

BARKODI



REPUBLIKA E SHQIPËRISË  
 MINISTRIA E ARSIMIT  
 DHE SPORTIT  
 QENDRA E SHËRBIMEVE ARSIMORE

## MODEL TESTI I MATURËS SHTETËRORE PROFESIONALE 2025

### KUALIFIKIMI PROFESIONAL "MULTIMEDIA"

#### Udhëzime për maturantin/kandidatin

Testi përmban gjithsej **60 pikë**.

Koha për zhvillimin e pyetjeve të testit është **2 orë e 30 minuta**.

Testi ka **20 pyetje me zgjedhje (alternativa)** dhe pyetjet e tjera janë me zhvillim.

Pikët për secilën pyetje janë dhënë përbri saj.

#### Për përdorim nga komisioni i vlerësimit

Kërkesa	1	2	3	4	5	6	7	8
Pikët								
Kërkesa	9	10	11	12	13	14	15	16
Pikët								
Kërkesa	17	18	19	20	21	22	23	24
Pikët								
Kërkesa	25	26	27	28	29	30		
Pikët								

Totali i pikëve

KOMISIONI I VLERËSIMIT

1.....Anëtar

2.....Anëtar

1. Tipografia kinetike ka të bëj me: 1 pikë
- A) Animim imazhesh
  - B) Animim teksti
  - C) Animim karakteresh
  - D) Animim objektsh
2. Cila nga alternativat nuk bënë pjesë në teknikat e përditësimit të imazhit në dizajnin grafik? 1 pikë
- A) Maskimi i imazheve
  - B) Prerja e imazheve
  - C) Ndryshimi i tekstit
  - D) Përdorim i efekteve të ngjyrave në imazhe
3. Për ndërprerjen e rreshtit në HTML përdoret tagu: 1 pikë
- A) <br>
  - B) <break>
  - C) <b>
  - D) <i>
4. Sipas parimit Slow in and Slow out në animacion: 1 pikë
- A) çdo objekt do të krijohet në formë 3D për të marrë vizualizimin realist të skenës.
  - B) çdo personazh nuk duhet të jetë i njëjtë si çdo personazh i vërtetë, por disi duket se është si ai që krijon një mendim të duhur në mendjen e audiencës.
  - C) kur një objekt ka përsheptim maksimal në mes dhe reziston në fillim dhe në fund, do të tregojë funksionimin e këtij parimi.
  - D) veprimi i dy objekteve kanë shpejtësi të ndryshme në çdo skenë mund ta përshkruaj lehtësisht këtë parim
5. Cila nga alternativat nuk është pjesë përbërëse e trekëndëshit të ekspozimit? 1 pikë
- A) ISO
  - B) Shutter speed
  - C) Aperture
  - D) Mirror
6. Cila nga alternativat e mëposhtme **nuk** është një element i cili përdoret në inkuadrimin e një dizajni grafik? 1 pikë
- A) Borders
  - B) Hapsira negative
  - C) Format gjeometrike
  - D) Kontrasti

7. Cila nga alternativat e mëposhtme është e vërtetë për mediat digjitale? **1 pikë**
- A) Librat janë formë e mediave digjitale.
  - B) Media digjitale realizohet vetëm nëpërmjet mediave sociale.
  - C) Media digjitale nuk përfshin median sociale.
  - D) Është informacion i ndarë përmes një pajisjeje ose ekrani digjital.
8. Cila nga alternativat e mëposhtme është format i audios? **1 pikë**
- A) PNG
  - B) NP
  - C) WMA
  - D) MI
9. Cila nga alternativat e mëposhtme është metode ne zhvillimin e një animacioni? **1 pikë**
- A) skenimi
  - B) vizatimi i ngurte
  - C) veprimi dytësor
  - D) tweening
10. Cila nga alternativat e mëposhtme shpjegon qartë qëllimin e hierarkisë në dizajnin grafik? **1 pikë**
- A) Hierarkia në dizajnin grafik ndihmon në vendosjen e një rendi vizual, prioritizimin e informacionit.
  - B) Hierarkia përcakton ekuilibrin simetrik në përdorimin e elementëve.
  - C) Hierarkia ka si qëllim organizimin e tekstit në një dizajn.
  - D) Hierarkia përcakton se cilën ngjyrë duhet të zgjedhim kur dizajnojmë.
11. Si mund të ndikojnë ngjyrat e ngrohta në emocionet dhe perceptimin e shikuesit? **1 pikë**
- A) Ngjyrat e ngrohta shoqërohen me qetësinë, qetësinë dhe besimin.
  - B) Ngjyrat e ngrohta përcjellin një ndjenjë thjeshtësie, elegance dhe ekuilibri.
  - C) Ngjyrat e ngrohta përcjellin një ndjenjë energjie, ngrohtësie dhe urgjence.
  - D) Ngjyrat e ngrohta përdoren për të përcjellë një ndjenjë të tensionuar, misterioze ose elegante.
12. Clipping mask në programin photoshop përdoret për: **1 pikë**
- A) Të ndryshuar backgroundin e një imazhi
  - B) Të krijuar një marrëdhënie midis shtresave
  - C) Të ndryshuar fontin e tekstit
  - D) Të fshirë ose prerë pjesë të ndryshme të një imazhi
13. Cila nga alternativat e mëposhtme është sintaksa e saktë për komentet në një kod HTML dhe CSS? **1 pikë**
- A) // ky është një koment
  - B) // ky është një koment //
  - C) /\* ky është një koment \*/
  - D) ky është një koment

14. Cila nga fazat e mëposhtme nuk bën pjese në hapat e realizimin të animacionit 3D? 1 pikë
- A) Modelimi
  - B) Ndriçimi
  - C) Rendering
  - D) Skenari
15. Kalendari i postimeve për menaxhimin e mediave sociale është: 1 pikë
- A) një përmbledhje e postimeve të ardhshme në mediat sociale, të organizuar sipas datës
  - B) një përmbledhje e postimeve të ardhshme në mediat sociale, të organizuar sipas fitimeve
  - C) një përmbledhje vjetore e postimeve në mediat sociale organizuar sipas bilancit kontabel.
  - D) një përmbledhje e postimeve të ardhshme në mediat sociale, të organizuar sipas shpenzimeve të kryera
16. Hapësira e bardhë në dizajnin grafik nënkupton: 1 pikë
- A) Zona e zbrazët ose e lënë bosh në një dizajn.
  - B) Zona ku do vendoset imazhi në një dizajn
  - C) Zona ku do vendoset teksti në një imazh
  - D) Zona jashtë kufijve të kornizës së dizajnit.
17. Rrethoni përgjigjen e saktë për parimin Drejtpërsëdrejti në animacion (Straight Ahead): 1 pikë
- A) u jep personazheve dhe objekteve tuaja të animuara iluzionin e gravitetit, peshës, masës dhe fleksibilitetit.
  - B) ndihmon për të përgatitur shikuesin për atë që do të ndodhë.
  - C) të gjitha kornizat vizatohen nga fillimi deri në fund dhe më pas plotësojnë të gjithë intervalin ose skenën.
  - D) krijon realitet shtesë në skenë duke zhvilluar një stil të duhur animacioni.
18. Cila nga alternativat e mëposhtme është skedar raster sipas formatit të fotografisë? 1 pikë
- A) doc
  - B) pdf
  - C) jpg
  - D) .txt
19. Animacioni Stop Motion: 1 pikë
- A) është animacion që kapet një kornizë në kohë, me objekte fizike që lëvizin midis kornizave.
  - B) është një term i gjerë në grafikën kompjuterike që i referohet krijimit të shkronjave, fjalëve ose paragrafëve lëvizës
  - C) është animacion i cili i referohet krijimit të fotove të palëvizura
  - D) quhet ndryshe 'motion tweening'
20. Cila nga alternativat e mëposhtme **nuk** është e vërtetë për newsletter? 1 pikë
- A) Ndërgjegjësim i markës
  - B) Nuk shpërndan informacion
  - C) Promovim në mediat sociale
  - D) Është një lloj media digjitale

21. Listoni 4 nga hapat më të rëndësishëm të ndërtimit të një animacioni 2D.

4 pikë

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

22. Në secilin nga pohimet e mëposhtme, rrethoni përgjigjen e saktë.

4 pikë

A. Wireframe Model është një model themelor skeletor që përshkruan paraqitjen dhe strukturën e një dizajni pa asnjë detaj vizual ose ngjyrë.

PO JO

B. Mockup Model: Një version më i rafinuar i modelit me wireframe që përfshin elemente vizuale si ngjyra, tipografi dhe imazhe për të dhënë një ide më të mirë të dizajnit përfundimtar.

PO JO

C. Modeli Prototip është një sekuençë vizuale e imazheve që përshkruan rrjedhën dhe narrativën e një dizajni, që përdoret zakonisht në prodhimin e animacionit dhe videove.

PO JO

D. Modeli Storyboard është një model funksional që lejon përdoruesin të ndërveprojë me dizajnin dhe të testojë përdorshmërinë dhe funksionalitetin e tij.

PO JO

23. Listoni dhe përkufizoni dy llojet më të rëndësishme të postimeve në media sociale.

4 pikë

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

24. Përkufizoni 4 parimet e mëposhtme të animacionit:

4 pikë

1. Squash and Stretch
  
2. Parashikim(Anticipation)
  
3. Vizatim i ngurtë(Solid drawing)
  
4. Ekzagjerim(Exaggeration)

25. Përkufizoni konceptin e Parimeve të Gestaltit dhe listoni tre prej tyre.

4 pikë

---

---

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

26. Listoni 4 kategori të marketingut dixhital.

4 pikë

- 1.
  
- 2.
  
- 3.
  
- 4.

27. Shkruani kodin në HTML i cili realizon një paragraf me tekst "Përshëndetje, kjo është një foto" dhe vendos një foto me emrin imazh.png me përmasa 500x500 bashkëngjitur tekstit. **4 pikë**

28. Përshkruani konceptin e psikologjisë së ngjyrave dhe listoni 3 kategoritë e tyre . **4 pikë**

---

---

---

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

29. Listoni 4 elementet kryesore të fotografisë. **4 pikë**

1.

2.

3.

4.

30. Bazuar në figurën e mëposhtme përkufizoni skenimin në animacion dhe listoni 3 komponentët kryesor të përdorur sipas parimit të skenimit. **4 pikë**

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



