shprehjen e mesazheve në media të ndryshme, në formën e dizajnit grafik dhe shkrimit multimedial. Ai u lejon studentëve të fitojnë teknikat e nevojshme për krijimin e burimeve dixhitale, veçanërisht publikimeve në internet. Kryesisht i përgatit ata për karriera si dizajnerë, dizajnerë grafikë, dizajnerë lojërash ose teknikë audiovizualë. https://www.stlo.unicaen.fr/mmi/programme/
---	--

Referencat

(1)= « Faire connaître et partager les Cultures Scientifique, teknikë dhe industrielle : un impératif », Zyra e parlamentit të vlerësimit të shkencave dhe teknologjive, n°1690 & n°274, Autorët : Mme LIE, Maude, M.V. Jean-Pierre LELEUX, senator

(2)= « Arti – Shkenca – Teknologjia », Jean-Claude Risset, Ngarkuari i misionit të Ministrisë së Education Nationale, de la Recherche et de la Technologie, 1998

4.4 KULT i lidhur në Spanjë

Sistemi i arsimit të lartë në Spanjë është strukturuar për të nxitur të nxënit ndërdisiplinor, në përputhje me trendin global që integron artin, kulturën, shkencat humane dhe teknologjinë. Sipas Ligjit Organik të Sistemit Universitar (LOSU sipas akronimit në spanjisht), universitetet janë përgjegjëse për krijimin, zhvillimin dhe përhapjen e njohurive shkencore, teknologjike, sociale, humaniste, artistike dhe kulturore. Për më tepër, ato janë përgjegjëse për pajisjen e studentëve me aftësitë e nevojshme për t'u angazhuar në ndjekje profesionale që bashkojnë kreativitetin artistik dhe metodologjinë shkencore.

Në fushën jo-universitare, Ligji Organik për Arsimin (LOR) rregullon trajnimin profesional të avancuar dhe arsimin artistik, duke përfshirë disiplina të tilla si artet pamore, dizajni, muzika, vallëzimi dhe artet dramatike. Këto programe promovojnë një mendësi sipërmarrëse dhe të mësuarit gjatë gjithë jetës.

Më konkretisht, Ligji i fundit 1/2024, i 7 qershorit, i cili rregullon arsimin e lartë artistik, prezanton programe akademike në fusha të tilla si artet audiovizuale dhe krijon "Kampuset e Artit" për të nxitur bashkëpunimin institucional. Ky ligj e për afron arsimin artistik me Zonën Evropiane të Arsimit të Lartë (EHEA), u jep ekuivalencë studimeve të larta artistike me diplomat universitare dhe i përfshin ato në Kornizën Spanjolle të Kualifikimeve për Arsimin e Lartë (MECES, me akronimin e saj në spanjisht), duke siguruar kështu përputhshmëri në të gjithë Evropën.

Në përgjithësi, sektori artistik në Spanjë përfaqëson një komponent jetësor të ekonomisë kombëtare dhe identitetit kulturor. Sipas të dhënave nga Ministria e Arsimit, Trajnimit Profesional dhe Sporteve, sektori ka një ndikim në mbi 140,000 studentë dhe 14,000 edukatorë, duke punësuar afërsisht 690,000 individë dhe duke kontribuar me 3.3% në Produktin e Brendshëm Bruto (PBB) të Spanjës.

Programe akademike ndërdisiplinore

Spanja ofron një gamë të gjerë programesh akademike që integrojnë artin, kulturën, shkencat humane dhe teknologjinë. Këto programe i përgatitin studentët për karriera në fusha të tilla si shkencat humane dixhitale, trashëgimia dixhitale, menaxhimi kulturor, dizajni i videolojërave dhe teknologjitë gjithëpërfshirëse. Disa shembuj të përzgjedhur janë paraqitur në Tabelën 1.



Tabela 1. Shembuj të Programeve në Spanjë që Bashkojnë Artin, Kulturën, Shkencat Humane dhe Teknologjinë

Programi	Përshkrimi
Bachelor në Shkencë, Teknologji dhe Shkenca Humane (UAM, UC3M, UAB)	Një program katërvjeçar me 240 kredite ECTS, i ofruar bashkërisht nga Universiteti Autonom i Madridit, Universiteti Carlos III i Madridit dhe Universiteti Autonom i Barcelonës. Ai përqendrohet në ndërthurjen e shkencës, teknologjisë dhe shkencave humane, duke përfshirë kurse të tilla si "Arti, Shkenca dhe Teknologjia" dhe "Kultura dhe Teknologjia".
Bachelor në Inxhinieri të Animacionit Kompjuterik dhe Teknologjive të Lojërave Video (Universidad San Pablo CEU)	Një program katërvjeçar që jepet në spanjisht dhe që i trajnon studentët në animacionin kompjuterik dhe teknologjitë e videolojërave, duke mbuluar programimin, modelimin 3D dhe zhvillimin e lojërave.
Master në Shkencat Humane Dixhitale (UPV)	Një program njëvjeçar me 60 kredite ECTS që jepet në spanjisht, duke integruar njohuritë sociale dhe kulturore me inovacionin teknologjik përmes moduleve të tilla si "Shkencat Humane dhe Inovacioni" dhe "Transformimi Dixhital i Trashëgimisë".
Master në Trashëgiminë Kulturore Dixhitale (UDC)	Një program njëvjeçar me 60 kredite ECTS i fokusuar në grafikën kompjuterike, zhvillimin e lojërave dhe realitetin virtual, duke i përgatitur studentët për karriera në industrinë e animacionit dixhital dhe lojërave.
Master në Grafikë Kompjuterike, Lojëra dhe Realitet Virtual (Universidad Rey Juan Carlos)	Një program njëvjeçar me 60 kredite ECTS i specializuar në grafikë kompjuterike, zhvillim lojërash dhe realitet virtual, që synon përgatitjen e studentëve për karriera në animacionin dixhital dhe dizajnin e videolojërave.

Burimi: Ministria Spanjolle e Arsimit dhe përpunimi i saj.

Ky studim nxjerr në pah rolin thelbësor të edukimit artistik në kultivimin e kompetencave kyçe për suksesin personal dhe profesional. Integrimi i arteve në kurrikula arsimore - zakonisht të përcaktuara sipas paradigmës STEAM (Shkencë, Teknologji, Inxhinieri, Arte, Matematikë) - nxit kreativitetin dhe akomodon stile të ndryshme të të nxëniet. Për shembull, Masteri në Shkencat Humane Dixhitale në Universitetin Politeknik të Valencias i inkurajon studentët të aplikojnë mjetet dixhitale në mënyrë krijuese brenda konteksteve kulturore, duke promovuar qasje inovative ndaj menaxhimit të trashëgimisë.

Për më tepër, angazhimi i vazhdueshëm me artet shoqërohet me arritje më të larta akademike dhe sjellje prosociale. Diploma Bachelor në Shkencë, Teknologji dhe Shkenca Humane promovon analizën kritike të implikimeve kulturore të zhvillimit teknologjik, dhe Diploma Master në Trashëgiminë Kulturore Dixhitale në Universidade da Coruña rrit empatinë përmes ruajtjes së kujtesës kulturore.

Për më tepër, edukimi artistik forcon më tej aftësitë komunikuese duke inkurajuar shprehjen në modalitete të shumëfishta. Programe të tilla si Masteri në Dizajn Ndërveprimi dhe Realitet i Zgjeruar në IED Barcelona theksojnë përvojën e përdoruesit dhe dizajnin e ndërveprimit, ndërsa Masteri në Dizajn Narrativ dhe Studime Lojërash përqendrohet në rrëfimin e historive, duke i pajisur studentët për të komunikuar ide komplekse përmes formave krijuese.



I mbështetur nga reformat e fundit legislative dhe një numër gjithnjë e në rritje kërkimesh mbi integrimin e arteve, sistemi i arsimit të lartë në Spanjë po evoluon për t'u përshtatur me trendet globale duke përfshirë kompetencat teknologjike në arsimin artistik dhe kulturor. Ligji Organik 1/2024 promovon autonominë institucionale, duke lehtësuar një integrim më të thellë të dimensioneve teknologjike në kurrikulat artistike. Programet e lartpërmendura ilustrjnë këtë orientim ndërdisiplinor, duke i pajisur të diplomuarit me aftësitë e nevojshme për karriera në shkencat humane dixhitale, menaxhimin kulturor dhe dizajnin gjithëpërfshirës.

Në nivel evropian, arsimi i lartë artistik shfaq heterogjenitet të konsiderueshëm në aspektin e integritit dhe njohjes së tij institucionale. Gjermania dhe Mbretëria e Bashkuar, për shembull, kanë institucione prestigjioze dhe të vjetra, të tilla si Universitëti der Künste Berlin dhe Royal College of Art në Londër, të cilat e kanë njohur zyrtarisht arsimin artistik si pjesë të sistemeve të tyre universitare për dekada të tëra. Në të kundërt, Spanja vetëm kohët e fundit ka lëvizur drejt ekuivalencës përmes Ligjit Organik 1/2024, i cili i sjell studimet e larta artistike në përputhje me EHEA-n dhe promovon krijimin e "Kampuseve të Artit" të dedikuara (Ministria e Arsimit, Trajnimit Profesional dhe Sporteve, 2024). Ndërsa ky legjislacion shënon një hap të rëndësishëm përpara, Spanja mbetet në një fazë të konsolidimit institucional, veçanërisht kur krahasohet me vendet ku disiplinat artistike kanë mbajtur prej kohësh statusin e universitetit (ERAM, 2023). Nga ana sasiore, të dhënat e Eurostat tregojnë se në vitin 2022, 27.9% e studentëve të arsimit të lartë evropian të regjistruar në fusha të lidhura me kulturën po ndiqnin disiplina artistike, me Irlandën që regjistroi përqindjen më të lartë me 58%. Në vitin 2020, Spanja kishte 25,202 të diplomuar në arte dhe shkencat humane, krahasuar me 48,145 në Itali, 45,112 në Francë dhe 22,664 në Gjermani (Eurostat, 2023). Ndërsa numrat absolutë të Spanjës nuk janë të papërfillshëm, këto shifra sugjerojnë se pesha proporcionale dhe integrimi strukturor i arsimit artistik brenda sistemit universitar ende mbeten prapa vendeve të tjera të mëdha evropiane.

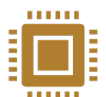
4.5 KULT i lidhur në Kroaci

Sistemi i arsimit të lartë në Kroaci është hartuar për të mbështetur të nxënit ndërdisiplinor duke integruar artet, shkencat, shkencat humane dhe teknologjinë. I qeverisur nga Akti mbi Veprimtarinë Shkencore dhe Arsimin e Lartë, sistemi përfshin universitete, fakultete, akademi arti (umjetničke akademije), politeknikë dhe kolegje të arsimit të lartë.

arsim. Këto institucione janë të autorizuar të kryejnë aktivitete arsimore, shkencore, profesionale dhe artistike në të gjitha nivelet e studimit ([Ministria e Shkencës dhe Arsimit](#)).

Akademiti e artit në veçanti luajnë një rol qendror në peizazhin akademik dhe kulturor të Kroacisë. Ato ofrojnë studime në nivel universitar në arte dhe kontribuojnë në zhvillimin kulturor dhe kërkimin humanist. Përveç kësaj, ato janë të autorizuar të ofrojnë programe profesionale artistike, duke zgjeruar kapacitetin arsimor ndërdisiplinor të vendit.

Zhvillimet e fundit tregojnë një zhvendosje drejt programeve më integruese që kombinojnë kreativitetin artistik me ekspertizën shkencore dhe teknologjike. Ky evolucion pasqyron përputhjen e Kroacisë me trendet globale të arsimit që i japin përparësi inovacionit, kreativitetit dhe zgjidhjes së problemeve përmes një qasje ndërdisiplinore.



Programi	Përshkrimi	Niveli
Art, Shkencë dhe Shëndet – Universiteti i Zagrebit	Një program pasuniversitar në Akademinë e Arteve të Bukura që eksploron kërkimin artistik, pedagogjinë dhe artin eksperimental në lidhje me shkencat humane të shëndetit. Përfshin bashkëpunim rajonal me institucione në Greqi dhe Serbi. https://www.alu.unizg.hr/alu/cms/front_content.php?idart=2968&idcat=374&lang=3	MA
Dizajn i Medias së Re – RIT Kroaci	Një program multidisiplinar që bashkon dizajnin, informatikën dhe teknologjinë. Përgatit studentët për karriera në UX/UI dhe median dixhitale, duke ofruar diploma të dyfishta amerikane dhe kroate. https://www.rit.edu/croatia/new-media-design-bfa	BFA
Shkenca Kognitive e Aplikuar – Universiteti i Zagrebit	I drejtuar bashkërisht nga Fakulteti i Shkencave Humane dhe Fakulteti i Inxhinierisë Elektrike dhe Informatikës, ky program heton mendjen njerëzore përmes një lente ndërdisiplinore duke përfshirë inteligjencën artificiale, psikologjinë dhe gjuhësinë. https://cogsci.ffzg.unizg.hr/	MA
Menaxhimi i Komunikimeve të Tregut Kreativ – Universiteti Algjebra Bernays, Zagreb	Përqendrohet në industrinë e komunikimit, krijimit të markave dhe medias, me një theks të fortë në aftësitë ndërsektoriale dhe mjetet dixhitale. https://www.algebra.hr/sveuciliste/en/graduate-study-programmes/creative-design-management/	MA
Ridizajnimi i Qytetit Post-Industrial – Universiteti i Zagrebit	Kombinon arkitekturën, studimet urbane, shkencën e të dhënave hapësinore dhe shkencat shoqërore për të eksploruar transformimet post-industriale dhe drejtësinë hapësinore. https://unic.eu/en/repic#all	MA

Ky zgjerim i arsimit ndërdisiplinor pasqyron përpjekjet e Kroacisë për t'iu përgjigjur trendeve globale dhe nevojave lokale. Për shembull, programi i Artit, Shkencës dhe Shëndetit nxit bashkëpunimin midis artistëve dhe profesionistëve të shëndetit, ndërsa programi i Dizajnit të Medias së Re i pajis studentët për të ndërtuar teknologji interaktive përmes një këndvështrimi krijues.

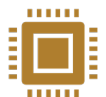


Sipas Byrosë Kroate të Statistikave, 2.3% e të diplomuarve në arsimin e lartë në vitin 2021 përfunduan studimet në arte, krahasuar me 42.7% në shkencat shoqërore dhe 25.6% në inxhinieri. Ndërsa përqindja e të diplomuarve në arte mbetet modeste, kjo nxjerr në pah rolin në rritje, megjithëse ende të veçantë, të arteve në arsimin e lartë (Byroja Kroate e Statistikave, 2022).

Për më tepër, shumë nga këto programe përqafojnë paradigmen STEAM (Shkencë, Teknologji, Inxhinieri, Arte, Matematikë), duke theksuar kreativitetin, komunikimin dhe zgjidhjen ndërdisiplinore të problemeve. Programi në Shkencën Kognitive, për shembull, nxit kompetencat analitike dhe empatike duke kombinuar inteligjencën artificiale, psikologjinë dhe filozofinë.

Nga një perspektivë politike, përafrimi i Kroacisë me Zonën Evropiane të Arsimit të Lartë (EHEA) siguron lëvizshmëri akademike dhe njohje të diplomave në të gjithë Evropën. Portali "Studim në Kroaci" ofron informacion të detajuar mbi programet e akredituara ndërdisiplinore dhe ato që mësojnë anglisht, të cilat mund të aksesohen këtu: <https://www.studyincroatia.hr/study-in-croatia/what-to-study/>

Sektori i arsimit të lartë në Kroaci po përqafton në mënyrë progresive ndërdisiplinaritetin si një mënyrë për të nxitur inovacionin, rëndësinë kulturore dhe konkurrueshmërinë globale. Përmes programeve të reja akademike dhe kornizave institucionale, po ndërton një themel për një sistem arsimor më adaptiv dhe ndërsektorial - ku artet janë të integruara me kompetencat shkencore dhe teknologjike në ndjekje të mirëqenies shoqërore dhe zhvillimit të qëndrueshëm.



5. Procedura e Vlerësimit në Terren

Për të validuar versionin paraprak të kurrikulës CULT, u organizuan një seri punëtorish validimi në formën e Fokus Grupeve në pesë vendet partnere: Francë, Itali, Kroaci, Spanjë dhe Shqipëri. Qëllimi kryesor ishte të konfirmohej rëndësia e kurrikulës, të mblidheshin reagime nga palët kryesore të interesuara dhe të mblidheshin njohuri mbi nevojat aktuale dhe të ardhshme arsimore për të mbështetur versionin përfundimtar.

Në total, 80 pjesëmarrës morën pjesë në punëtori: 26 akademikë, 38 studentë (kryesisht femra) dhe 16 përfaqësues nga ndërmarrjet dhe industritë kulturore ose krijuese (CCIs), duke përmbushur objektivat KPI të projektit.

Vendet dhe datat e punëtorive janë paraqitur në tabelën vijuese.

Vendi	Organizatë Partnere	Data e Kryerjes	Vendi i takimit
Spanjë	Econculturallink	03.07.2025.	Universiteti i Valencias
Francë	Universiteti i Côte d'Azur	18.07.2025.	Instituti i Teknologjisë dhe Internetit UniCA
Kroacia	Fakulteti i Inxhinierisë Elektrike dhe Informatikës, Universiteti i Zagrebit	14.07.2025.	Fakulteti i Inxhinierisë Elektrike dhe Informatikës
Shqipëria	Universiteti i Tiranës	10.07.2025.	Fakulteti i Shkencave të Natyrës
Italia	Universiteti i Kamerinos	15.07.2025.	Camerino - Online

Pyetjet e bëra gjatë fokus grupeve ishin:

1. Sipas mendimit tuaj, cili është roli dhe rëndësia e bashkimit të artit, kulturës dhe teknologjisë në institucionet e arsimit të lartë?
2. A keni marrë ndonjëherë pjesë në praktikën e tyre? Nëse po, çfarë mund të na tregoni për këtë? Nëse nuk e keni përdorur kurrë, si ka mundësi? Çfarë ju pengoi?
3. Cilat fusha dixhitale janë më të përshtatshme për t'u kombinuar me artin dhe kulturën?
4. Çfarë aftësish specifike duhet të zhvillohen në këtë drejtim për të maksimizuar ndikimin e një kurrikule të tillë dhe për të arritur rezultate më të mira?
5. A dëshironi të shtoni diçka tjetër mbi këtë temë, apo keni ndonjë konsideratë tjetër të përgjithshme në lidhje me Kurrikulën CULT?

Në të gjitha vendet partnere, pjesëmarrësit ranë dakord unanimisht për rëndësinë e bashkimit të Artit, Kulturës dhe Teknologjisë (ACT) në Arsimin e Lartë. Ata e konsideruan këtë integrim jo vetëm të rëndësishëm, por edhe thelbësor për zhvillimin modern akademik dhe profesional. Në Spanjë dhe Shqipëri, mbi 85% dhe 92% e të anketuarve përkatësisht theksuan domosdoshmërinë e tij urgjente, ndërsa vendet e tjera e lidhën atë me punësimin, ruajtjen e trashëgimisë dhe të menduarit kritik.



Megjithatë, pavarësisht kësaj njohjeje të fortë, u shfaq një boshllëk i qartë zbatimi. Shumica e pjesëmarrësve raportuan se institucionet e tyre ende nuk kanë struktura të duhura ndërdisiplinore, kurrikula të përditësuara dhe mbështetje institucionale. Përpjekjet për integrim shpesh janë të fragmentuara, me pengesa të tilla si trajnimi i kufizuar i stafit, programet e vjetruara ose bashkëpunimi i pamjaftueshëm midis fakulteteve.

Sa i përket fushave dixhitale, pati një konsensus të fortë rreth teknologjive që rrisin ruajtjen e kulturës dhe inovacionin krijues. Pjesëmarrësit identifikuan IA-në për Trashëgiminë Dixhitale, XR/VR, gamifikimin, rrëfimin dixhital dhe mjetet gjithëpërfshirëse 3D si fushat më të rëndësishme. Këto u konsideruan si të lidhura drejtpërdrejt me nevojat reale të tregut dhe me të ardhmen e industrive kulturore dhe krijuese.

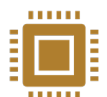
Lidhur me zhvillimin e aftësive, fokusi u zhvendos nga aftësitë thjesht teknike në një kombinim të ekuilibruar të aftësive teknike, të menduarit kritik, të mësuarit të bazuar në projekte dhe aftësive sipërmarrëse. Pjesëmarrësit theksuan se kurrikula duhet të nxisë ekosistemet e botës reale, të promovojë punësimin dhe të zhvillojë praktika teknologjike të përqendruara te përdoruesi dhe të bazuara në etikë.

Reagimet e përgjithshme mbi kurrikulën CULT ishin shumë pozitive. Ajo u përshkrua gjerësisht si vizionare, inovative dhe në kohën e duhur, megjithëse u rekomanduan disa përmirësime: siguri i ekuilibrit midis përmbajtjes teknike dhe kulturore, zgjatja e kohëzgjatjes së disa moduleve, duke përfshirë më shumë aspekte etike dhe pedagogjike, dhe sqarimi i profileve të pranimit të studentëve (shkencat humane kundrejt STEM).

Punëtoritë e validimit konfirmuan se integrimi i Artit, Kulturës dhe Teknologjisë brenda Institucioneve të Arsimit të Lartë nuk është vetëm i dëshirueshëm, por edhe i nevojshëm. Në veçanti, dolën tre përfundime kryesore:

1. **Kapërcimi i Boshllëkut të Zbatimit:** Ekziston një nevojë e përbashkët për inovacion strukturor dhe pedagogjik për të mundësuar arsim të vërtetë ndërdisiplinor. Kurrikula CULT ofron një kornizë konkrete për të adresuar këto mangësi.
2. **Përputhshmëria me Punësimin Profesional:** Kurrikula duhet të shkojë përtej koncepteve teorike, duke i pajisur studentët me aftësi teknike, krijuese dhe sipërmarrëse të kërkuara nga tregu dixhital dhe kulturor i punës në zhvillim.
3. **Një fondacion vizionar, por i personalizueshëm:** Propozimi i kurrikulës CULT u prit me entuziazëm si një koncept vizionar dhe i strukturuar mirë. Ndërsa pjesëmarrësit mbështetën misionin e përgjithshëm, ata kërkuar që versioni përfundimtar të jetë fleksibël dhe i personalizueshëm, duke lejuar zhytje të thella në module specifike dhe duke siguruar një ekuilibër më të mirë midis trajnimit të avancuar teknik dhe kontekstit të pasur kulturor.

Si përfundim, rezultatet e Fokus Grupeve vërtetojnë kurrikulën CULT si një mjet strategjik dhe thelbësor për të modernizuar Arsimin e Lartë, për të kapërcyer boshllëqet sistematike dhe për të përgatitur profesionistë të ardhshëm të aftë për të humanizuar teknologjinë përmes artit dhe kulturës.



6. Kurrikula e Arsimit të Lartë

Kurrikula e propozuar është e organizuar në modulet e mëposhtme sipas vizionit CULT:

- Teknologjitë Dixhitale për Trashëgiminë Kulturore
- Teknologjitë për Realitet të Zgjeruar
- Web 3D dhe Komunikim Gjithëpërfshirës
- Inteligjenca Artificiale për Inovacionin e Trashëgimisë Dixhitale
- Dizajn dhe Zhvillim Videolojërash për Trashëgiminë Kulturore
- Përfshirja e vajzave në Teknologji

Çdo modul mund të marrë në konsideratë dimensionet e mëposhtme të të nxënit.

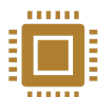
- Njohës (të mësuarit duke menduar) do të përdoret në një mënyrë të kombinuar, duke kombinuar seminarët në klasë dhe e-learning me Burime të Hapura Arsimore mbi lojërat dhe gamifikimin, me aftësi dalluese krijuese dhe inovacion të frymëzuar nga arti.
- Operacionale (të mësuarit duke bërë) me seanca punëtorish të mbajtura nga mësuesit/trajnerët/ekspertët e përfituesve të partneritetit të mobilitetit për të mbështetur studentët në konceptimin, hartimin dhe zbatimin e zgjidhjeve dixhitale të gamifikuara dhe interaktive, të aftë për të shfrytëzuar potencialin e teknologjisë për të rritur faktorët e përvojës në realizimin kulturor dhe për të trajnuar, informuar dhe rritur ndërgjegjësimin për kulturën në gamën e larmishme të përdoruesve në një mënyrë sfiduese.
- Sjellor (të mësuarit duke vepruar), përmes një sesiioni të të mësuarit të bazuar në punë, i zhvilluar në kompani të promovimit dhe komunikimit kulturor, prodhimit të zgjidhjeve edukative-argëtuese dhe/ose dixhitale, partnerë dhe/ose të përfshirë në partneritet, ku studentët do të thirren për t'u përballur dhe për të zgjidhur probleme reale të një natyre relacionale, negociuese, dizajni, menaxhimi dhe teknologjike, duke u bërë protagonistë të të gjithë procesit të zbatimit të zgjidhjeve dixhitale.

6.1 - Teknologjitë Dixhitale për Trashëgiminë Kulturore

6.1.1. Përshkrimi i modulit

Ky modul eksploron rolin e teknologjive dixhitale në dokumentimin, ruajtjen, komunikimin dhe përmirësimin e trashëgimisë kulturore. Studentët do të zhvillojnë një kuptim kritik se si mjetet dixhitale mund të aplikohen strategjikisht në sektorin kulturor për të rritur aksesin, për të nxitur angazhimin dhe për të mbështetur ruajtjen. Thëksi vihet në hartimin e projekteve të dixhitalizimit të përshtatura për kontekste specifike të trashëgimisë, duke përfshirë përzgjedhjen dhe vlerësimin e teknologjive dhe metodave të përshtatshme.

Kohëzgjatja: 20 orë

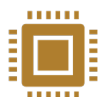


6.1.2. Objektivat e të Mësuarit

- **Kuptimi i Trashëgimisë Kulturore:** Hyrje në konceptin dhe fushëveprimin e trashëgimisë kulturore, duke eksploruar dimensionet e saj të prekshme dhe të paprekshme. Shqyrtoni se si trashëgimia mishëron identitetin, kujtesën dhe vlerat shoqërore brenda konteksteve të ndryshme kulturore.
- **Kuptimi i Trashëgiminë Dixhitale:** Të kuptuarit e sfidave dhe mundësive në komunikimin dixhital të trashëgimisë kulturore të prekshme dhe të paprekshme.
- **Teknologjitë dhe protokollet standarde në Trashëgiminë Dixhitale:** Fitimi i njohurive themelore mbi teknologjitë kryesore (p.sh., skanimi 3D, GIS, fotogrametria, rrëfimi dixhital, AR/VR) dhe mësimi se si ato mbështesin dixhitalizimin e trashëgimisë. Njohja me protokollet ndërkombëtare, standardet e meta të dhënave dhe praktikrat më të mira (p.sh., Europeana, Dublin Core, CIDOC CRM) që udhëheqin projektet e trashëgimisë dixhitale.
- **Vlerësimi:** Vlerësimi në mënyrë kritike i përshtatshmërive, qëndrueshmërive dhe implikimeve etike të teknikave të ndryshme të dixhitalizimit. Krahasimi dhe gjykimi i strategjive të dixhitalizimit në lidhje me koston, aksesin, ruajtjen dhe angazhimin e përdoruesve. Vlerësimi i studimit të rasteve dhe projektet e jetës reale për të identifikuar praktikrat më të mira dhe fushat për përmirësim.
- **Komunikimi:** Artikulimi dhe dokumentimi i qartë i zgjedhjeve teknologjike dhe metodologjike si në formatin me shkrim ashtu edhe në atë me gojë, angazhimi i palëve të interesuara nga fusha të ndryshme (p.sh., kuratorë, specialistë të IT-së, staf akademik) në planifikimin dhe ekzekutimin e projekteve të trashëgimisë dixhitale dhe krijimi i rrëfimeve efektive për audiencat të shumta (p.sh., turistë, studiues, studentë).

6.1.3. Struktura e Përmbajtjes

- Hyrje në Trashëgiminë Kulturore: ofron një pasqyrë gjithëpërfshirëse të trashëgimisë së prekshme dhe të paprekshme, duke marrë parasysh dimensionet historike, sociale dhe kulturore. Thekson rëndësinë e ruajtjes së trashëgimisë dhe rolin e teknologjisë në dokumentimin dhe komunikimin e vlerave kulturore.
- Histori Dixhitale, Publike dhe e Hapur: eksplorim i mënyrës se si mjetet dixhitale lehtësojnë angazhimin publik me narrativat historike dhe promovojnë aksesin e hapur në informacionin e trashëgimisë.
- Shkenca Humane Dixhitale / Shkenca Qytetare: shqyrtimi i qasjeve ndërdisiplinore që kombinojnë metodat llogaritëse, pjesëmarrjen e komunitetit dhe kërkimin kulturor.
- Qasje e Hapur / Burim i Hapur: hetoni përdorimin e burimeve, platformave dhe softuerëve të disponueshëm falas që rrisin aksesueshmërinë, bashkëpunimin dhe inovacionin në sektorin kulturor. Diskuton konsideratat ligjore, etike dhe praktike në miratimin e zgjedhjeve me akses të hapur për projektet e trashëgimisë.



- Grumbullimi i të dhënave nga publiku: shqyrtimi i metodave pjesëmarrëse që përfshijnë në mënyrë aktive publikun, komunitetet ose vullnetarët në projektet e trashëgimisë kulturore. Kjo përfshin aktivitete të tilla si mbledhja, shënimi, transkriptimi ose validimi i të dhënave, duke mundur një angazhim më të gjerë, krijimin bashkëpunues të njohurive dhe demokratizimin e ruajtjes së trashëgimisë. Moduli shqyrton shembuj praktikë për të nxjerrë në pah përfitimet, sfidat dhe konsideratat etike të iniciativave të nxitura nga publiku.
- Dizajni i Komunikimit: studimi i strategjive për prezantimin efektiv të përmbajtjes kulturore përmes mediave dixhitale. Mbulon analizën e audiencës, teknikat e rrëfimit të historive dhe hartimin e strategjive të komunikimit që rrisin angazhimin, kuptimin dhe vlerësimin e trashëgimisë.
- Vizualizimi i Informacionit: shqyrtimi i metodave për përfaqësimin vizual të të dhënave komplekse të trashëgimisë për të mbështetur interpretimin, të nxënit dhe vendimmarrjen. Përfshin teknika për harta interaktive, afate kohore dhe panele që rrisin të kuptuarit dhe angazhimin e përdoruesit.
- Dizajni i Ndërfaqes: ofron parimet dhe praktikën më të mira për krijimin e ndërfaqeve dixhitale intuitive, miqësore për përdoruesit dhe gjithëpërfshirëse për aplikacionet e trashëgimisë.

6.1.4. Procesi i të nxënit

Moduli është i strukturuar rreth: Leksioneve dhe Seminareve, Punëtorive Praktike, studimeve të rasteve dhe diskutimeve në grup, punës në grup bashkëpunuese dhe simulimit të bazuar në projekte.

6.2 - Teknologjitë për Realitet të Zgjeruar

6.2.1. Përshkrimi i Modulit

Ky modul i prezanton studentët me themelet teknologjike dhe parimet e projektimit të Realitetit të Zgjeruar (XR), që përfshin Realitetin Virtual (VR), Realitetin e Shtuar (AR) dhe Realitetin e Përzier (MR). Përmes një përzierjeje të bazamentit teorik dhe zhvillimit praktik, studentët do të eksplorojnë mjetet, teknikat dhe sfidat e përfshira në projektimin e përvojave XR gjithëpërfshirëse dhe interaktive. Vëmendje e veçantë do t'i kushtohet integritetit të parimeve të projektimit të përqendruara te njeriu, modeleve të ndërveprimit dhe analizës kritike të sistemeve XR në kontekstet artistike dhe kulturore të botës reale.

Kohëzgjatja: 20 orë

6.2.2. Objektivat e të Mësuarit

- **Përcaktimi dhe shpjegimi i konceptet kryesore dhe dallimet e XR (VR, AR, MR):** të kuptojmë ndryshimet midis Realitetit Virtual, të Shtuar dhe të Përzier, duke nxjerrë në pah aftësitë dhe zbatimet e tyre.
- **Përcaktimi i rëndësisë së XR në trashëgiminë kulturore:** eksplorimi se si teknologjitë gjithëpërfshirëse mbështesin ruajtjen, interpretimin dhe komunikimin e trashëgimisë kulturore. Kuptimi se si XR mund të rrisë angazhimin e audiencës, aksesin dhe edukimin duke krijuar përvoja kulturore interaktive dhe kuptimplotë.



- **Identifikimi dhe analizimi i kërkesave teknike dhe eksperimentale për sistemet XR gjithëpërfshirëse:** vlerësimi i nevojave si për harduerin ashtu edhe për softuerin, si dhe konsideratat e përvojës së përdoruesit, për të siguruar që sistemet XR janë efektive, tërheqëse dhe të përshtatshme për kontekstin.
- **Kuptimi dhe vlerësimi i harduerve kryesor XR (p.sh., HMD-të, kontrolluesit, sensorët) dhe kornizat e softuerit:** ofrimi i njohurive mbi pajisjet dhe platformat thelbësore XR, duke mundësuar vlerësimin e përshtatshmërisë së tyre për aplikime të ndryshme. Konsiderimi i performancës, përdorshmërinë dhe aksesueshmërinë si kritere për zgjedhjen e teknologjive të përshtatshme.
- **Zbatimi i parimeve të dizajnit të përqendruar te përdoruesi në ndërveprimin XR dhe dizajni i ndërfaqes:** theksim i krijimit të ndërfaqeve dhe ndërveprimeve që janë intuitive, gjithëpërfshirëse dhe tërheqëse. Përfshin perceptimin njerëzor, ngarkesën njohëse dhe përgjigjen emocionale për të optimizuar përvojën e përdoruesit në mjedise gjithëpërfshirëse.
- **Zhvillim i një prototipi funksional XR që adreson një problem të botës reale që përfshin ndërveprimin njerëzor:** Kombinim i zgjidhjeve krijuese të problemeve me zbatimin teknik për të demonstruar zbatueshmërinë në botën reale duke zhvilluar një prototip që përdor XR dhe vlerëson fizibilitetin dhe kufizimet e projektit XR, duke përfshirë konsideratat teknike, etike dhe të përvojës së përdoruesit.

6.2.3. Struktura e Përmbajtjes

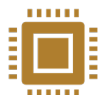
Realiteti i Zgjeruar (XR) përfshin teknologji të ndryshme gjithëpërfshirëse që mund të përziejnë botët fizike dhe virtuale, duke përfshirë realitetin virtual (VR), realitetin e shtuar (AR) dhe realitetin e përzier (MR).

Ky kurs është një hyrje në teknikat themelore dhe zbatimet praktike të Realitetit të Zgjeruar. Do të mbulojmë disa tema: konceptet në XR, perceptimin njerëzor, zhytjen dhe praninë, modelimin e botës virtuale, simulimin në kohë reale, pajisjet hyrëse dhe dalëse, parimet e projektimit për XR dhe studimet e rasteve.

Në diskutimin e mëposhtëm më të detajuar rreth organizimit të përmbajtjes:

Bazat e XR: Ky modul prezanton konceptet thelbësore të Realitetit të Zgjeruar, duke bërë dallimin midis Realitetit Virtual (VR), Realitetit të Shtuar (AR) dhe Realitetit të Përzier (MR). Studentët do të shqyrtojnë parimet themelore të Realitetit të Zgjeruar (XR), duke përfshirë zhytjen, praninë dhe rolin e faktorëve ndijorë dhe njohës në formësimin e përvojave. Disa studime rastesh, të tilla si instalimet, teatri zhytës dhe turet AR në muze, do të shërbejnë si shembuj për të ilustruar praninë, kornizën narrative dhe agjencinë e audiencës.

Dizajnimi për njerëzit: Duke u përqendruar në dizajnin e përqendruar te përdoruesi, ky modul eksploron se si të dizajnohen ndërfaqe dhe bashkëveprime XR që janë të përdorshme, gjithëpërfshirëse dhe tërheqëse emocionalisht. Studentët do të analizojnë aplikacionet XR në botën reale për përdorshmëri dhe përfshirje, duke njohur ndryshimet konceptuale në harduerin dhe platformat XR pa specifikime të thella. Përmes kritikës së veprave të artit dixhital interaktive dhe aplikacioneve muzeale, ata do të reflektojnë mbi çështjet e qartësisë, aksesueshmërisë dhe harkut emocional të përvojave zhytëse.



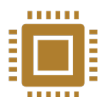
Krijimi dhe Prototipimi i Përvojave:Ky modul trajton hartimin dhe zhvillimin e përmbajtjes XR. Studentët do të mësojnë se si të krijojnë asete bazë duke përdorur shabllone ose biblioteka të parapërgatitura, të hartojnë ndërveprime kuptimplote që përputhen me një qëllim narrativ ose mësimor dhe të prototipojnë një përvojë të thjeshtë XR që adreson një koncept shkencor përmes një lente artistike. Studentët do të prototipojnë një skulpturë të dhënash gjithëpërfshirëse ose një histori interaktive që përkthen një proces shkencor në formë përjetimi.

Vlerësimi, Etika dhe Studimet e Rastit:Ky modul trajton reflektimin kritik dhe vlerësimin në XR. Studentët do të vlerësojnë projektet në aspektin e fizibilitetit, kufizimeve, konsideratave etike dhe përvojës së përdoruesit duke përdorur kritere të qarta. Duke krahasuar projektet artistike dhe komerciale të XR, ata do të shqyrtojnë çështjet e ndikimit dhe barazisë kulturore. Studentët gjithashtu do të debatojnë ndikimin kulturor, autorësinë dhe aksesueshmërinë në veprat e galerisë së XR kundrejt përvojave të markës. Debatet dhe analiza e studimit të rasteve do të ofrojnë një kornizë për të kuptuar implikimet më të gjera të XR si në kontekstin artistik ashtu edhe në atë të aplikuar.

6.2.4. Procesi i të nxënit

Moduli është i strukturuar rreth kuizit konceptual dhe hartave konceptuale. Një përmbledhje e shpejtë e lidhur me shembujt e artit. Memo kritike për përdorshmërinë. Listë kontrolli heuristike. Një përmbledhje në grup. Storyboard, prototip i lehtë, demo e shkurtër. Reflektime të procesit. Rishikim nga kolegët duke përdorur një rubrikë të unifikuar. Reflektim etik me krahasim rastesh. Për më tepër, moduli ka edhe një shembull të aktiviteteve të fokusuara në art:

- Shëtitje mbi Prezencën: Analizoni se si një turne AR në muze manipulon vëmendjen përmes zërit dhe lëvizjes. Studentët shënojnë me pamje të ekranit ose skica.
- Storyboard i Ndërveprimit: Planifikoni një ndërveprim të vetëm që komunikon një ide shkencore përmes një metafore artistike. Nxënësit paraqesin korniza me mbishkrime.
- Critique Jam: Rrotulloni nëpër tre vepra arti XR dhe përfundoni një kontroll të shpejtë heuristik mbi qartësinë, rehatinë dhe harkun emocional.
- Prototip Pop-up: Ndërtoni një skenë interaktive me një dhomë duke përdorur asete të parapërgatitura. Matni suksesin me dy kritere UX.



6.3 - Web 3D dhe Komunikim Gjithëpërfshirës

6.3.1. Përshkrimi i Modulit

Ky modul i njeh studentët me potencialin krijues të teknologjive të komunikimit gjithëpërfshirës në sektorët kulturorë dhe krijues. Në vend që të përqendrohen në zotërimin teknik, studentët përdorin platforma dixhitale të arritshme për të eksperimentuar me mënyrën se si mediat gjithëpërfshirëse - të tilla si turne virtuale, arkivat interaktive dhe ekspozitat dixhitale - mund të tregojnë histori, të promovojnë trashëgiminë kulturore dhe të angazhojnë audiencë të ndryshme. Përmes studimeve të rasteve, ushtrimeve krijuese, diskutimeve në grup dhe një projekti përfundimtar në grup, studentët mësojnë të aplikojnë mjete gjithëpërfshirëse si mjete për shprehje kulturore, rrëfim historie dhe komunikim gjithëpërfshirës.

Kohëzgjatja: 20 orë

6.3.2. Objektivat e të Mësuarit

- **Kuptimi i rolit të teknologjive gjithëpërfshirëse në komunikimin kulturor:** Zhvillim i ndërgjegjësimit se si mjetet gjithëpërfshirëse (turne virtuale, ekspozitat 3D ose arkivat interaktive) po riformësojnë mënyrat se si komunikohet trashëgimia kulturore dhe përmbajtja krijuese.
- **Analizimi dhe vlerësimi i përvojave kulturore dixhitale:** vlerësimi i rasteve nga bota reale (muze virtuale, ekspozita gjithëpërfshirëse, arkiva online) duke marrë në konsideratë përdorshmërinë, aksesueshmërinë, angazhimin dhe rëndësinë kulturore.
- **Eksperimentimi me platforma të aksesueshme për të eksploruar rrëfimin e historive, dizajnin hapësinor dhe angazhimin e audiencës:** do të punohet me platforma dixhitale të aksesueshme për të eksploruar se si mund të strukturohet rrëfimi kulturor dhe për të fituar kompetenca praktike në hartimin e mjediseve interaktive dhe për të forcuar aftësinë për të komunikuar përmbajtje kulturore në mënyra krijuese dhe kuptimplote.
- **Zbatimi i parimeve të dizajnit krijues për të zhvilluar përvoja gjithëpërfshirëse dhe me kuptim kulturor:** integrimi i koncepteve të dizajnit universal, ndjeshmërisë kulturore dhe përfaqësimit etik në praktikën krijuese, duke siguruar që strategjitë gjithëpërfshirëse të komunikimit t'i drejtohen audiencave të ndryshme dhe të promovojnë përfshirjen sociale.
- **Komunikimi dhe reflektimi mbi strategjitë krijuese për rrëfimin dixhital të kulturës:** synohet të përmirësohen aftësitë e komunikimit duke prezantuar, diskutuar dhe justifikuar zgjedhjet e dizajnit, duke nxitur kështu praktikën reflektuese dhe diskursin profesional në fushën e inovacionit kulturor.
- **Bashkëpunimi në ekupe për të hartuar një koncept që i përgjigjet një kërkesë kulturore ose krijuese:** zhvillimi i kompetencave të punës në grup dhe të bazuara në projekte duke hartuar dhe prezantuar një koncept për një përvojë kulturore gjithëpërfshirëse, duke simuluar kushtet profesionale dhe duke nxitur aftësi tërthore siç janë bashkëpunimi, zgjidhja e problemeve dhe inovacioni.



6.3.3. Struktura e Përmbajtjes

Hyrje në Komunikimin Kulturor Gjithëpërfshirës:Në këtë sesion hyrës, studentët eksplorojnë evolucionin historik dhe teknologjik të dizajnit të faqeve të internetit, me vëmendje të veçantë se si mjediset gjithëpërfshirëse dhe interaktive po e ripërcaktojnë përvojën e përdoruesit në komunikimin kulturor. Përmes këtij leksioni, ata njihen me konceptet kryesore si dizajni i përqendruar te përdoruesi, rrëfimi hapësinor dhe strategjitë e angazhimit në median dixhitale. Duke analizuar shembuj inovativë në muzetë virtuale dhe ekspozitat gjithëpërfshirëse, ata eksplorojnë se si rrëfimi interaktiv mund të transformojë përvojat kulturore.

Etika, Përfshirja dhe Përfaqësimi në Komunikimin Gjithëpërfshirës:Ky sesion i fton studentët të reflektojnë në mënyrë kritike mbi mënyrën se si përvojat kulturore gjithëpërfshirëse dhe ato të bazuara në internet mund të dizajnohen në mënyrë gjithëpërfshirëse. Përmes shembujve nga bota reale dhe diskutimeve në grup, ata shqyrtojnë çështje etike që lidhen me përfaqësimin, aksesueshmërinë dhe ndjeshmërinë gjinore. Sesioni gjithashtu thekson se si përdorues të ndryshëm i përfshijnë platformat gjithëpërfshirëse dhe çfarë mund të bëjnë dizajnerët kulturorë për të siguruar akses më të gjerë.

Përvoja Kulturore të Storyboarding dhe Wireframing:Ky sesion prezanton procesin e dizajnit vizual që qëndron pas platformave kulturore. Studentët eksperimentojnë me mjete themelore të dizajnit për të eksploruar se si mund të strukturohet rrëfimi kulturor. Përmes storyboard-eve dhe wireframe-ve, ata testojnë mënyrat e prezantimit të ekspozitave ose arkivave dixhitale, me vëmendje të veçantë se si audienca mund të lundrojë dhe të bashkëveprojë me përmbajtjen.

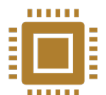
Platformat gjithëpërfshirëse – Hulumtim dhe Analizë:Në këtë sesion të bazuar në ekip, studentët eksplorojnë një sërë platformash web gjithëpërfshirëse, të tilla si Artsteps, Mozilla Hubs dhe Sketchfab, për të parë se si ato mund të përdoren për rrëfimin kulturor. Duke punuar së bashku, ata testojnë lehtësinë e përdorimit, aksesueshmërinë dhe aftësinë e platformave për të angazhuar audiencën, dhe krijojnë një analizë krahasuese. Në fund të sesionit, ekipet prezantojnë gjetjet e tyre dhe diskutojnë se si mjete të ndryshme mund të mbështesin projekte krijuese dhe kulturore.

Projektimi i Arkivave dhe Ekspozitave Kulturore Gjithëpërfshirëse:Studentët përkthejnë strukturat 2D në prototipa themelore gjithëpërfshirëse. Ata hartojnë navigim intuitiv, menu dhe rrjedhë përmbajtjeje të përshtatshme për rrëfimin kulturor në hapësira 3D ose virtuale, siç janë arkivat e vogla dixhitale ose ekspozitat.

Simulimi i Bazuar në Punë – Zgjidhja e një Problemi të Botës Reale:Në projektin përfundimtar, studentët simulojnë një skenar profesional duke iu përgjigjur një kërkesë nga një institucion kulturor. Duke punuar në ekipe, ata hartojnë dhe prezantojnë një koncept për një arkiv dixhital ose ekspozitë gjithëpërfshirëse, duke zbatuar të gjitha aftësitë e zhvilluara gjatë modulit.

6.3.4. Procesi i të nxënës

Moduli është i strukturuar rreth: Leksioneve dhe Seminareve, Punëtorive Praktike, Projekteve të Përbashkëta Kërkimore, Studimeve të Rastit dhe Hackathonëve, Praktikës në Studio, Angazhimit të Industrisë.



6.4 - Inteligjenca Artificiale për Inovacionin në Trashëgiminë Dixhitale

6.4.1. Përshkrimi i modulit

Ky modul eksploron rolin transformues të Inteligjencës Artificiale (IA) në ruajtjen, interpretimin dhe përhapjen e trashëgimisë kulturore. Studentët do të shqyrtojnë se si zbatohen mësimi automatik, vizioni kompjuterik, përpunimi i gjuhës natyrore dhe IA gjeneruese në koleksionet e dixhitalizuara, përvojat muzeale, eksplorimin arkivor dhe rrëfimin kulturor. Studimi dhe puna mbi literaturën ekzistuese, trendet, boshllëqet, sfidat dhe zhvillimet e fundit e shpjegojnë më së miri fushën e trashëgimisë. Artikujt që trajtojnë trendet shkencometrike analizojnë statistikën dhe metrikat për të ofruar informacion se si është zhvilluar fusha. Bazuar në eksplorimin teorik dhe zbatimin praktik, do të krijohet një urë lidhëse midis inteligjencës artificiale dhe trashëgimisë kulturore.

Kohëzgjatja: 20 orë

6.4.2. Objektivat e të Mësuarit

- **Kuptimi i Inteligjencës Artificiale:** Fitoni një kuptim të qartë se çfarë është IA dhe si mund të përdoret në një kontekst krijues. Mësoni si të ndërveproni me një agjent të IA-së, të krijoni sugjerime efektive, të hartoni ndihmësit tuaj dhe të sintetizoni rezultatin e dëshiruar duke kaluar përtej keqkuptimeve dhe duke aplikuar njohuritë në mënyrë praktike.
- **Përdorimi i mjeteve falas të IA-së:** Mësoni të përdorni në mënyrë efektive një përzgjedhje të kuruar mjeteve të IA-së falas dhe të arritshme për fusha të ndryshme krijuese, duke përfshirë muzikën, gjenerimin e imazheve dhe videove, rrëfimin e historive, gjenerimin e tekstit dhe kërkimin kreativ.
- **Zhvillimi i aftësive praktike:** Fitoni përvojë praktike në integrimin e mjeteve të IA-së në proceset ekzistuese të punës suaj krijuese, duke përmirësuar procesin artistik dhe duke zgjeruar mundësitë për shprehje krijuese.
- **Eksplorimi i aplikacioneve të ndryshme:** Zbuloni gamën e gjerë të aplikacioneve krijuese të IA-së, nga gjenerimi i kompozimeve muzikore unike dhe krijimi i rrëfimeve bindëse, deri te kryerja e kërkimeve inovative.
- **Integrimi dhe demonstrimi i njohurive:** Zhvilloni dhe përfundoni një projekt përfundimtar që tregon aftësitë tuaja të reja dhe demonstroi përdorimin e mjeteve të IA-së për shprehje krijuese.

6.4.3. Struktura e Përmbajtjes

Harmonizimi me IA-në: Krijimi i Muzikës dhe Audios: Eksploroni botën emocionuese të krijimit të muzikës dhe audios me anë të inteligjencës artificiale. Ky modul mbulon teknika dhe mjete të ndryshme për të fuqizuar kreativitetin tuaj muzikor, pavarësisht përvojës suaj të mëparshme me teorinë ose prodhimin e muzikës.

Udhëtime Vizuale: Gjenerimi i Imazheve dhe Videove: Zhytuni në sferën e pamjeve të gjeneruara nga IA. Zbuloni se si të krijoni imazhe mahnitëse nga tekstet, si të manipuloni imazhet ekzistuese me mjete të mundësuar nga IA dhe madje si të gjeneroni videoklipe të shkurtra. Ky modul do t'ju pajisë me aftësitë për t'i dhënë jetë ideve tuaja vizuale, pavarësisht nëse po krijoni art, po dizajnoni grafikë apo po prodhoni përmbajtje video.



Narrative Nexus: IA për Tregim dhe Gjenerim Teksti:Zbuloni fuqinë e IA-së për rrëfimin e historive dhe gjenerimin e tekstit. Mësoni si ta përdorni IA-në për të gjeneruar nxitje për shkrim krijues, për të zhvilluar histori të personazheve, për të shkruar dialogë dhe madje për të krijuar tregime ose poezi të shkurtra të tëra. Ky modul do të eksplorojë se si IA mund të ndihmojë në kapërcimin e bllokimit të shkrimtarit, zgjerimin e horizontit tuaj krijues dhe përmirësimin e aftësive tuaja narrative.

Revolucioni i Kërkimit: Kërkim Krijues i Mundësuar nga IA:Revolucionarizoni procesin tuaj të kërkimit me ndihmën e IA-së. Zbuloni se si të përdorni mjetet e IA-së për të krijuar një ditar krijues të mendimeve tuaja, për të përmbledhur informacionin dhe për të gjetur frymëzim për projektet tuaja krijuese. Ky modul do t'ju tregojë se si IA mund të bëhet asistentja juaj e paçmuar e kërkimit, duke ju ndihmuar të eksploronit ide të reja dhe të thelloni kuptimin tuaj për çdo temë.

Projekti juaj përfundimtar i mundësuar nga inteligjenca artificiale:Bashkoni të gjitha aftësitë dhe njohuritë që keni fituar gjatë gjithë kursit për të krijuar projektin tuaj unik krijues të mundësuar nga inteligjenca artificiale. Ky modul do të ofrojë udhëzime dhe mbështetje ndërsa zhvillonit, përsosni dhe prezantoni punën tuaj, duke shfaqur zotërimin tuaj të mjeteve dhe teknikave të trajtuara në modulet e mëparshme. Ky projekt përfundimtar do të shërbejë si një dëshmi e udhëtimit tuaj krijues dhe një shtesë e vlefshme në portofolin tuaj. Këtu do të kombinoni elementë nga modulet e mëparshme, duke krijuar një pjesë përfundimtare kohezive dhe mbresëlënëse.

6.4.4. Procesi i të nxëniet

Moduli është i strukturuar rreth: Leksioneve dhe Seminareve, Punëtorive Praktike, Projekteve të Përbashkëta Kërkimore, Studimeve të Rastit dhe Hackathonëve, Praktikës në Studio, Angazhimit të Industrisë.

6.5 - Dizajn dhe Zhvillim i Lojërave Video për Trashëgiminë Kulturore

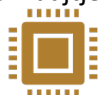
6.5.1. Përshkrimi i Modulit

Ky modul integron dizajnin dhe zhvillimin e videolojërave me trashëgiminë kulturore, duke nxitur bashkëpunimin ndërdisiplinor midis institucioneve akademike dhe organizatave kulturore. Programi i pajis studentët me njohuri teorike dhe aftësi praktike në zbatimin e parimeve të dizajnit të lojërave dhe mediave dixhitale interaktive për të përmirësuar përvojat e trashëgimisë kulturore.

Kohëzgjatja: 20 orë

6.5.2. Objektivat e të Mësuarit

- **Kuptimi themelor i dizajnit dhe zhvillimit të videolojërave për trashëgiminë kulturore:** Fitoni bazën konceptuale për hartimin e videolojërave në fushën e trashëgimisë kulturore. Mësoni historinë, teorinë dhe mekanikën e dizajnit të lojërave si elementë kyç për të vlerësuar se si lojërat mund të përdoren për ruajtjen, edukimin dhe angazhimin e audiencës.



- **Eksplorimi i metodologjive për rrëfimin interaktiv të historive:** Mësoni të përdorni strukturat narrative dhe strategjitë e dizajnit që lidhin trashëgiminë kulturore me mediat interaktive. Kuptoni rolin e rrëfimit të historive në krijimin e përvojave tërheqëse, kuptimplote dhe interpretuese për audienca të ndryshme.
- **Analizimi i implikimeve etike dhe sociale të gamifikimit:** Reflektoni mbi pasojat kulturore të qasjeve të bazuara në lojë, duke marrë parasysh çështjet e përfaqësimit, autenticitetit, përfshirjes dhe aksesueshmërisë. Sigurohuni që strategjitë e gamifikimit të jenë jo vetëm inovative, por edhe etikisht të përgjegjshme dhe me rëndësi shoqërore.
- **Zhvillimi i një prototipi të videolujës në grup:** Hartoni dhe zbatoni një koncept të luajtshëm që vlerëson një aset kulturor, duke integruar rrëfimin interaktiv, mekanikën e lojës dhe elementët gjithëpërfshirës.
- **Bashkëpunimi në ekipe ndërdisiplinore:** Menaxhoni rolet, përgjegjësitë dhe proceset e vendimmarrjes, duke simuluar projekte krijuese dhe kulturore të botës reale.

6.5.3. Struktura e Përmbajtjes

Hyrje në Dizajnin e Videolujërave për Trashëgiminë Kulturore: Ky sesion ofron një pasqyrë të historisë, teorisë dhe gjuhës së videolujërave, me fokus në rolin e tyre në ruajtjen dhe edukimin kulturor. Studentët eksplorojnë se si lojërat serioze dhe titujt e fokusuar në trashëgimi komunikojnë narrativa dhe vlera kulturore përmes dizajnit interaktiv. Duke analizuar studimet e rasteve, ata mësojnë të identifikojnë elementët kryesorë të lojës dhe të kuptojnë se si këto mund të shfrytëzohen për të krijuar përvoja kulturore kuptimplote.

Koncepti dhe Dizajni i Lojës: Ky sesion prezanton parimet e dizajnit të lojërave dhe procesin krijues pas zhvillimit të konceptit. Studentët zbatojnë metodologjitë e të menduarit në dizajn për të transformuar idetë fillestare në koncepte të strukturuar dhe për të prodhuar një Dokument të Dizajnit të Lojës. Sesioni mbulon gjithashtu bazat e shkrimit të skenarëve të lojërave video, rrjedhën narrative dhe zhvillimin e personazheve, duke i mundësuar studentëve të artikulojnë përvoja koherente dhe tërheqëse të lojës me një fokus kulturor.

Zhvillimi i Lojës: Studentët fitojnë njohuri mbi aspektet teknike dhe organizative të krijimit të videolujërave. Sesioni mbulon menaxhimin e projekteve softuerike, parimet themelore të inxhinierisë softuerike për lojërat dhe përdorimin e motorëve të lojërave të përshtatshëm për aplikacionet e trashëgimisë kulturore. Theksi vihet në përvojën e përdoruesit, përdorshmërinë dhe aksesueshmërinë, duke i ndihmuar studentët të kuptojnë se si zgjedhjet e zhvillimit ndikojnë në angazhimin e lojtarëve dhe rezultatet e të nxënit.

Tregim Ndërveprues dhe Dizajn Narrativ: Ky sesion përqendrohet në strukturat narrative dhe zbatimin e tyre në kontekstin e lojërave të trashëgimisë kulturore. Studentët shqyrtojnë se si teknikat e rrëfimit të historive mund t'i transformojnë vizitat në muze ose përmbajtjen arkivore në përvoja interaktive.

Projekti i Prototipit të Lojërave Video në Grup: Dizajnoni, zhvilloni dhe prezantoni një prototip funksional si ekip, duke zbatuar të gjitha aftësitë e mësuara për të krijuar një përvojë interaktive me kuptim kulturor.

6.5.4. Procesi i të nxënit

Moduli është i strukturuar rreth: Leksioneve dhe Seminareve, Punëtorive Praktike, Projekteve të Përbashkëta Kërkimore, Studimeve të Rastit dhe Hackathonëve, Praktikës në Studio, Angazhimit të Industrisë.



6.6 - Përfshirja e vajzave në teknologji

6.6.1. Përshkrimi i Modulit

Ky modul i fuqizon pjesëmarrësit me njohuri dhe aftësi praktike për të promovuar barazinë gjinore dhe përfshirjen e grave dhe vajzave në teknologji dhe punësim. Ai trajton konceptet e barazisë gjinore, stereotipet, barrierat në arsim dhe karrierë, mekanizmat dhe ligjet institucionale, fuqizimin social dhe ekonomik, angazhimin qytetar, hartimin praktik të projekteve dhe reflektimin mbi veprimet për të çuar përpara përfshirjen.

Kohëzgjatja: 20 orë

6.6.2. Objektivat e të Mësuarit

- **Kuptimi i Barazisë Gjinore dhe Stereotipeve:**Njihni konceptet themelore të barazisë gjinore dhe identifikoni stereotipet gjinore që ndikojnë në zgjedhjet e karrierës dhe pjesëmarrjen e vajzave në teknologji.
- **Analizimi i pengesave për përfshirjen në teknologji:**Analizoni barrierat sociale, kulturore dhe institucionale që pengojnë përfshirjen e vajzave në arsimin dhe karrierën teknologjike.
- **Kuptimi i Planeve Vendore dhe Institucionale:**Të njihen mekanizmat institucionalë dhe ligjet kombëtare që mbështesin barazinë gjinore dhe përfshirjen e grave dhe vajzave në vendimarrje.
- **Fuqizimi dhe Përfshirja Ekonomike e Grave dhe Vajzave:**Analizoni dhe vlerësoni sfidat dhe mundësitë në fuqizimin ekonomik dhe social të grave dhe vajzave, duke përfshirë punësimin, sipërmarrjen dhe adresimin e diskriminimit të shumëfishtë.
- **Hartimi i Iniciativave për Barazi Gjinore:**Hartoni plane dhe projekte konkrete për të promovuar barazinë gjinore në komunitet ose shkollë, duke përdorur aftësitë e zhvilluara gjatë trajnimit.
- **Nxjtja e Angazhimit dhe Pjesëmarrjes Qytetare:**Zhvilloni aftësi për angazhim qytetar dhe qeverisje lokale, duke përfshirë pjesëmarrjen e grave dhe vajzave në vendimarrje dhe role aktive në komunitet.
- **Zbatimi i njohurive përmes simulimit praktik:**Përdorni njohuritë e fituara në aktivitete praktike duke simuluar zbatimin e projekteve për fuqizimin e vajzave në IT dhe në komunitet.
- **Planifikimi i Veprimeve të Ardhshme:**Reflektoni mbi mësimet e nxjerra dhe përcaktoni veprime konkrete për të çuar përpara barazinë gjinore dhe përfshirjen e vajzave në teknologji.

6.6.3. Struktura e Përmbajtjes

Bazat e Barazisë Gjinore:Përmbledhje e koncepteve kryesore të barazisë gjinore dhe stereotipeve gjinore, me fokus në ndikimin e tyre tek vajzat në IT. Pjesëmarrësit identifikojnë stereotipet që formësojnë zgjedhjet profesionale dhe shqyrtojnë se si këto ndikojnë në pjesëmarrjen në teknologji përmes prezantimit interaktiv, diskutimit në grup dhe ushtrimeve praktike.



Pabarazia Gjinore në Arsim dhe Karrierë: Analiza e barrierave në arsim dhe karrierën teknologjike për vajzat. Pjesëmarrësit identifikojnë faktorët që krijojnë pabarazi, vlerësojnë ndikimin e tyre në zgjedhjet profesionale dhe propozojnë strategji përmes prezantimeve, statistikave, studimeve të rasteve dhe punës në grup.

Mekanizmat Institucionalë dhe Ligjet për Barazinë Gjinore: Rishikimi i ligjeve, politikave, institucioneve dhe mekanizmave kombëtarë që mbështesin barazinë gjinore dhe promovimin e saj. Pjesëmarrësit identifikojnë institucionet mbështetëse dhe shqyrtojnë implikimet për projektet e fokusuara në teknologji nëpërmjet analizës së dokumenteve dhe hartëzimit praktik.

Fuqizimi Social dhe Ekonomik i Grave dhe Vajzave: Eksplorimi i punës dhe punësimit, gratë dhe sipërmarrja, si dhe diskriminimi i shumëfishtë. Pjesëmarrësit identifikojnë sfidat dhe mundësitë dhe krijojnë ide për projekte/ndërmarrje që fuqizojnë vajzat dhe adresojnë diskriminimin.

Zbatimi praktik i planeve dhe projekteve: Hartimi në grup i mini-projekteve konkrete për fuqizimin e vajzave në IT dhe simulimi i zbatimit përmes prezantimeve dhe diskutimit të sfidave dhe zgjidhjeve.

Reflektim dhe hapat e mëtejshëm: Konsolidimi i mësimave të nxjerra, vetëvlerësimi dhe planifikimi i veprimeve konkrete pas trajnimit për komunitetin ose shkollën.

6.6.4. Procesi i të nxënit

Moduli është i strukturuar rreth: prezantimeve interaktive, diskutimeve, ushtrimeve praktike, studimeve të rasteve dhe punës në grup.

