

Learning Analytics & Gamification

Prof. Dr. Eric Schoop,
Alexander Clauss, Mattis
Altmann



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Axhenda

Bazat e Learning Analytics

Përdorimi i Learning Analytics

Bazat e Gamification

Projektimi i Gamification

Elemente të Gamification

1. Përfundimi

1 Bazat e analitikës së të mësuarit

Rrënjët e të Mësuarit te Analitikes

“Kush flet me kë për çfarë, dhe me çfarë efekti?”

Paul Lazarsfeld, 1944

Analiza e rrjetit

Analiza e rrjetit social që nga vitet 70 (Wellman)

- Një gjetje kryesore: ne fitojmë më shumë njohuri nga lidhje të dobëta në rrjetin tonë social sesa me lidhje të ngushta për shkak të afrimit të njohurive me lidhjet e ngushta
 - Dobi nga rrjetet e ndryshme shoqërore
 - Duke zbuluar si e zhvillon njohurinë nxënësi (Corbett, Anderson, 1995)
 - Zbulimi i njohurive në bazat e të dhënave (ose Data Mining) (Fayyad, 1996), më pranë Educational Data Mining
- Appropriimi i koncepteve të inteligjencës së biznesit nga institucionet arsimore



1 Bazat e analitikës së të mësuarit

Dallimi midis termave dhe koncepteve

Learning analytics, educational data mining, dhe analitika akademike janë koncepte të lidhura ngushtë (Bienkowski, Feng, & Means, 2012; Elias, 2011)

Nxjerrja e të dhënave arsimore

Zhvillimi dhe zbatimi i metodave me qëllim zbulimin

Kuptimi më i mirë i dojes dhe i të mësuarit (Beinkowski, Feng & Means, 2012)

- Miniera e të dhënave arsimore përdor algoritme të nxjerrjes së të dhënave me qëllim të zgjidhjes së çështjeve arsimore (Romero, Ventura, 2010)
- Analitika Akademike
- Aplikimi i parimeve dhe mjeteve të inteligjencës së biznesit në akademi me qëllim përmirësimin e vendim-marrjes dhe performancës së institucioneve arsimore
- Kombinon "grupe të mëdha të dhënash, teknika statistikore dhe modelim parashikues" (Campbell et al., 2007, p.42)

1 Bazat e analitikës së të mësuarit

Dallimi midis termave dhe koncepteve

Learning Analytics Sociale

Si e ndërtojnë njohurinë nxënësit së bashku në mjediset e tyre kulturore dhe shoqërore

Në kontekst të mësimi shoqëror on-line merren parasysh mjediset arsimore formale dhe joformale

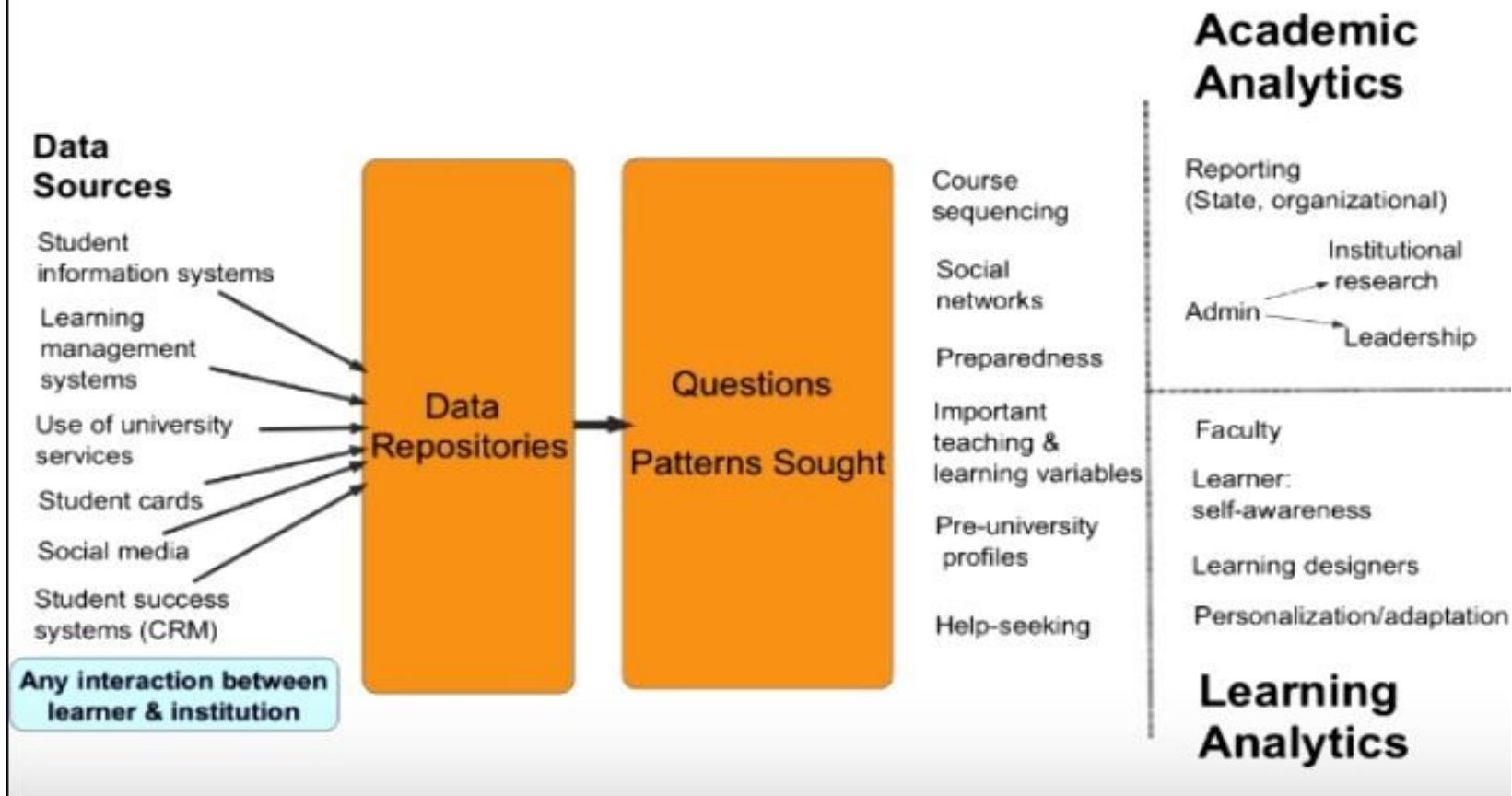
Fokusohet në bashkëpunimin dhe ndërveprimin e të mësuarve në një mjedis të socializuar të të mësuarit, jo vetëm në përfundimet individuale të të mësuarit (Buckingham Shum & Ferguson, 2012)

- Zhvendosja nga vlerësimi i shumanshëm në formues
- Nga vlerësimi i rezultateve të të mësuarit në vlerësimin e vazhdueshëm të procesit/përparimit

1 Bazat e analitikës së të mësuarit

Dallimi midis termave dhe koncepteve

Qasje sistematike



2 Përdorimi i Learning Analytics

Pse Learning Analytics?

Konteksti i arsimit të lartë

Rrit ndërgjegjësimin e nxënësit dhe edukatorëve në situatat e tyre aktuale që mund t'i ndihmojnë ata të marrin vendime konstruktive dhe të kryejnë detyrat e tyre në mënyrë më efektive

Ndjekja dhe parashikimi i performancës së nxënësve si dhe identifikimi i çështjeve problematike potenciale dhe studentëve në rrezik

Shembull: Universiteti Purdue përdori modelimin parashikues bazuar në të dhënat e mbledhura nga sistemi i menaxhimit të kursit për të identifikuar studentët në rrezik dhe për të ofruar ndërhyrje

- "Çdo gjë që nuk mund të përpunosh në kokën tënde ia vlen të përdoresh Learning Analytics"



2 Përdorimi i Learning Analytics

Pse Learning Analytics?

Konteksti i sipërmarrjes (rrjetet sociale të sipërmarrjes)

Matja e arritjeve të objektivave për të vendosur raportimin e orientuar drejt suksesit ◇ që vërtetojnë justifikimin e ekzistencës

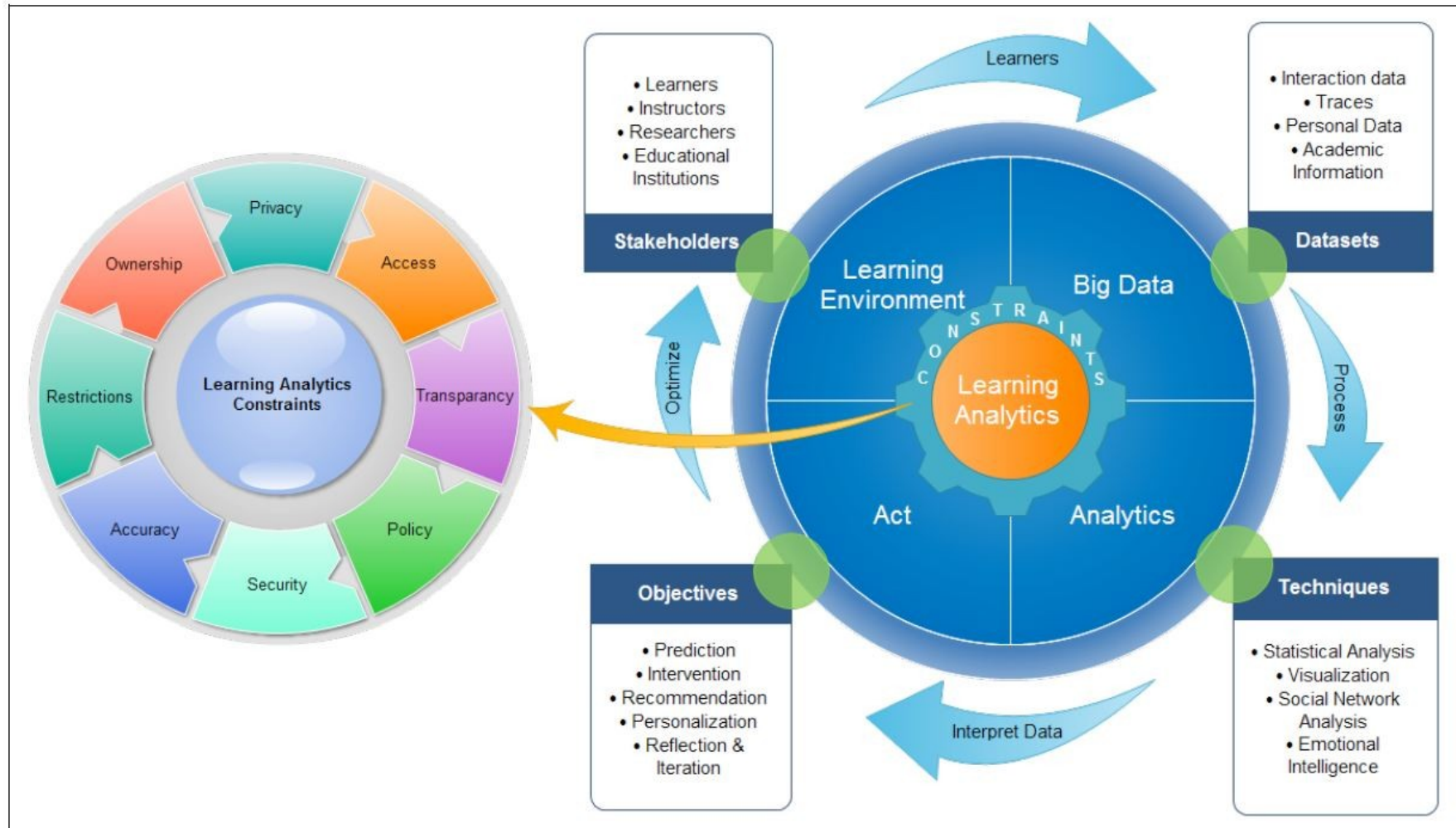
Feedback bazohet në rezultatet e kuantifikuara dhe jo vetëm në vlerësimin personal

Monitorimi i veprimtarisë së punonjësve në rrjetin social të sipërmarrjes për të rritur efektivitetin dhe efikasitetin

- Krijimi i sistemeve nxitëse brenda bashkësisë së rrjetit social të ndërmarrjes, p.sh. gamifikimi



2 Përdorimi i Learning Analytics



2 Përdorimi i Learning Analytics

Elemente të Learning Analytics

Metodat

- Analiza
- Mjetet dhe teknikat e vizualizimit të të dhënave
- Përveç kësaj përdoren metodat EDM:
- Kushtimi
- Grumbullim
 - Gërmimi i marrëdhënieve
- Metoda shkencore kundër metodave shkencore



2 Përdorimi i Learning Analytics

Benefitet e Learning Analytics

Institucionale:

Identifikimi i kurseve të synuara

- Përmirësimi i programit mësimor

Instruktor/nxënës:

Sjellja dhe procesi i rezultateve të të mësuarit të nxënësve

Të mësuarit e personalizuar

- Përmirësim i performancës së instruktorit

VCL:

- Feedback për instruktorët sipas treguesve



2 Përdorimi i Learning Analytics

Sfidat e Learning Analytics

Ndjekja e të dhënave

Mbledhja e të dhënave

Procesi i vlerësimit

Analiza e të dhënave

Lidhja me shkencat e të mësuarit

- Çështje etike dhe të privatësisë



3 Bazat e gamifikimit

Pse gamifikimi?

Një nga sfidat më të mëdha të kurseve e-learning është të gjendet një mënyrë për të mbajtur motivimin e pjesëmarrësit konstant.

- Studimet tregojnë se mesatarisht vetëm 15% e pjesëmarrësve përfundojnë një kurs



3 Bazat e gamifikimit

Përkufizimi & Diferencimi

Gamifikimi është:

"Futja e elementeve të lojës në proceset ekzistuese ose objektet të cilat nuk janë të luajtshme në vetvete"
(Grünberg, 2014)

Gamifikimi nuk është,

Për të pasqyruar mjedisin normal të punës virtuale (Deißler, 2013)

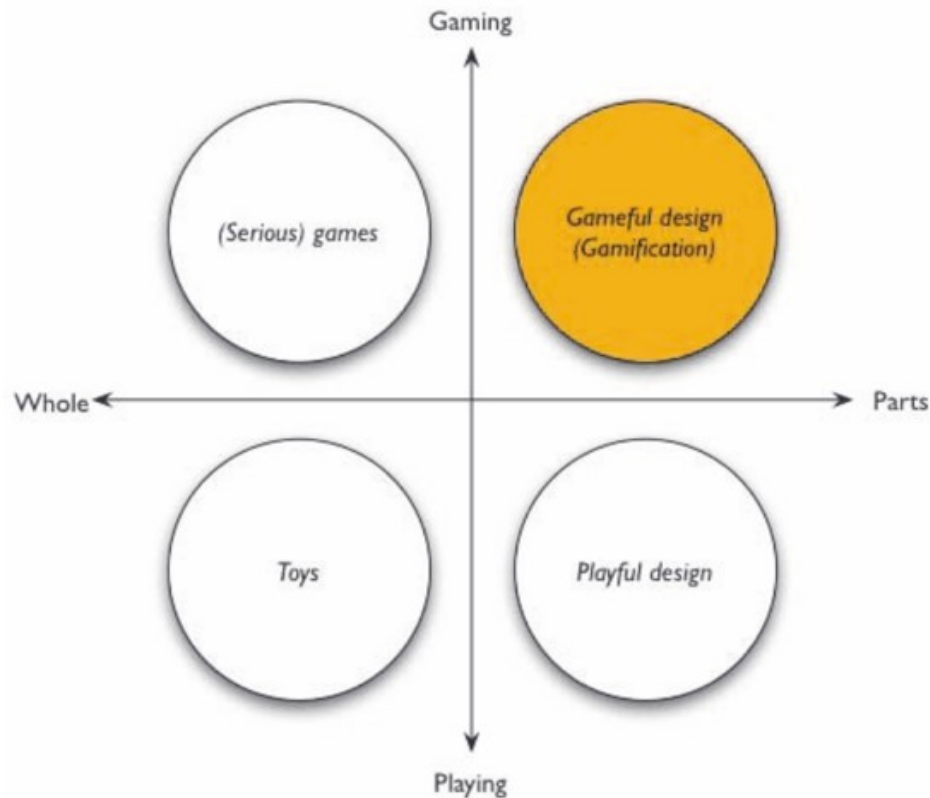
Çdo lojë në punë (Deißler, 2013)

Të gjitha lojrat me kontekstin e kompanisë (Deißler, 2013)

- Përdorimi i lojërave të pavarura të të mësuarit në e-learning (Raymer, 2011)



3 Bazat e qamifikimit



Deterding et al. 2011

Karakteristika

Elementët e projektimit të lojës

Lojra në "asnjë kontekst loje"

Strategjia e projektimit

Në qendër të njeriut

Motivim

Pjesëmarrja dhe përfshirja

- Ndjenjat

Strategji për nxënës-qendër dhe motivimin-rritjen e dizajnit të situatave të të mësuarit dhe mjediseve të të mësuarit nëpërmjet përdorimit të elementeve të lojës.

3 Bazat e gamifikimit

Parimet bazë

Domethënia



<http://www.spiegel.de/fotostrecke/winter-game-50-000-eishockey-fans-im-fussballstadion-fotostrecke-91619-6.html>

3 Bazat e gamifikimit

Parimet bazë

Domethënia



http://ergonomicsindesign.com/wp-content/uploads/65440175_2bb0551a5d_z.jpg
<https://i.pinimg.com/originals/ba/90/8d/ba908dbd2ba6b7bcd85fc3cde15af568.jpg>
http://cdn-9chat-fun.9cache.com/media/photo/a5obEeNrm_480w_v1.jpg

3 Bazat e gamifikimit

Parimet bazë

Mjeshtëri



<https://cdn.images.express.co.uk/img/dynamic/36/590x/secondary/darth-vader-force-choke-1086313.jpg>

3 Bazat e gamifikimit

Parimet bazë

Autonomia



http://bilder.zuhause.de/b/68/23/39/72/id_68233972/tid_da/tipps-fuer-den-sandkasten-aus-holz-.jpg

4 Projektimi i gamifikimit

Llojet e lojtarëve pas Marczewski:

Filantropët sillen si altruistë dhe kërkojnë domethënie.

Socialisers janë të motivuar nga marrëdhëniet shoqërore.

Lojtarët motivohen nga shpërblimet ekztrinte.

Të arriturit duan të zgjerojnë njohuritë e tyre dhe po kërkojnë sfida.

Shpirti i Lirë dëshiron të jetë krijues dhe të zbulojë gjëra të reja.

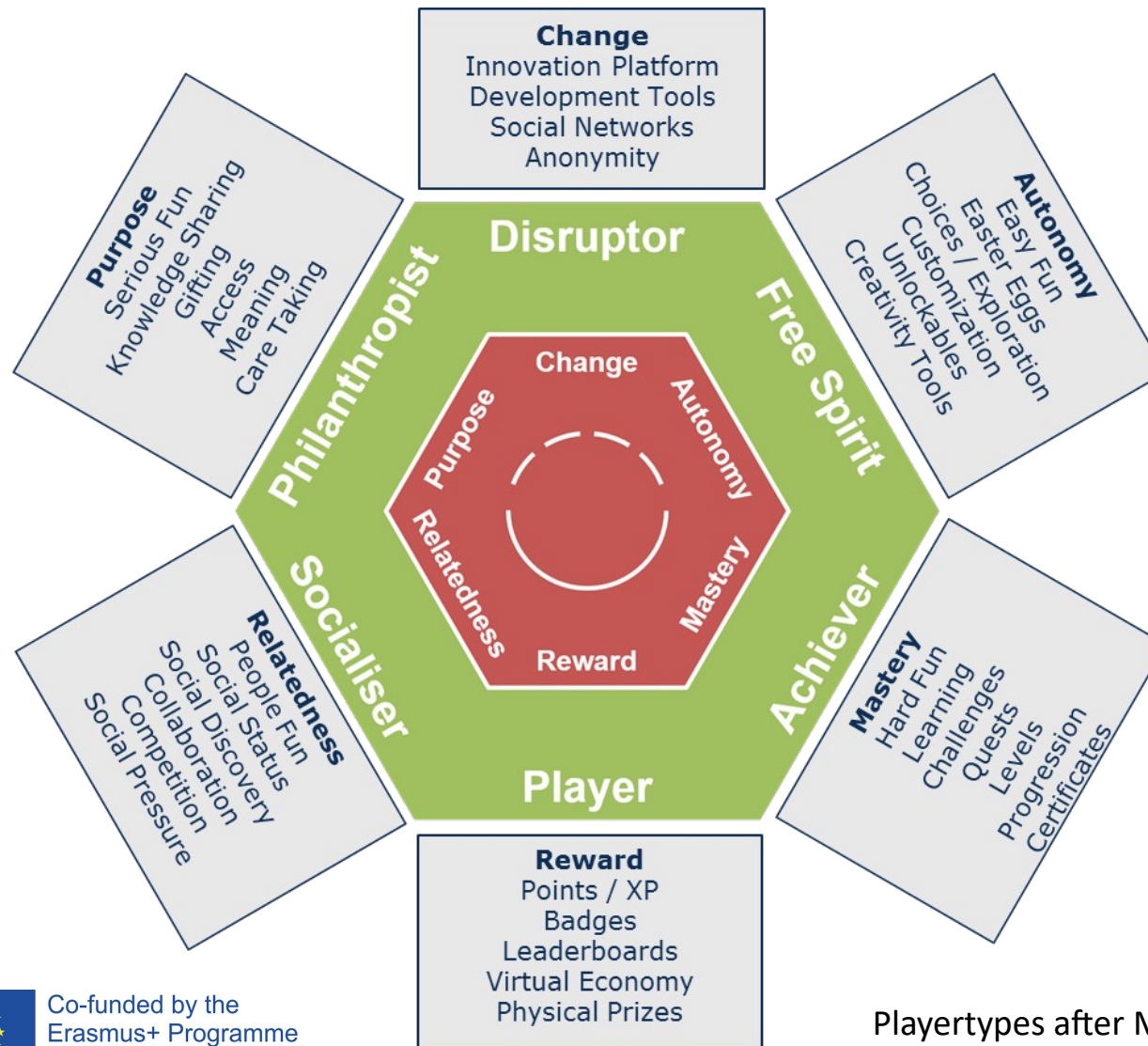
- Përçarësit janë njerëz që e prishin sistemin me qëllim.



© Andrzej Marczewski 2016



4 Projektimi i gamifikimit



Playertypes after Marczewski (2015)

5 Elemente gamifikimi

Elementët e lojës

Dinamik

a

marrëdhë
niet në
botën e
lojës: të
cilat nuk
mund të
integrohe

Mekanikë

parimet e lojës: ngjallin angazhimin e
përdoruesve dhe stimulojnë aktivitetin

Elementët

karakteristika specifike të mekanikës dhe dinamikës

5 Elemente gamifikimi

Periodic Table of Gamification Elements



1 Rr Random Rewards										2 Fr Fixed Reward	3 Td Time Dependent
4 Ob On-boarding	5 Si Signposting	6 La Loss Aversion	7 I Investment					8 Pf Progress / Feedback	9 T Theme	10 N Narrative	11 C Curiosity
12 TP Time Pressure	13 S Scarcity	14 St Strategy	15 F Flow	16 Co Consequences	17 Gt Guilds / Teams	18 Sn Social Network	19 Ss Social Status	20 Sd Social Discovery	21 Sp Social Pressure	22 Cm Competition	
23 Ch Challenges	24 Ce Certificates	25 L Learning	26 Q Quests	27 Lp Levels / Progression	28 Bb Boss Battles	29 E Exploration	30 Bc Branching Choices	31 Ee Easter Eggs	32 U Unlockables	33 Ct Creativity Tools	
34 Cu Customisation	35 Ap Altruistic Purpose	36 Cg Care Taking	37 A Access	38 Cn Collection	39 Gs Gifting / Sharing	40 Ks Knowledge Share	41 P Points	42 Pr Prizes	43 Le Leaderboards	44 B Badges	
		45 Ve Virtual Economy	46 Lo Lottery	47 Ip Innovation Platform	48 V Voting	49 Dt Development Tools	50 A Anonymity	51 Lt Light Touch	52 An Anarchy		

Reward Schedule

General

Socialiser

Achiever

Free Spirit

Philanthropist

Player

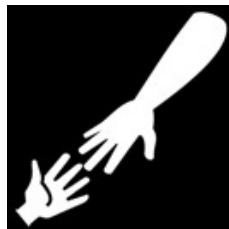
Disruptor

<https://www.gamified.uk/wp-content/uploads/2017/04/Periodic-Table-of-Gamification-Elements-1024x724.png>

5 Elemente gamifikimi

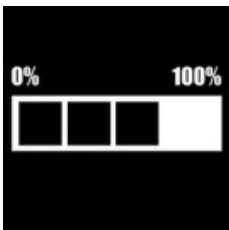
Elementë gamifikimi të zgjedhur <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>

Gjenerale



On-boarding / Tutorial

Askush nuk përdor më manuale! Ndhmoni njerëzit të mësohen me sistemin tuaj me një tutorial të këndshëm ose një hyrje të butë se si çdo gjë funksionon.



Përparim / Feedback

Progresi dhe reagimet vijnë në shumë forma dhe kanë shumë mekanikë në dispozicion. Të gjitha Llojet e Përdoruesve kanë nevojë për një lloj mase të progresit ose feedback-ut, por disa lloje punojnë më mirë se të tjerët.



Presioni kohor

Pakësimi i kohës që njerëzit duhet të bëjnë, mund t'i përqendrojë ata te problemi. Ajo mund të çojë gjithashtu në vendime të ndryshme.

5 Elemente gamifikimi

Elementë gamifikimi të zgjedhur <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>

Oraret



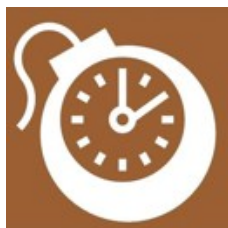
Shpërblime të rastësishme

Befasoni dhe kënaqni njerëzit me shpërblime të papritura. Mbajni në këmbë e ndoshta edhe t'i bësh të buzëqeshin.



Programi i caktuar i shpërblimit

Shpërbleni njerëzit në bazë të veprimeve dhe ngjarjeve të përcaktuara. Aktiviteti i parë, niveli, progresi. I dobishëm gjatë hipjes në bord dhe për të festuar ngjarjet historike.



Shpërblime të varura nga koha

Ngjarje që ndodhin në kohë specifike (ditëlindje etj.) ose janë në dispozicion vetëm për një periudhë të caktuar kohe (p.sh. kthehuni çdo ditë për një shpërblim). Përdoruesit duhet të jenë atje për të përfituar.

5 Elemente gamifikimi

Elementë gamifikimi të zgjedhur <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>

Shoqërist



Statusi shoqëror

Statusi mund të çojë në dukshmëri më të madhe për njerëzit, duke krijuar mundësi për të krijuar marrëdhënie të reja. Gjithashtu, mund të ndihet mirë. Ju mund të përdorni mekanikë feedback të tilla si tabelat udhëheqës dhe certifikatat.



Statusi shoqëror

Statusi mund të çojë në dukshmëri më të madhe për njerëzit, duke krijuar mundësi për të krijuar marrëdhënie të reja. Gjithashtu, mund të ndihet mirë. Ju mund të përdorni mekanikë feedback të tilla si tabelat udhëheqës dhe certifikatat.



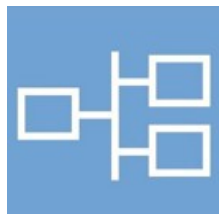
Konkurrimi

Konkurrenca u jep njerëzve një shans për të provuar veten kundër të tjerëve. Mund të jetë një mënyrë për të fituar shpërblime, por mund të jetë edhe një vend ku lindin miqësi dhe marrëdhënie të reja.

5 Elemente gamifikimi

Elementë gamifikimi të zgjedhur <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>

Fryma e lirë



Zgjedhjet e degëve

Lëreni përdoruesin të zgjedhë rrugën dhe fatin e tij. Nga shtigjet e shumta të të mësuarit deri te tregimet reaguese. Mos harro, zgjedhja duhet të jetë ose të paktën të ndihet domethënëse për të qenë më e efektshme dhe e vlerësuar.



Mjete kreative

Lejoji njerëzit të krijojnë përmbajtjen e tyre dhe të shprehen. Kjo mund të jetë për përfitime personale, për kënaqësi ose për të ndihmuar njerëz të tjerë (materiale mësimore, nivele, pajisje, FAQ etj).



Personalizimi

Jepu njerëzve mjetet për të personalizuar përvojën e tyre. Nga avatarët në mjedis, le të shprehen dhe të zgjedhin se si do të paraqiten para të tjerëve.

5 Elemente gamifikimi

Elementë gamifikimi të zgjedhur <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>

Arritës



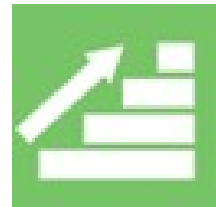
Vështirësitë

Vështirësitë i ndihmojnë njerëzit të jenë të interesuar, të vënë në provë njohurinë e tyre dhe t'i lejojnë ta zbatojnë atë. Mposhtja e sfidave do t'i bëjë njerëzit të mendojnë se e kanë fituar arritjen e tyre.



Çertifikata

Të ndryshme nga shpërblimet dhe trofetë e përgjithshme, certifikatat janë një simbol fizik i mjeshtërisë dhe arritjeve. Ato kanë kuptim, status dhe janë të dobishme.



Nivelet / Progresi

Nivelet dhe qëllimet ndihmojnë në hartën e një progresioni të përdoruesve nëpërmjet një sistemi. Mund të jetë po aq e rëndësishme të shohësh se ku mund të shkosh më pas, sa edhe të shohësh se ku ke qenë.



5 Elemente gamifikimi

Elementë gamifikimi të zgjedhur <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>

Filantropistë



Domethënia / qëllimi

Disa thjesht duhet të kuptojnë kuptimin ose qëllimin e asaj që po bëjnë (epike ose ndryshe). Për të tjerët duhet të mendojnë se janë pjesë e diçkaje më të madhe se vetja.



Kujdesja për të

Të kujdesesh për të tjerët mund të jetë shumë e kënaqshme. Krijë rolet për administratorët, moderatorët, kuratorët etj. Lejoji përdoruesit të marrin një rol prindëror.



Të ndajmë njohurinë

Për disa, t'i ndihmosh njerëzit e tjerë duke u folur për njohurinë, është shpërblimi i vet. Ndërtoni aftësinë që njerëzit t'u përgjigjen pyetjeve dhe t'u mësojnë të tjerëve.

5 Elemente gamifikimi

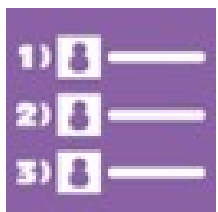
Elementë gamifikimi të zgjedhur <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>

Luajtës



Pikët / Pikët e Përvojës (XP)

Pikat dhe XP janë mekanika e reagimeve. Mund të gjurmojnë përparimin, si edhe të përdoren si një mënyrë për të zhblokuar gjëra të reja. Çmimi i bazuar në arritjen ose sjelljen e dëshiruar.



Tabelat e kreut / Shkallët

Tabelat udhëheqëse vijnë në shije të ndryshme, më së shpeshti relative ose absolute. Zakonisht u tregon njerëzve se si krahasohen me të tjerët dhe që të tjerët t'i shohin. Jo për të gjithë!

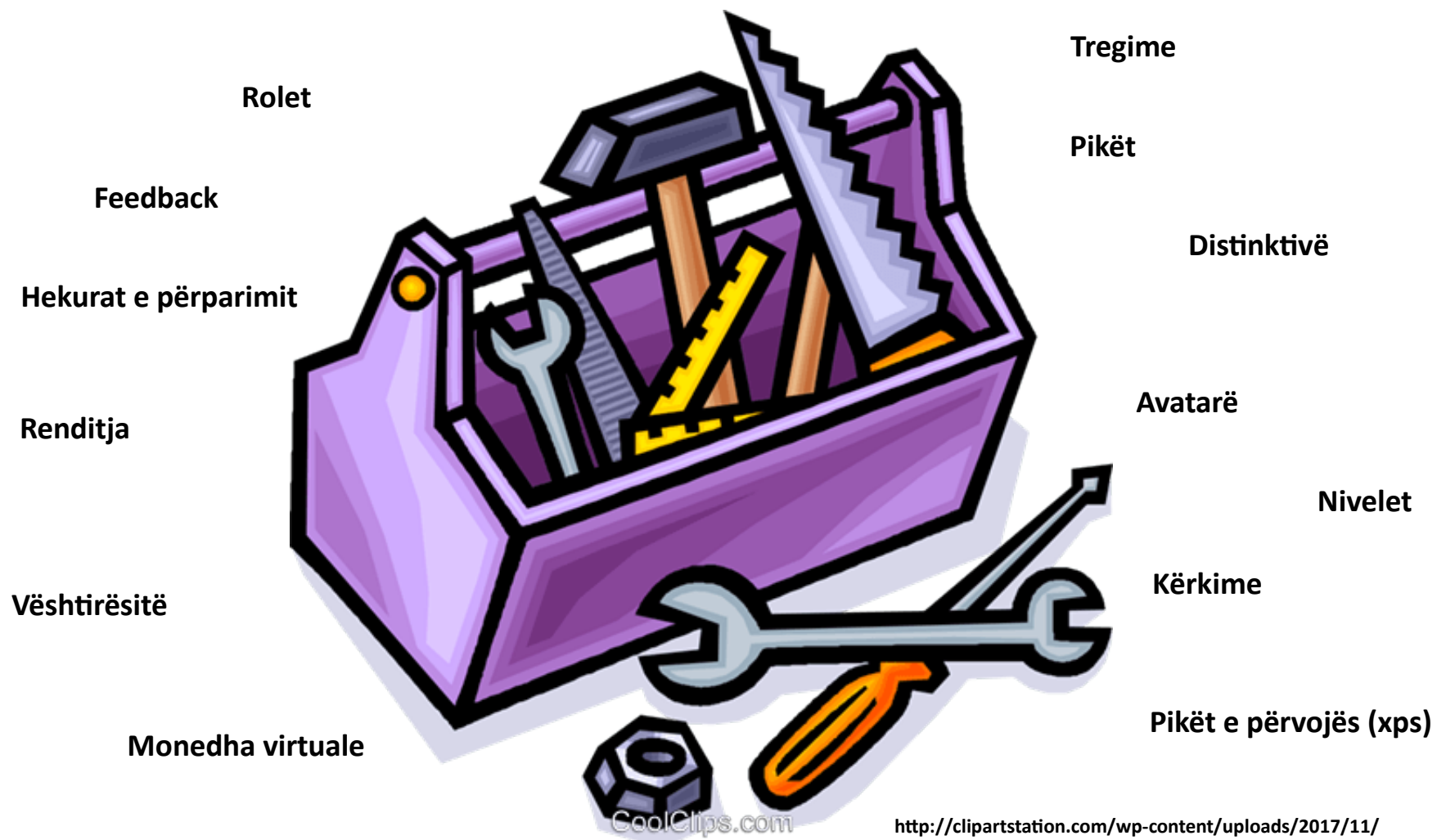


Distinktivi / Arritjet

Distinktivi dhe arritjet janë një formë e reagimeve. Jepja njerëzve për arritje. Përdori me mençuri dhe në një mënyrë domethënëse që t'i vlerësosh më shumë.



5 Elemente gamifikimi



<http://clipartstation.com/wp-content/uploads/2017/11/werkzeugkoffer-clipart-7.png>

6 Përfundimi

Për Gamify apo jo për Gamify? Ana e errët e gamifikimit (Tracey 2015)

Jeta nuk është lojë.

Lojërat mund të pamundësojnë çështje serioze.

Lojërat mund të përforcojnë një mendje të gabuar.

Lojërat mund të ndotin motivimin.

1. Lojrat do të luhen.



Ka një vijë të shkëlqyer midis një përvoje të angazhuar në të mësuar dhe një humbje kohe tinëzare.

Merr pak kohë për të shqyrtuar pasojat e padëshiruara.

6 Përfundimi

Gamification i suksesshëm (Business Systems UK, n.d.)

Cila është arsyeja për gamifikimin e modulit apo platformës suaj?

Si u sjell dobi studentëve?

- A do të kënaqen ata?

Ju duhet të njihni nëse përdoruesit tuaj motivohen nga:

Arritja e synimeve ose kënaqësia e përvojës

Struktura dhe drejtimi ose liria për të eksploruar

Kontrolli i të tjerëve ose lidhja me të tjerët

- Interes vetjak në veprime ose interes shoqëror në veprime
- Ç'është më e rëndësishmja, mos e zbato gamifikimin nëse nuk je i gatshëm të japësh komente të vlefshme dhe të shpërblesh sjellje pozitive.

Pranimi dhe shpërblimi i arritjeve të mira, cilido qoftë ai, është aspekti më i rëndësishëm i gamifikimit dhe duhet marrë seriozisht dhe i dhënë përparësi.



Burimet

- Bienkowski, M., Feng, M., & Means, B. (2012). *Enhancing teaching and learning through educational data mining and learning analytics: An issue brief*. U.S. Department of Education, Office of Educational Technology. Washington, D.C. Retrieved from <http://www.ed.gov/technology>.
- Buckingham Shum, S., & Ferguson, R. (2012). Social learning analytics. *Educational Technology & Society*, 15(3), 3-26.
- Business Systems (UK). (n.d.). Gamification Part 1 - To Gamify or not to Gamify.
- Chatti, M. A. (2013). The laan theory. Personalization in technology enhanced learning: A social software perspective, 19-42.
- Chatti, M. A., Dyckhoff, A. L., Schroeder, U., & Thüs, H. (2012). Forschungsfeld Learning Analytics. *i-com*, 11(1), 22-25.
- Clow, D. (2012, April). The learning analytics cycle: closing the loop effectively. In *Proceedings of the 2nd international conference on learning analytics and knowledge* (pp. 134-138). ACM.
- Deißler, N. (2013). Abgrenzung: Was nicht unter Gamification fällt. Abgerufen 20. Januar 2018, von <http://digitalfit.de/abgrenzung-gamification/> Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Dyckhoff, A. L. (2014). Action research and learning analytics in higher education. *eleed*, 10(1).
- EDUCAUSE. (2010). Next generation learning challenges: Learner analytics premises. *EDUCAUSE Publications*. Retrieved from <http://www.educause.edu/Resources/NextGenerationLearningChalleng/215028>
- Ferguson, R., & Shum, S. B. (2012). Social learning analytics: Five approaches. *Proceedings of the 2nd International Conference on Learning Analytics and Knowledge* (LAK '12), 29 April–2 May 2012, Vancouver, BC, Canada (pp. 23–33). New York: ACM.
- Grandl, M., Taraghi, B., Ebner, M., Leitner, P., & Ebner, M. (2017). Learning Analytics. *Handbuch E-Learning: Expertenwissen aus Wissenschaft und Praxis-Strategien*, 1-16.
- Grünberger, N. (2014). *Gewinnt der Mensch nur da, wo er spielt? Ein Essay über Gamification zur Bewältigung von Anforderungen der Arbeitswelt*. Magazin *Erwachsenenbildung*. at, (22).
- Hart, J. (2013). 5 characteristics of how Knowledge Workers like to learn at work. Retrieved September 10, 2016, from <http://www.c4lpt.co.uk/blog/2013/04/25/5-characteristics/>
- Johnson, L., Smith, R., Willis, H., Levine, A., & Haywood, K., (2011). *The horizon report: 2011 edition* (Report). Retrieved from <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/HR2011.pdf>
- Nunn, S., Avella, J., Kanai, T., & Kebritchi, M. (2016). Learning Analytics Methods, Benefits, and Challenges in Higher Education: A Systematic Literature Review. *Online Learning*, 20(2). doi:<http://dx.doi.org/10.24059/olj.v20i2.790>

Burimet

- Lias, T. E., & Elias, T. (2011). *Learning analytics: The definitions, the processes, and the potential* (Report). Retrieved from <http://learninganalytics.net/LearningAnalyticsDefinitionsProcessesPotential.pdf>
- Marczewski, A. C. (2015). *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Otto, D. (2018). *The challenge of virtual mobility: pedagogical models and good practices*. In *International Technology, Education and Development Conference* (pp. 3368–3376). ESP.
- Pardo, A., & Siemens, G. (2014). Ethical and privacy principles for learning analytics. *British Journal of Educational Technology*, 45(3), 438-450. doi:10.1111/bjet.12152
- Raymer, R. (2011). *Gamification: using game mechanics to enhance eLearning*. *eLearn*, 2011(9), 3. Reinmann-Rothmeier, G. & Mandl, H. (2002). *Analyse und Förderung kooperativen Lernens in netzbasierten Umgebungen*. *Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie*, 31 (1), 44-47.
- Scheffel, M., Drachsler, H., Stoyanov S., & Specht, M. (2014). Quality indicators for learning analytics. *Educational Technology & Society*, 17(4), 117–132.
- Siemens, G., & Baker, R. (2012, April). Learning analytics and educational data mining: Towards communication and collaboration. *Proceedings of the 2nd International Conference on Learning Analytics and Knowledge* (LAK '12), 29 April–2 May 2012, Vancouver, BC, Canada (pp. 252–254). New York: ACM.
- Tracey, R. (2015). The dark side of gamification.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.



Virtual Albanian European
Universities eXchange

Faleminderit shumë për vëmendjen.

Më shumë informacion rreth projektit: www.valeu-x.eu

Më shumë informacion rreth Departamentit të Menaxhimit të Informacionit:
https://tu-dresden.de/bu/wirtschaft/winf/wiim?set_language=en

www.valeu-x.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DRESDEN



Mednarodna fakulteta
za družbene in poslovne študije
International School
for Social and Business Studies
Celje - Slovenia - Europe



Universiteti
European i
Tiranës



EPOKA
UNIVERSITY

