



# UNIVERSITETI "UKSHIN HOTI" PRIZREN

## FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

### PROGRAMI – Dizajn Softueri

PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS							
Niveli i studimeve	Bachelor	Programi	DS	Viti akademik	2018/19		
<b>LËNDA</b>		<b>Dizajnimi i sistemeve te informacionit</b>					
<b>Viti</b>	2019	<b>Statusi i lëndës</b>	Z	<b>Kodi</b>	//	<b>ECTS kredi</b>	6
<b>Semestri</b>	IV						
<b>Javët mësimore</b>	15		<b>Orët mësimore</b>	60	<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>	
					30	30	
<b>Metodologjia e mësimimit</b>	Ligjërata, Ushtrime, Punime Seminarike, Konsultime, Teste, Raste Studimi, Detyra, etj.						
<b>Konsultime</b>	Një orë para dhe një ore pas ligjëratave						
<b>Mësimdhënësi</b>	<b>Prof.Ass. Dhuratë Hyseni</b>	<b>e-mail</b>	<b>dhurate.hyseni@gmail.com</b>				
		<b>Tel.</b>	+383 44202109				
<b>Asistenti</b>	<b>Prof.Ass. Dhuratë Hyseni</b>	<b>e-mail</b>	<b>dhurate.hyseni@gmail.com</b>				
		<b>Tel.</b>	+383 44202109				
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
<p>Ky kurs përmban materialet dhe udhëzimet për menaxhim të kërkesave ne kuadër të projekteve në pajtim me metodologjitë dhe teknikat bashkëkohore në kësaj lëmi. I tërë koncepti i aplikuar është i orientuar në krijimin e njohurive dhe shkathtësive në realizimin e dokumentacionit teknik të projektit nga aspekti projektues, si dhe kalimi nga dokumentimi i kërkesave ne dizajnimin e sistemit softwerik. Studenti duhet të ballafaqohet me përpunimin e kërkesave dhe formalizimit e tyre duke shfrytëzuar UML. Kërkesat për plotësimin e qëllimit të kësaj lënde janë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aftësi paraprage ne web dizajn</li><li>• Studenti aktiv gjate ligjëratave dhe ushtrimeve.</li></ul>				<p>Pas përfundimit me suksese të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje që:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Definimin e kërkesave të projektit</li><li>2. Prezantimin e proceseve të modulit me anë të DFD.</li><li>3. Përshkrimin e Use Case-ve .Definimi grafik dhe narrativ shërben për përcaktimin e kërkesave të shfrytëzuesit.</li><li>4. Përpilimin e Diagramit të klasave – Class Diagram</li><li>5. Përpilimi i Diagrameve të Sekuencave - Sequence Diagrams.</li><li>6. Dizajnimin e bazës se te dhënave ne SQL</li><li>7. Dizajnimin te aplikacionit softwerik ne ASP.Net</li></ol>			
<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>							
<p>Në orët e ligjëratave, do të shtjellohet materiali mësimor prezantime dhe duke diskutuar rreth çështjeve të shtruara.</p> <p>Në ushtrime, do të përpunohen shembuj të ndryshëm të rasteve nga cikli i jetës së projekteve. Çdo student do ta bëjë prezantimin e realizimit të një shembulli, projekti real në lëmin e TI.</p>							
<b>Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)</b>							

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vijimi i rregullt dhe pjesmarrja 10%</li> <li>• Detyra dhe projekte 30%</li> <li>• Provimi përfundimtar 60%</li> </ul>	<b>Vlerësimi në %</b>		<b>Nota përfundimtare</b>		
	91-100		10		
	81-90		9		
	71-80		8		
	61-70		7		
	51-60		6		
0- 50		5			
<b>Obligimet e studentit:</b>					
<b>Ligjërata</b>			<b>Ushtrime</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vijimi i ligjëratave</li> <li>• Pjesëmarrja aktive në diskutime gjatë ligjëratave</li> <li>• Pjesëmarrja në quize, detyra dhe projekte</li> <li>• Provimi përfundimtar</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pjesëmarrja në ushtrime</li> <li>• Puna grupore në raste studimi dhe detyra.</li> <li>• Pjesëmarrja në diskutime lidhur me rastet e studimit.</li> </ul>		
<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>					
<b>Aktiviteti</b>		<b>Orë/javë</b>	<b>Ditë/vit</b>	<b>Gjithsej:</b>	
Ligjerata		2	15	30	
Ushtrime		2	15	30	
Punë praktike		1	10	10	
Kontakte me mësimdhënësit/konsultimet		1	10	10	
Prezantimi projekteve		1	10	10	
Kolokviume, seminare		1	10	10	
Detyra të shtëpisë		5	5	25	
Koha e studimit vetanak		1	15	15	
<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi = 25 orë angazhim, p.sh nëse lënda i ka 6 ECTS kredi student duhet të ketë angazhim gjatë semestrit 150 orë</b>			<b>Ngarkesa totale:</b>	140	
<b>Java</b>	<b>Ligjërata</b>		<b>Ushtrime</b>		
1.	<b>Tema</b>	<b>Orët</b>	<b>Tema</b>	<b>Orët</b>	
	Hyrje në sistemet dhe konceptet e Informacionit	2	Hyrje ne veglat qe do te përdoren për ushtrime ne këtë lëndë	2	
2.	Metodologjitë e Zhvillimit të Sistemeve të Informacionit - Cikli Jetësor (Life Cicle).	2	Propozimi i projektit për grup në ushtrime, -ndarja e studenteve ne grupe dhe propozimi i temave për projekt individual, -sqarime rreth punës në grup	2	

3	Definimi dhe validimi kërkesave	2	Trajtimi I pikave për project grupor: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Përcaktimin e metodave për mbledhjen e të dhënave</li> <li>• Validimi kërkesave</li> </ul>	2
4	Modelet dhe UML per vizualizimin e sistemeve softwerike	2	Veglat që ofrojnë përkrahje për UML, dhe praktikimi i tyre për projektin grupor	2
5	Use Cases Diagramet Prezantimi i proceseve me anë të use case diagrameve.	2	Krijimi Use case diagrameve për projektin grupor si dhe specifikacioni i Use Case Diagrameve	2
6	Diagrami i Sekuencave Prezantimi i proceseve me anë të diagramit te sekuencave.	2	Aplikimi I Diagrami i Sekuencave per projektin grupor dhe demonstrimi i krijimit te këtij diagrami	2
7	Data-Flow Diagram Prezantimi i proceseve të modulit me anë të DFD.	2	Kollokfiumi I	2
8	UML Diagrami i klasave – Class Diagram Realizimi i diagrameve të klasave në të cilën do të paraqiten shumica e klasave të cilat parashihen në projekt	2	Krijimi diagramit te klasave për projektin grupor dhe demonstrimi shfrytëzimit të elementeve te diagramit te klasave për këtë projekt	2
9 & 10	Dizajnimi Data bazës ER-Diagrami Normalizimi shemave relacionale Kalimi ne DBMS-sql server Krijimi i objekteve te ndryshme ne SQL server	2	-Dizajnimi bazës së të dhënave për - projektin grupor, -ER-diagrami, -normalizimi shemave relacionale, -dizajnimi: tablave, funksioneve, procedurave ne SQL server,	2
11 & 12	Desizajnimi interfejsit të sistemeve informative: ASP.Net, Css, C#, Javascript etc	2	-Krijimi projektit ne asp.net, -web formave per ruajtje, modifikim, kerkim dhe fshirje, -Validimet i te dhënave nga ana e klientit etj	2
13	Testimi sistemeve informative	2	-Llojet e testimeve te SI -Veglat qe shfrytëzojmë për testime e SI etc	2

14	Siguria e sistemeve informative	2	-Nivelet e siguris te SI dhe parandalimi sulmeve qe mund te vine	2
15	Prezantimi projekteve grupore	2	Kollokfiumi II	2

#### LITERATURA

##### Literatura bazë:

- Systems Analysis and Design, Howard Gould
- *Management information Systems* by Kenneth Laudon 12th edition
- The Unitet Unified Modeling Language Reference Manual, James Rumbaugh

##### On-line resurset:

- Enterprise Architect - UML CASE Tool
- ER-Win, database management tool

#### VËREJTJE

- Në përgjithësi prezantimet e ligjëratave do të bëhen përmes sistemit PowerPoint, tabelës, përdorimit të materialeve dhe programeve kompjuterike dhe internetit.
- Po ashtu, nga profesori dhe asistenti do të sigurohen edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).
- Gjatë çdo seance, do të organizohet qasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentët.

##### Vërejtje për studentin:

- Nga studentet kërkohet që të jenë të rregullt në pjesën e ligjëratave dhe ushtrime.
- Kontributi i studenteve gjatë formës së bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentët, do të vlerësohet.
- Ardhja me kohë në ligjërata dhe ushtrime është e preferueshme.