

## Moduli Prezantimi i Avancuar

Syllabusi i mëposhtëm është syllabusi për modulin AM6 – Prezantimi I Avancuar, i cili siguron bazën për pjesen teorike dhe praktike të këtij moduli. Syllabusi për modulin AM6 i tejkalon aftësitë dhe njohuritë që i përmban brenda ECDL / ICDL Moduli M6. Prezantimi I Avancuar parasheh që kandidati tashmë ka fituar aftësitë dhe njohuritë e përshkruara në ECDL / ICDL Modulin 6

### Qëllimi i modulit

Kandidatët e suksesshëm duhet të jenë në gjendje të:

- Planifikojnë prezantimin konform target audiencës dhe eventit.
- Krijojnë dhe modifikojnë shabllonet, si dhe formatojnë prapavijën e sllajdeve.
- Pasurojnë prezantimin me objekte të vizatuara dhe fotografi.
- Aplikojnë funksione të avancuara për të krijuar, formatuar dhe modifikuar diagramet.
- Përfshijnë në prezantime filmat, zërimin dhe animacionet.
- Bëjnë importimin dhe lidhjen e të dhënave të ndryshme.
- Përgatitja e prezantimit final, rregullimi dhe përshtatja e parametrave si dhe krijimi i butonave kontrollues në prezantim.

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>	<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>	
<b>A</b> <b>M</b> <b>6.1</b> <b>Planifikimi i</b> <b>Prezantimit</b>	AM 6.1.1	Audienca dhe Mjedisi .1.1	Kuptojnë se si demografia e audiencës (mosha, niveli arsimor, profesioni, sfondi kulturor) dhe njohja e temës ndikon në planifikimin e një prezantimi.	
			AM6.1 .1.2	Të keni parasysh mundësitë për realizimin e prezantimit si: ndriçimi, pajisjet në dispozicion për prezantim, madhësinë e dhomës dhe planin.
	AM 6.1.2	Dizjni, Përmbajtja dhe Layout- i	AM6.1 .2.1	Të keni parasysh kohën si: shfaqja e përmbajtjes në proporcion me kohën në dispozicion, të lejojë intervalin kohor të mjaftueshëm për çdo sllajd.
			AM6.1 .2.2	Kuptoni se dialogu i prezantimit është mbështetur nga objekte grafike dhe tekste. Kuptoni rëndësinë e kufizimit të nivelit të detajeve të objekteve grafike dhe teksteve.
		AM6.1 .2.3	Kuptoni rëndësinë e përdorimit të një skeme të qëndrueshme të dizajnit dhe kontrastin adekuat të ngjyrave.	

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>	<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>
		AM6.1 .2.4	Të keni parasysh mundësinë e shfrytëzimit të dizajnëve si: madhësia e shkronjave teksti alternativ, ngjyrat, kufizimi i animacioneve dhe tranzicioneve.
A M 6.2	Sllajdi Modelues dhe Shabllonet	AM6.1 2.1	Sllajdi Modelues
		AM6.2 .1.1	Inserton një sllajd modelues (mastër sllajd) të ri, titull të ri ne sllajd.
		AM6.2 .1.2	Ndryshon pamjen e Sllajdit Modelues si: fontin, formatin e listës se shenjzuar, ngjyrën e sfondit dhe placeholder position placeholder deletion .
		AM6.2 .1.3	Aplikoni sllajdin modelues të kostumizuar në një sllajd specifik.
		AM6.2 2.2	Krijon një shabllon të ri (templat theme).
		.2.1 2.2.2	Ndryshon një shabllon , theme.
A M 6.3	Objektet e Vizatuara	AM6.1 3.1	Formatimi i Objekteve të Vizatuara
		AM6.3 .1.1	Aplikoni efektet e mbushjes së prapavijës në një objekt të vizatuar .
		AM6.3 .1.2	Aplikoni një efekt të transparencës në një objekt të vizatuar.
		AM6.3 .1.3	Aplikoni një efekt 3-D dhe parametrat në një objekt të vizatuar .
		AM6.3 .1.4	Merr një stil nga një objekt i vizatuar dhe aplikojë atë në një tjetër objekt të vizatuar.
		AM6.3 .1.5	Ndrysho formatimin e parazgjedhur (default) për objektet e reja të vizatuara.
		AM6.3 3.2	Formatimi i Fotografive, Imazheve
		AM6.3 .2.1	Përshtat fotografinë, ndriçimin dhe kontrastin e imazhit .
		AM6.3 .2.2	Shfaq një fotografi, imazh në shkallëzim gri, të zezë dhe të bardhë, format washout.
		AM6.3 .2.3	Ndryshoni ngjyrat në një fotografi. Rikthen ngjyrat origjinale në një fotografi.
		AM6.3 3.3	Puna me Objekte Grafike
		AM6.3 .3.1	Shfaqni, fshihni vizoren, grid and guides. Move guides. Turn on , off snap objects to grid.

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>	<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>
		AM6.3 .3.2	Poziciono një objekt grafik (fotografi, imazh, objekt të vizatuar) në një sllajd duke përdorur koordinatat e specifikuara horizontale dhe vertikale.
		AM6.3 .3.3	Shpërndani objektet e përzgjedhura grafike horizontalisht, vertikalisht varësisht nga sllajdi.
		AM6.3 .3.4	Shkëput / prenë një objekt grafik.
		AM6.3 .3.5	Proporcionalisht, në mënyrë disproporcionale rishkallëzon një objekt grafik.
		AM6.3 .3.6	Shndërroni një fotografi në një objekt të vizatuar dhe editoni objektin e vizatuar.
		AM6.3 .3.7	Ruani një objekt grafik si një format fajlli si: bmp,gif, jpeg , png .
		AM6.3 .3.8	Largon, shfaq prapavijën grafike në një sllajd-e.
A M 6.4	Grafiket dhe Diagramet	AM6.4.1	Përdorimi i Grafikeve
		AM6.4 .1.1	Formatoni titullin, legjendën , data labes dhe axes labes të grafikëve.
		AM6.4 .1.2	Ndryshoni llojin e grafikëve për një seri të përcaktuar të të dhënave.
		AM6.4 .1.3	Ndryshoni hapësirën e zbrazët ndërmjet shtyllavebare në një grafik.
		AM6.4 .1.4	Formatoni shtyllat, shiritet, plot area, chart area, për të shfaqur një imazh.
		AM6.4 .1.5	Ndrysho shkallën e boshtit të vlerës: për të shfaqur numrin minimal, maksimal, intervalin kryesor në mes numrave të plotuar në një grafikë.
		AM6.4 .2.1	Përdorimi i Diagrameve
		AM6.4 .2.1	Krijoni një diagram duke përdorur opsionet Built- in ose vegla të tjera në dispozicion si: flowchart, rrethor, piramidal.
		AM6.4 .2.2	Vendosni, zhvendosni, fshini format në një diagram.
		AM6.4 .2.3	Shtoni, ndryshoni, fshini lidhjet në një flowchart.

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>	<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>	
A M 6.5	Multimedia	AM6.5.1	Filmat, Zërimi	AM6.5.1.1 Insertoni filma për tu shfaqur automatikisht në klikim të mausit.
				AM6.5.1.2 Insertoni efekte zanore për tu shfaqur automatikisht në klikim të mausit.
		AM6.5.2	Animacionet	AM6.5.2.1 Ndryshoni efektet dhe parametrat e animacioneve .Ndryshoni renditjen e animacioneve në një sllajd.
				AM6.5.2.2 Aplikoni parametrat automatikë në mënyrë që pikat e shënjëzuara do të zbehen me një ngjyrë të caktuar pas animacionit .
		AM6.5.2.3 Animoni elementët e diagrameve, sipas serisë, sipas kategorisë, sipas elementëve në seri. Animoni, mos animoni chart grid dhe legjendën.		
A M 6.6	Rritja e Produktivitetit	AM6.6.1	Lidhja dhe Importi	AM6.6.1.1 Insertoni, ndryshoni, largoni një hyperlink.
				AM6.6.1.2 Insertoni një buton të veprimit. Ndrysho parametrat për të naviguar në një sllajd të specifikuar, shfaqje të sllajdeve, fajll, URL.
				AM6.6.1.3 Lidhni të dhënat në një sllajd dhe shfaqni si një objekt, ikonë.
				AM6.6.1.4 Aktualizo, brake një link.
				AM6.6.1.5 Insertoni një fotografi nga fajll me link në fajll.
				AM6.6.1.6 Importoni të dhënat në një sllajd dhe shfaqni si një objekt.
		AM6.6.1.7 Modifikoni, fshini të dhënat e importuara.		
	AM6.6.2	Importimi, Eksportimi	AM6.6.2.1 Bashkoni sllajdet, një prezantim të plotë, një tëkstë përpunuar në një prezantim ekzistues.	
AM6.6.2.2 Ruaj një sllajd të specifikuar si një format fajll: gif, jpeg, bmp.				
A M 6.7	Menaxhimi Prezantimeve	AM6.7.1	Prezantimet	AM6.7.1.1 Krijoni, shfaqni një prezantim final.

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>	<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>
		AM6.7 .1.2	Kopjoni, ndryshoni, fshini një prezantim final.
AM6.7.2	Parametrat e Prezantimeve	AM6.7 .2.1	Aplikoni / largoni minutazhën nga tranzicioni i sllajdeve.
		AM6.7 .2.2	Aplikoni / Largoni parametrat në një sllajd show në mënyrë që të paraqitët /mos paraqitët vazhdimisht gjatë prezantimit.
		AM6.7 .2.3	Aplikoni parametrat në mënyrë që paraprakisht sllajdet të shfaqen manualisht, ose duke përdorur minutazhen nëse është i pranishëm. Aplikoni parametrat në mënyrë që sllajd show të shfaqet me animacione ose pa animacione.
AM6.7.3	Kontrolli i Prezantimeve	AM6.7 .3.1	Vendos, largon kutinë e shënimeve gjatë një prezantimi.
		AM6.7 .3.2	Shfaq ekranin e zi, të bardhë gjatë prezantimit. Pazon, rifillon, përfundon një prezantim.