

**Të dhënat themelore për programin e studimit:**

Përshkrimi (emërtimi) i programit akademik	Dizajnimi i Softuereve
Niveli i kualifikimit sipas NQF (me shkurtesat BA, MA, PhD, program i doktoratës, kurs universiteti, certifikatë apo diplomë profesionale)	6 , BA
Shkalla akademike ose emri i diplomes i shkruar ne formën e plotë dhe në formën e shkurtuar	Bachelor në Shkencat Kompjuterike (B.Sc) me koncentrim në :  Dizajnimin e Softuereve
Fusha e studimit sipas <i>Erasmus Subject Area Codes</i> (ESAC)	11.3
Profili i programit akademik (specializimi)	Dizajnimin e Softuereve
Target grupi	Studentët të cilët kanë mbaruar shkollën e mesme dhe kanë interes në Softuere
Periudha minimale e studimeve	3 Vite (6-Semestra)
Forma e studimeve (rregullt, korospondencë, distance learning etj.)	Rregullt
Numri i kredive ECTS (total dhe për vit)	Total 180 ECTS / 60 ECTS për Vit
Modulet / Lëndët(emërtimet)	Semestri I  Hyrje ne informatike Matematike I Hyrje ne Programim Media e re dhe multimedia IT dhe Ndermarresia Anglisht per shkenca kompjuterike I Hyrje ne rrjeta  Semestri II Algoritmet dhe strukturat e te dhenave

	<p>Hyrje ne web gjuhet dhe teknologjite  Matematike Diskrete  Sisteme operative dhe menaxhimi i sistemeve  Protokollet e internetit  Anglisht per shkenca kompjuterike II  Interaksioni njeri -kompjuter</p> <p>Semestri III</p> <p>Inxhinjeringu softuerik dhe menaxhimi i projekteve  Sistemet e databazave  Programim i orientuar ne objekte  Web dizajni  Machine Learning  Anglisht per shkenca kompjuterike III  3D modelim dhe animacion</p> <p>Semester IV</p> <p>Grafika kompjuterike dhe procesimi i imazheve  Databaze e avancuar  Zhvillimi i avancuar i web  Metoda kerkimore  Dizajnimi sistemeve te informacionit  E-Biznesi  Marketingu online</p> <p>Semester V</p> <p>Inteligjenca artificiale  Zhvillimi i lojerave  Kompjutimi Cloud  Projekt  Takimet dhe negociatat  Sigurimi i cilesise se software  Kerkimet operacionale</p> <p>Semester VI</p> <p>Kompjutimi mobil  Siguria ne –IT  Sistemet e shpërndarë  Thesis</p>
Numri i vendeve per studim	200 studentë
Personi i autorizuar per programin studimor	Dr.techn. Artan Dermaku , Dekan

Personeli permanent shkencor/artistik personneli (numri per kategori te stafit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dr.Sc. Artan Dermaku</li> <li>2. Dr.Sc.Xhevahir Bajrami</li> <li>3. Dr.Sc. Ercan Canhasi</li> <li>4. Dr.Sc.Mimoza Dugolli</li> <li>5. Dr.Sc.Malush Mjaku</li> <li>6. Dr.Sc.Samedin Krrabaj</li> <li>7. Dr.Sc.Naim Baftiu</li> <li>8. PhD.C. Zirije Hasani</li> </ol>
Pagesa	Sipas Rregullores së Universitetit

## 2.2 Arsyeshmeria e programit për tregun e punës (te ofrohen fakte për hulumtimet e tregut te punës);

Ky eshte një vlerësimi i sektorit të informacionit dhe teknologjive të komunikimit (TIK) në Kosovë, i kryer me kërkesë të USAID / Kosovë. Qëllimi i këtij aktiviteti ishte të vlerësojë mundësitë për USAID në mbështetje të sektorit TIK në Kosovë. Ky sektor përfshin disa fusha të biznesit duke përfshirë telekomunikacionin, një shumëllojshmëri të shërbimeve që lidhen me zhvillimin, customization dhe përdorimin e software dhe hardware dhe shërbimeve dhe produkteve që janë dorëzuar përmes telekomunikimeve (zerit dhe të dhënave) përmes rrjeteve.

### - Cilat jane nevojat e tregut të punës të inkorporuara në këtë program studimor ?

*Aktualisht për këtë program studimor nuk ka hulumtime signifikante në tregun e punës. Megjithatë, ekziston një vlerësim i sektorit të teknologjive të informacionit dhe të komunikimit (TIK) në Kosovës e ndërmarur me kërkesë të USAID / Kosovë. Sipas USAID-it, shkollat Inxhinierike në Kosovë mund të kenë bazat shkencore, por janë shumë prapa sigurimit te teknologjisë dhe aftësive për tregun e punës. Bazuar në analizat e tyre edhe pse Sektori IT aktualisht ofron vetëm ndikim të vogël potencial ekonomik, TIK është një sektor premtues me një ndikim të madh në zhvillimin e ardhshëm ekonomik të Kosovës. Ekziston numër i madh i kompanive në Kosovë dhe në rajon që përdorin përpunimin e të dhënave dhe të teknologjisë së informacionit. Prandaj, ky program studimi ka për qëllim që të ju ofrojë këtyre kompanive dhe shoqërisë në përgjithësi stafin profesional, me qëllim që ata të jenë konkurrues me kompanitë e ngjashme evropiane dhe në mbarë botën.*

**- Cilat subjekte / tema do të mësohen e të cilat konsiderohen relevante për tregun lokal të punës / ekonomi?**

*Programim, Web Design, Software Engineering dhe Software Design, Internet Technology, E-Business*

**- Cilat (institucione, organizata, kompani) janë punëdhënësit kryesore potenciale për të diplomuarit e këtij programi studimi?**

- *Kompanite e Zhvillimeve Softuerike (Software development companies)*
- *Banke dhe Kompanite tjera Fiananciare*
- *Internet service provider (Sherbimet e Internetit)*
- *ICT Services (ICT Sherbimet)*

### **2.3 Krahasueshmeria ndërkombëtare e programit;**

- Konform Marrëveshjes se Bolonjës dhe në përputhje me standardet evropiane të cilësisë
- Në frymën e misionit dhe vizionit të Universitetit Publik të Prizrenit, dhe në bazë të specifikave të programit të Shkencave Kompjuterike,
- Sigurimi i studimeve të cilësisë të bazuar në praktikën më të avancuar ndërkombëtare është objektivi kryesor i këtij Fakulteti. Procesi për arritjen e këtij objektivi realizohet duke u ndërtuar mbi Marrëveshjen e Bolonjës, standardeve evropiane të cilësisë, dhe institucioneve tjera akademike ndërkombëtare. Plani i Studimit i Fakultetit të Shkencave Kompjuterike është harmonizuar me planet studimore të këtyre universiteteve: Universiteti Kingston, Universiteti Teknik i Vjenës, Universiteti Johannes Kepler në Linz, Imperial College në Londër, si dhe Universitetin të Teknologjisë së Muenchenit.

Për krahasueshmërinë lokale të programit është marrë në konsideratë Universiteti Publik i Prishtinës, Gjilanit, si dhe programet e Shkencave Kompjuterike në Kolegjin AAB, UBT dhe Iliria. Ka disa Universitete dhe Kolegje në Kosovë të cilat ofrojnë programe të ngjashme në Shkenca Kompjuterike, por asnjëri prej tyre nuk ofrojnë një përqendrim (specializim) të duhur, si Universiteti i Prizrenit.

- Universiteti i Prishtinës (FSHK si dhe FIEK - Departamenti i Shkencave Kompjuterike) ofron Programin Bachelor në Shkenca Kompjuterike, por me një Curriculum të vjetër dhe me njohuri të përgjithshme dhe pa ndonjë fushë të përqendrimit (specializimit).
- Asnjë nga institucione private si AAB, UBT-së dhe Iliria nuk ofrojnë specializime në Web-Design e as Informatikës në Ekonomi.

Prandaj programet e Shkencave Kompjuterike të ofruara në Universitetin e Prizrenit janë të vetmet programe të tilla në Kosovë , dhe janë risi në shoqërinë e Kosovës . Për një krahasueshmëri më të detajuar shiko tabelën e mëposhtme<sup>1</sup>

#### **2.4 Grupi (target) që i dedikohet programi;**

Të diplomuarit e programit "Dizajni Softuerik" pritet që të punësohen para se gjithash në sektorin e zhvillimit të softuereve në pozita drejtuese të cilat kërkojnë një kombinim të njohurive të specializuara dhe interdisiplinore. Keta student janë të përgatitur mirë për të gjitha fazat e zhvillimit të softuerit. Ata mund të punojnë si analistë sistemesh, projektuesi web, në sistemet e modelimit dhe implementimit, si dhe software-inxhinierik dhe menaxherë projektesh.

#### **2.5 Orientimi i programit të studimit sipas parimeve udhëheqëse të institucionit (misionit);**

Misioni i këtij programi studimi është që të promovojë studimin e Shkencave Kompjuterike në bazë të procesit të Bolonjës , programet evropiane dhe përvojën e tyre. Këto programe garantojnë se studentët tanë do të jenë specialist në fushën e shkencës kompjuterike, me fokus kryesor në Software Design.

#### **2.6 Qëllimi dhe profili i programit të studimeve**

Përmes këtij programi, Fakulteti i Shkencave Kompjuterike të Universitetit Publik të Prizrenit ofron njohuri mbi shkencën bazë dhe të avancuar dhe sfidat teknologjike në fushën e shkencave kompjuterike dhe zbatimin e tij në IT-industriale. Duke ditur se inxhinierët në kohën moderne duhet të jenë në gjendje për të zgjidhur çështjet shumë më komplekse, për të hartuar dhe për të zbatuar paketa softwarike, për të hartuar dhe zbatuar zgjidhje të rrjetit, ose për të përmirësuar teknologjite e informacionit, ky program bachelor mbulon teknikat që do të ndikojnë në rritjen e produktivitetit në zhvillimin e softuerit dhe të teknologjisë së informacionit. Programi në këtë mënyrë ofron trajnim i cili mbulon çdo fazë të ciklit të jetës softwarike. Metodatat e mësimdhënies dhe të nxënies të përdorura në program janë të përshtatura posaçërisht për nevojat e studenteve për punë.

---

<sup>1</sup> Për programet e Universitetit shiko linqet e mëposhtme:

<https://tiss.tuwien.ac.at/curriculum/public/curriculum.xhtml?windowId=8be&key=46100>  
<http://www.kent.ac.uk/courses/undergraduate/137/business-information-technology#structure>  
[www.universitetiaab.com](http://www.universitetiaab.com)  
[www.uni-prizren.com](http://www.uni-prizren.com)

## 2.7. Rezultatet e pritura të mësimit

Gjatë studimit, studentët do të mbulohet me të gjitha informatat e nevojshme dhe njohuri nga teoria dhe praktika. Në këtë bachelor, studentët do të jenë në gjendje të aplikojnë njohuritë e fituara përmes tri viteve të studimit, me qëllim për të zhvilluar, zbatuar dhe përgatitur drejt studimit Master brenda vendit apo jashtë vendit.

Me përfundimin e suksesshëm të Fakultetit të Shkencave Kompjuterike, studentët do të jenë në gjendje të:

- Për të zgjidhur problemet komplekse në fushën e programimit
- Të inkurajojë zhvillimin shkencor dhe teknologjik të shoqërisë
- Për të qenë konkurrues në mjedisin industrial dhe teknologjik.
- Të zhvillojë dhe forcën individuale dhe për të përmirësuar kapacitetet e tyre në dimensione teorike dhe praktike.
- Të zhvillojë një kulturë të punës duke i bërë ata të aftë për të qenë pjesë e proceseve dhe trendeve moderne në botë.

## 2.8 Raporti ndërmjet pjesës teorike dhe praktike/eksperimentale te studimit;

Fakulteti i Shkencave Kompjuterike, në përputhje me planin e studimeve, përdor një kombinim të aspekteve teorike dhe praktike mësimore. Shumica e leksioneve janë të përbëra kryesisht nga pjesa teorike, si dhe pjesën praktike që mbahet në laboratorët tanë. Studentët janë të rekomanduar që nga përfundimi i vitit të dytë akademik të aplikojnë për përvojat praktike të fushës së tyre në institucionet dhe organizatat (ose për të përzgjedhur një projekt në semestrin e pestë), të cilat janë relevante për zbatimin e njohurive teorike dhe praktike.

Për lidhje të hollësishme midis pjesës teorike dhe praktike të studimit shih tabelën më poshtë:

	<b>Universiti i Prizrenit</b>	<b>Teori (Ligjerata)</b>	<b>Praktike (Laborator)</b>
<b>Fakulteti</b>	<b>Fakulteti i Shkencave Kompjuterike</b>		

Fusha (Programi)	1	Teknologjite e Informacionit dhe Telekomunikim	300 ore kontakti ne Vit 700 ore mesimi ne Vit 30 ECTS / Vit	300 ore kontakti ne Vit 800 ore mesimi ne Vit 30 ECTS / Vit
------------------	---	--	---	---

## 2.9 Llogaritja e ECTS-ve;

Në Fakultetin e Shkencave Kompjuterike, studimet Bachelor do të jenë 6 semestra (3 vjet), me një program i cili ofron një total prej 180 ECTS-ve dhe rreth 4500 orë mësimore për kurset. Pas diplomimit jepet titulli Bachelor i Shkencave (B. Sc).

Formula e llogaritjes është bazuar në shumën e orëve të leksioneve, orëve Laboratorike si dhe studimit të Pavarur (shih më poshtë)

$$ECTS = \frac{Lecture\ Hours + Labor\ Hours + Independent\ Study + OtherActivities^2}{25}$$

## 2.10. Puna praktike - internshipi

Ne jemi të interesuar për të bashkëpunuar me disa kompani të zhvillimit Softuerik (Rrota, Virtuo, Komtel, Assec, Pronet ...), pastaj Posta dhe Telekomunikacioni i Kosovës (PTK), kompanitë e Shërbimeve të Internetit (Service Provider) siq janë (Ipko, Kujtesa), si dhe kompani të tjera për biznes siq është Meridian LLC, e.t.j

Shumica e këtyre kompanive janë të gatshme të bashkëpunojnë me Universitetin e Prizrenit dhe tani më kanë dhënë një angazhim verbal. Një nënshkrim formal i letrës së bashkëpunimit është bërë tashmë me kompanitë:

- Rrota
- Virtuo

---

<sup>2</sup> OtherActivities jane: koha e konsultimeve , Koha e Provimit, Pergatitjet si dhe Aktivitetet tjera te studenteve.

- Meridian

Nënshkrimi i kontratave të bashkëpunimit me kompani të tjera është në proces.

### 2.11. Plani i hulumtimeve për programin/ programet në vlerësim;

Për këtë të program studimor hulumtimet shkencore janë një pjesë e rëndësishme. Një plan i detajuar me fokuset kryesore si dhe fazat implementuese është një proces në vazhdim e sipër dhe në bashkëpunim të ngushtë me departamentet e reja që do të krijohen

### 2.12. Kushtet e regjistrimit dhe pranimit të studentëve;

Për kandidatët që aplikojnë për këto programe studimore, do të organizohet një test pranimi në lëndët që kanë të bëjnë me programin (Matematikë dhe IT-Bazike), siç parashikohet në rregulloren e Universitetit. Nëse Komisioni i angazhuar për rekrutimin e Studentëve të rinj 'mendon se ai / ajo plotëson kushtet sipas rregullave të rekrutimit, fillon faza e regjistrimit e ndërmarrë nga Zyra e Shërbimit të Studentëve.

Nëse kandidati paraqet sukses të shkëlqyer (nota mesatare e shkollës së mesme 4.5) ai / ajo do të pranohet pa provim pranues.

### 2.13. Pasqyre e programit

Plani Studimor në Fakultetin e Shkencave Kompjuterike miratohet nga Senati i Universitetit Publik të Prizrenit, sipas propozimit të Këshillit të Fakultetit, siç parashikohet në statutin e Universitetit.

Programet e studimit që çojnë te dhënia e titullit të Bachelor i Shkencave në Shkenca Kompjuterike reflektohen në mbledhjen e kredive sipas Sistemit Evropian të Transferit të Kredive (ECTS), për të marrë një diplomë universitare (180 kredite).

Shuma e kredive dhe mënyra e mbledhjes janë të varura nga kurrikulat e miratuara dhe të publikuara. (shih Programet).

Year I						
Semester I			Hours/weeks			
Nr.	O/E	Subject	L	E	ECTS	Lecturer
•	O	Hyrje ne informatike	2	2	6	
•	O	Matematike I	2	2	6	
•	O	Hyrje ne Programim	2	2	6	
•	O	Media e re dhe multimedia	2	2	6	
•	E	IT dhe Ndermarresia	2	2	6	



•	E	Anglisht per shkenca kompjuterike I	2	2	6	
•	E	Hyrje ne rrjeta	2	2	6	
Total					30	
<b>Semester II</b>						
1	M	Algoritmet dhe strukturat e te dhenave	2	2	6	
2	M	Hyrje ne web gjuhet dhe teknologjite	2	2	6	
3	M	Matematike Diskrete	2	2	6	
4	M	Sisteme operative dhe menaxhimi I sistemeve	2	2	6	
5	E	Protokollet e internetit	2	2	6	
6	E	Anglisht per shkenca kompjuterike II	2	2	6	
7	E	Interaksioni njeri -kompjuter	2	2	6	
Total					30	

<b>Year II</b>						
<b>Semester III</b>			<b>Hours/weeks</b>			
<b>Nr.</b>	<b>O/E</b>	<b>Subject</b>	<b>L</b>	<b>E</b>	<b>ECTS</b>	<b>Lecturer</b>
•	O	Inxhinjeringu softuerik dhe menaxhimi i projekteve	2	2	6	
•	O	Sistemet e databazave	2	2	6	
•	O	Programim i orientuar ne objekte	2	2	6	
•	O	Web dizajni	2	2	6	
•	E	Machine Learning	2	2	6	
•	E	Anglisht per shkenca kompjuterike III	2	2	6	
•	E	3D modelim dhe animacion	2	2	6	
Total					30	
<b>Semester IV</b>						
1	O	Grafika kompjuterike dhe procesimi i imazheve	2	2	6	
2	O	Databaze e avancuar	2	2	6	
3	O	Zhvillimi i avancuar i web	2	2	6	
4	O	Metoda kerkimore	2	2	6	
5	E	Dizajnimi sistemeve te informacionit	2	2	6	
6	E	E-Biznesi	2	2	6	
7	E	Marketingu online	2	2	6	
Total					30	

<b>Year III</b>		
<b>Semester V</b>	<b>Hours/weeks</b>	

Nr.	O/E	Subject	L	E	ECTS	Lecturer
•	O	Inteligjenca artificiale	1	1	3	
•	O	Zhvillimi i lojerave	1	2	4	
•	O	Kompjutimi Cloud	1	2	5	
•	O	Projekt	0	1	12	
•	E	Takimet dhe negociatat	2	2	6	
•	E	Sigurimi i cilesise se software	2	2	6	
•	E	Kerkimet operacionale	2	2	6	
Total					30	
<b>Semester VI</b>						
1	O	Kompjutimi mobil	2	2	6	
2	O	Siguria ne –IT	2	2	6	
3	O	Sistet e shpërndarë	2	2	6	
4	O	Thesis	2	2	12	
Total					30	

## 2.13. Syllabusat



### Universiteti i Prizrenit

PROGRAMI MËSIMOR – SYLLABUS							
Niveli i studimeve	Bachelor	Programi	F.Sh.K - DS	Viti akademik	2016/17		
LËNDA		Hyrje ne Programim					
Viti	1	Statusi	Obligativ	Kodi		ECTS kredi	6
Semestri	1	i lëndës					
Javët mësimore	15		Orët mësimore 60			Ligjërata	Ushtrime
						2	2
Metodologjia e mësimin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezantimi i temës mësimore në PowerPoint</li> <li>• Rast studimi apo detyrë ( për orën e ushtrimeve) lidhur me temën e ligjëruar</li> <li>• Përsëritja e temës paraprake nga grupi i caktuar i studentëve, analiza dhe diskutime</li> <li>• Ushtrimet laboratorike paralelisht me ligjërata</li> </ul>						
Konsultime							
Mësimdhënësi	Prof. Ass. Ercan Canhasi		e-mail	<a href="mailto:ercan.canhasi@uni-prizreni.com">ercan.canhasi@uni-prizreni.com</a>			
			Tel.				
Asistenti			e-mail				
			Tel.				

Qëllimi studimor i lëndës	Përfitimet e studentit
<p>Kjo është lënda e parë e programimit në shkencen kompjuterike. Lënda përqendrohet në analizën e problemit dhe zhvillimin e algoritmeve dhe programeve kompjuterike ne gjuhë të nivelit të lartë - Java.</p> <p>Studentët do të fitojnë njohuri në konceptin e programimit kompjuterik, duke shfrytëzuar gjuhën programuese Java si mjet kryesor të zhvillimit.</p>	<p>Në fund të kursit, studentët duhet të mësojnë:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si të analizojnë dhe zgjidhin problemin</li> <li>• Si të përdorin gjuhën programuese Java, për të zgjidhur problemin</li> <li>• Si të lexojnë dhe “debug” programin në Java</li> <li>• Sintaksën e gjuhës programuese Java</li> </ul>

**Metodologjia për realizimin e temave mësimore:**

Kursi do të organizohet në formë të ligjëratave dhe ushtrimeve. Si rregull, ligjëratat do të organizohen përmes prezantimeve. Po ashtu, nëpërmjet bashkëbisedimit gjat ligjëratave dhe ushtrimeve do të bëhet i mundur thellimi i njohurive për tema të caktuar nga kursi.

**Kushtet për realizimin e temës mësimore:**

**Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)**

	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>
Një punimi seminarikë	Deri në 10 pikë dhe këto pikë vlerësohen në totalin e pikëve nga kollokviumi dhe testi përfundimtarë.	51-60%-nota 6 61-70 7 71-80 8 81-90 9 91-100 10
	Kollokviumi	50% të pikëve të mundshme+1 pikë kollokviumi konsiderohet i suksesshëm dhe pikët nga ky kollokvium u shtohen pikëve nga provimi përfundimtarë
	Testi përfundimtarë për provim	50% të pikëve të mundshme +1 pikë provimi vlerësohet pozitivë.Këtyre pikëve u shtohen pikët nga punimi seminarik dhe nga kollokviumi për të nxjerrë vlerësimin përfundimtarë

**Obligimet e studentit:**

<p><b>Ligjërata</b>  <b>Studenti duhet të jetë i rregulltë në ligjërata dhe ushtrime ,të shfrytëzoj të gjitha mundësitë për nxënie të dijes,të përdorë literaturën e obliguar dhe më të gjërë,të jetë aktiv dhe të respektoj rregullat mbi shkollimin e lartë të etikës në mirësjellje dhe për bashkëpunim .</b></p>	<p><b>Ushtrime</b>  <b>Studenti duhet të jetë aktiv në ushtrime dhe të reflektoj gatishmëri dhe dije për iniciativa,ide dhe demonstrim të njohurive të marra në ligjërata.</b></p>
--	--

<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/Javë</b>	<b>Gjithsej:</b>
Ligjërata	2	15 javë	30 orë
Ushtrime	2	15 javë	30 orë
Punë praktike			
Kontakte me mësimdhënësin/konsultime	0,5	15 javë	7.5 orë
Ushtrime në terren			
Seminare	0	15 javë	0
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak	2	15 javë	30
Përgatitja përfundimtare për provim	1	15 Javë	15
Koha e kaluar në vlerësim(teste,kuize,provim final)			
Projekte,prezantime..etj			
<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi=25 orë angazhim,p.sh nëse lënda i ka 2 ECTS kredi student duhet të ketë angazhim gjatë semestrit 50 orë</b>		<b>Ngarkesa totale:</b>	120

Java	<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>
1-2	<b>Tema</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hyrje në Gjuhën programuese Java</li> <li>Si të shkruhet, kompilohet dhe ekzekutohet (interpretohet) kodi në Java</li> </ul>	<b>Orët</b> 4
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Struktura e programit</li> <li>Ndryshoret (variablat) dhe konstantet</li> <li>Tipet e të dhënave</li> </ul>	<b>Orët</b> 2
4-5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Shënimi i rezultatit (output) në konsolë</li> <li>Komentet në Java</li> <li>Shprehjet</li> <li>Operatorët dhe Prioritetet</li> <li>Operatori i përcaktimit</li> </ul>	<b>Orët</b> 4

6-7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Konvertimi i të dhënave</i></li> <li>• <i>Faktorizimi dhe zgjidhja</i></li> <li>• <i>Barazia dhe operatorët logjikë</i></li> </ul>	4		4
8.	Kollokviumi -Konsultime	2		2
9-10.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Kontrolli i rrjedhës/Deklaratat e kushtëzuara</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Deklarata if</i></li> <li>○ <i>Klauza else</i></li> <li>○ <i>Blok deklaratat</i></li> <li>○ <i>Deklaratat if të ndërlidhura</i></li> <li>○ <i>Deklarata switch</i></li> </ul> </li> </ul>	4		4
11-12.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Deklaratat përsëritëse</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>While loops</i></li> <li>○ <i>Do/while loops</i></li> <li>○ <i>For loops</i></li> <li>○ <i>For each loops</i></li> <li>○ <i>Iterators</i></li> <li>○ <i>Recursion</i></li> </ul> </li> </ul> <p><i>(Hyrje/koncepti)</i></p>	4		4
13-14.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Vargjet (arrays)</i></li> <li>• <i>Stringjet (strings)</i></li> </ul>	4		4
15.	Kollokviumi -Konsultime	4		4

LITERATURA

## Literatura e propozuar dhe resurset e tjera

- Java how to program 9th Edition – Dietel and Dietel
- Thinking in Java 5th edition (falas) – Bruce Eckel
- Beginning Java 2, JDK 5 Edition - Ivor Horton's

Një ueb-site i mirë i librave dhe materialit për Java, mund të gjendet:

[http://www.freeprogrammingebooks.net/free\\_ebook\\_java\\_free\\_ebooks\\_java/index.php](http://www.freeprogrammingebooks.net/free_ebook_java_free_ebooks_java/index.php)

## 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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).
- ✓ Në mungesë të mundësisë që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e Universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara në: organizata, kompani, shpk, fermat, njësit prodhuese përpunuese.
- ✓ Gjate çdo seance, do të organizohet çasja 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 ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme.



## Universiteti i Prizrenit

PROGRAMI MËSIMOR – SYLLABUS							
Niveli i studimeve	Bachelor	Programi	F.Sh.K - DS	Viti akademik	2014/15		
LËNDA		OOP; Programimi i orientuar ne Objekte					
Viti	1	Statusi i lëndës	Obligativ	Kodi	ECTS kredi	6	
Semestri	2						
Javët mësimore		15	Orët mësimore 60		Ligjërata	Ushtrime	
Metodologjia e mësimimit		<ul style="list-style-type: none"><li>• Prezantimi i temës mësimore në PowerPoint</li><li>• Rast studimi apo detyrë ( për orën e ushtrimeve) lidhur me temën e ligjësuar</li></ul>					

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Përsëritja e temës paraprake nga grupi i caktuar i studentëve, analiza dhe diskutime</li> <li>• Ushtrimet laboratorike paralelisht me ligjëratat</li> </ul>		
<b>Konsultime</b>			
<b>Mësimdhënësi</b>	Prof. Ass Ercan Canhasi	e-mail	<a href="mailto:ercan.canhasi@uni-prizreni.com">ercan.canhasi@uni-prizreni.com</a>
		Tel.	
<b>Asistenti</b>		e-mail	
		Tel.	

<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>	<b>Përfitimet e studentit</b>
<p>Kjo është lënda e dyte e programimit në shkencë kompjuterike. Kjo është lënda mbi konceptet avancuara të programimit në kompjuter për studentët që kanë përvojë programimi. Qëllimi është që studentët të mesojnë të shkruajnë programe, si të qarta poashtu edhe efikase në gjuhën programuese Java, gjithnjë duke vënë theksin në principet e programimit.</p>	<p>Pas përfundimit të kësaj lënde studentët do të:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuptojnë natyrën e “object oriented” programimit</li> <li>• Kuptojnë strukturat të avancuara të gjuhëve programuese</li> <li>• Mesojnë dhe aftesojnë për të shfrytëzuar mostrat të avancuara të programimit</li> <li>• Njoftohen me kompleksitetin e metodologjive për zgjedhjen e problemeve nga fusha e programimit të orientuar në objekt</li> </ul>

<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>		
<p>Kursi do të organizohet në formë të ligjëratave dhe ushtrimeve. Si rregull, ligjëratat do të organizohen përmes prezantimeve. Po ashtu, nëpërmjet bashkëbisedimit gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve do të bëhet i mundur thellimi i njohurive për temën të caktuar nga kursi.</p>		
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>		
<b>Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)</b>		
	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>
Një punim seminarikë	Deri në 10 pikë dhe këto pikë vlerësohen në totalin e pikëve nga kollokviumi dhe testi përfundimtarë.	51-60%-nota 6 61-70        7 71-80        8 81-90        9 91-100      10
	50% të pikëve të mundshme+1 pikë kollokviumi konsiderohet i suksesshëm dhe pikët	
	Kollokviumi	



Testi përfundimtarë për provim	nga ky kollokvium u shtohen pikëve nga provimi përfundimtarë	
	50% të pikëve të mundshme +1 pikë provimi vlerësohet pozitivë. Këtyre pikëve u shtohen pikët nga punimi seminarik dhe nga kollokviumi për të nxjerrë vlerësimin përfundimtarë	

**Obligimet e studentit:**

<p><b>Ligjërata</b>  <b>Studenti duhet të jetë i rregulltë në ligjërata dhe ushtrime ,të shfrytëzoj të gjitha mundësitë për nxënie të dijes,të përdorë literaturën e obliguar dhe më të gjërë,të jetë aktiv dhe të respektoj rregullat mbi shkollimin e lartë të etikës në mirësjellje dhe për bashkëpunim .</b></p>	<p><b>Ushtrime</b>  <b>Studenti duhet të jetë aktiv në ushtrime dhe të reflektoj gatishmëri dhe dije për iniciativa,ide dhe demonstrim të njohurive të marra në ligjërata.</b></p>
--	--

**Ngarkesa e studentit për lëndën**

<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/Javë</b>	<b>Gjithsej:</b>
Ligjërata	2	15 javë	30 orë
Ushtrime	2	15 javë	30 orë
Punë praktike			
Kontakte me mësimdhënësin/konsultime	0,5	15 javë	7.5 orë
Ushtrime në terren			
Seminare	0	15 javë	0
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak	2	15 javë	30
Përgatitja përfundimtare për provim	1	15 Javë	15
Koha e kaluar në vlerësim(teste,kuize,provim final)			
Projekte,prezantime..etj			

<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi=25 orë angazhim,p.sh nëse lënda i ka 2 ECTS kredi student duhet të ketë angazhim gjatë semestrit 50 orë</b>	<b>Ngarkesa totale:</b>	120
---	-------------------------	-----

Java	Ligjërata		Ushtrime	
1-2	Tema	Orët	Tema	Orët
	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Retro shikimi ne hyrjen ne Programimin ne Java</i></li> <li><i>Menaxhimi i gabimit dhe debug</i></li> </ul>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Ushtimet e Menaxhimi i gabimit dhe debug</i></li> </ul>	4
3.	<i>Trajtimi i perjashtimeve (exception handling)</i>	2	<i>Ushtimet e Trajtimi i perjashtimeve</i>	2
4.	<i>Menaxhimi fajllave, hyrje/daljes dhe rrjedhjes (stream)</i>	2	<i>Ushtimet e Menaxhimi fajllave, hyrje/daljes dhe rrjedhjes (stream)</i>	2
5-7	Klaset, objektet dhe metodat	6	Ushtimet e Klaset, objektet dhe metodat	6
8.	Kollokviumi -Konsultime	2	Ushtimet e Kollokviumit	2
9-10.	Treshegimeria (Inheritance) dhe kompozimi (Composition)	4	Ushtimet e Treshegimeria (Inheritance)	4

11-12.	Nderfaqja (Interface) dhe paketat (Packages)	4	Ushtimet e Nderfaqja (Interface) dhe paketat (Packages)	4
13-14.	Threads dhe Multithreads	4	Ushtimet e Threads dhe Multithreads	4
15.	Kollokviumi -Konsultime	4	Ushtimet e Kollokviumit	2

## LITERATURA

### Literatura e propozuar dhe resurset e tjera

- Java how to program 9th Edition – Dietel and Dietel
- Thinking in Java 5th edition (falas) – Bruce Eckel

Një ueb-site i mirë i librave dhe materialit për Java, mund të gjendet:

[http://www.freeprogrammingebooks.net/free\\_ebook\\_java\\_free\\_ebooks\\_java/index.php](http://www.freeprogrammingebooks.net/free_ebook_java_free_ebooks_java/index.php)

### 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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).
- ✓ Në mungesë të mundësisë që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e Universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara në: organizata, kompani, shpk, fermat, njësit prodhuese përpunuese.
- ✓ Gjate çdo seance, do të organizohet çasja 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 ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme.



# UNIVERSITETI I PRIZRENIT

## FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

PROGRAMI: Dizajn Softuerik

Prgogrami Mësimore – SYLLABUS							
<b>Niveli i studimeve</b>		BACHELOR		<b>Programi</b>	SD	<b>Vit akademik</b>	2015/2016
<b>LËNDA</b>		Teknologjitë e Rrjeteve					
<b>Viti</b>	I-rë	<b>Statusi i lëndës</b>	Zgjedhore	<b>Kodi</b>		<b>ECTS kredi</b>	3
<b>Semestri</b>	I-rë						
<b>Javët mësimore</b>		15		<b>Orët mësimore</b>	30	<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>
						1	1
<b>Metodologjia e mësimit</b>		Ligjërata, ushtrime, punime seminarike, konsultime, teste.					
<b>Konsultime</b>		Një orë / javë					
<b>Mësimdhënësi</b>		Mr. sc. Arsim Susuri		<b>E-mail:</b>	<a href="mailto:arsim.susuri@uni-prizren.com">arsim.susuri@uni-prizren.com</a> <a href="mailto:asimsusuri@gmail.com">asimsusuri@gmail.com</a>		
				<b>Tel.:</b>	+377(0) 44 254 183		
<b>Asistenti</b>				<b>E-mail:</b>			
				<b>Tel.:</b>			

<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>	<b>Përfitimet e studentit</b>
----------------------------------	-------------------------------

<p>Me anë të kësaj lënde bëhet e mundur njohja e studentëve me elementet themelore të teknologjive të rrjeteve komunikuese dhe kompjuterike.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Në pjesën e përgjithshme, studenti njihet me teknologjitë e rrjeteve kompjuterike dhe komunikuese, me pjesët përbërëse të rrjeteve komunikuese si dhe rrjeteve kompjuterike</li> <li>✚ Njohja më gjerësisht me softwerët aplikativ siç janë Cisco Packet Tracer dhe aplikimi i tij.</li> </ul>	<p>Pas përfundimit të kësaj lënde studenti do jetë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Të kuptojnë konceptet themelore të teknologjive të rrjeteve,</li> <li>✚ Të instalojë softuerin dhe përdorë Cisco Packet Tracer,</li> <li>✚ Të demonstrojë aftësitë për të testuar konfigurime të ndryshme të simuluar të rrjeteve kompjuterike përmes aplikacionit Cisco Packet Tracer.</li> <li>✚ Etj.</li> </ul>
--	---

Metodologjia për realizimin e temave mësimore:		
Lëna është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, bisedave, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, detyrat prezantohen nga profesori i lëndës dhe asistenti në laborator.		
Kushtet për realizimin e temave mësimore:		
• Literatura adekuate, tabela, kompjuteri, projektori dhe mjetet tjera TI për mësim dhe ushtrime.		
Mënyra e vlerësimit të studentit (në %) :	Vlerësimi në %	Nota përfundimtare
Testi 1	50.00 %	51-60% - nota 6
Testi 2	50.00 %	61-70 7
Provimi përfundimtar përfshirë dy kriteret vlerësuese;	50 + 50	71-80 8
Totali	100.00 %	81-90 9
		91-100 10
Obligimet e studentit:		
Ligjëratat	Ushtrimet	
Studenti duhet të jetë i rregullt në ligjëratat dhe sidomos në ushtrime, të shfrytëzojë të gjitha mundësitë për nxënie të dijes, të përdorë literaturën e obliguar dhe më të gjerë, të jetë aktiv dhe të respektoj rregullat mbi shkollimin e	Studenti duhet të jetë aktiv në ushtrime dhe të reflektoj gatishmëri dhe dije për iniciativa, ide dhe demonstrim të njohurive të marra në ligjëratat.	

Iartë të etikës në mirësjellje dhe për bashkëpunim.				
<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>				
<b>Aktivitetet</b>	<b>Orë / Javë</b>	<b>Ditë / Javë</b>	<b>Totali</b>	
Ligjërata	1	15	15	
Ushtrime laboratorike.	1	15	15	
Kontakte me mësimdhënësin/konsultime	1	5	5	
Punë praktike	1	2	2	
Projekte, prezantime, etj.	1	2	2	
Koha e studimit vetanak	1	15	15	
Përgatitja përfundimtare për provim	3	5	15	
Koha e kaluar në vlerësim (teste, provim final)	2	3	6	
<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi= 25 orë angazhim, p.sh., nëse lënda ka 6 ECTS kredi studentit duhet të ketë angazhim prej 150 orëve gjatë semestrit.</b>		<b>Ngarkesa totale:</b>	<b>75</b>	
<b>Java</b>	<b>Ligjërata</b>	<b>Orët</b>	<b>Ushtrime</b>	<b>Orët</b>
	<b>Tema</b>		<b>Tema</b>	
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Prezantimi i syllabusit</b></li> <li>• <b>Mediumet transmetuese</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediumet transmetuese të hapura</li> <li>• Valët elektromagnetike</li> <li>• Mediumet transmetuese të mbyllura</li> <li>• Kabllot STP / UTP</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Njohja e studentëve me laboratorin kompjuterik</li> <li>• Instalimi i Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mediumet transmetuese (vazhdim)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fijet optike</li> <li>• Llojet e fijeve optike</li> <li>• Fijet optike si medime transmetuese</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 1.7.1.3 – Hyrje në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rrjetet komunikuese</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kartela e rrjetit</li> <li>• Konfigurimi i kompjuterit për lidhje në rrjet</li> <li>• Llojet e konfigurimit të rrjeteve</li> <li>• Rrjetet kompjuterike lokale LAN</li> <li>• Topologjitë e rrjeteve LAN</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 2.2.4.2 – Paraqitja e rrjeteve kompjuterike në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	

				1
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rrjetet komunikuese (vazhdim)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pajisjet që përdoren në topologjitë e rrjeteve</li> <li>• Rrjeti i Internetit</li> <li>• Shtresat e standardizuara të modelit OSI</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 2.4.8.2 – Përdorimi i TCP/IP protokolleve dhe modeli OSI në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rrjetet WAN dhe Shtyllë</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njohuri të përgjithshme të rrjetit ISDN</li> <li>• B-ISDN</li> <li>• DSL</li> <li>• Rrjetet me komutim të paketeve</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 2.6.1.2 – Orientimi në topologji dhe ndërtimi i rrjetit të vogël kompjuterik në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rrjetet WAN dhe Shtyllë (vazhdim)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rrjetet X.25</li> <li>• Rrjetet ATM</li> <li>• Frame Relay</li> <li>• Ethernet</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 2.6.2.2 – Vrojtimi i njësive të paketeve të të dhënave në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rrjetet Optike</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rrjeti optik sinkron SONET</li> <li>• Hierarkia digjitale sinkrone SDH</li> <li>• SONET/SDH</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 2.7.1.3 – Hulumtimi i paketeve në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testi 1</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 4.1.6.2 – Numrat e porteve UDP dhe TCP në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Protokollet e Komunikimit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Protokolli TCP/IP</li> <li>• Shtresat e protokollit TCP/IP</li> <li>• Aplikimet e TCP/IP</li> <li>• Modeli klient/server</li> <li>• IP adresimi</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 6.5.8.1 – Caktimi i IP adresave në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1

10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Protokollet e Komunikimit (vazhdim)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasat e IP adresës</li> <li>• IP adresat e rezervuara</li> <li>• IP subnet-imi</li> <li>• Subnet Maska</li> <li>• CIDR</li> <li>• Subnetimi i adresave të klasës C dhe B</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 6.7.1.2 – Përdorimi i Ping-ut dhe Traceroute në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>IP Routimi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bazat e routimit</li> <li>• Routimi statk dhe dinamik</li> <li>• Protokollet e IP routimit</li> <li>• Protokollet e routimit të vektorit të distancës</li> <li>• RIPv1 dhe RIPv2</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 6.7.5.2 – Konfigurimi i subnetëve dhe i routerëve në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>IP Routimi (vazhdim)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• VLSM dhe rrjetet e ndara</li> <li>• EIGRP</li> <li>• BGRP</li> <li>• Protokollet e routimit Link-State</li> <li>• OSPF</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 11.1.7.2 – Modet e konfigurimit në IOS në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Protokollet e TCP/IP</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SFTP, TFTP</li> <li>• NFS</li> <li>• SMTP / POP</li> <li>• SNMP</li> <li>• DHCP, ICMP, ARP, RARP</li> <li>• IPv6</li> </ul> </li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrimi 9.8.1.2 – Address Resolution Protocol në Cisco Packet Tracer</li> </ul>	1
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testi 2</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultime në lidhje me testin 2</li> </ul>	1
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultimet në lidhje me testin 2</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultime në lidhje me testin 2</li> </ul>	1



**LITERATURA:****Literatura bazë:**

1. Andrew S. Tanenbaum, Computer Networks, Prentice Hall 2003

**Literatura shtesë:**

2. Astrit Hulaj, Teknologjitë e Rrjeteve – Ligjërata të autorizuara 2012
3. Microsoft, Network + Certification, Microsoft Press 2006

**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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).
- Në mungesë të mundësisë që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e Universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara në: organizata, kompani, shpk, fermat, njësit prodhuese përpunuese.
- Gjate çdo seance, do të organizohet çasja 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 bashkëpunimit me studentët, do të vlerësohet.
- Ardhja me kohë në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme.

# UNIVERSITETI PUBLIK I PRIZRENIT

## FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

PROGRAMI – Teknologjia e informacionit dhe telekomunikimit

PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS							
Niveli i studimeve		Bachelor	Programi	TIT	Viti akademik	2015/16	
<b>LËNDA</b>		Hyrja në web gjuhë dhe teknologji					
<b>Viti</b>	I-rë	<b>Statusi i lëndës</b>	i Z	<b>Kodi</b>	202	<b>ECTS kredi</b>	6
<b>Semestri</b>	II-të						
<b>Javët mësimore</b>		15		<b>Orët mësimore</b> 60		<b>Ligjërat a</b>	<b>Ushtrim e</b>
						2	2
<b>Metodologjia e mësimimit</b>		Do të zhvillohen ligjëratat në pjesën teorike të lëndës kurse pjesa praktike do zhvillohet me ushtrime, po ashtu do ketë projekt final, detyra të shtëpisë dhe dy kollokfiume.					
<b>Konsultime</b>		Një orë / javë					
<b>Mësimdhënësi</b>		MSc.Ass. Ziriye Hasani PhD.c.		<b>e-mail</b>	ziriye.hasani@uni-prizren.com		
				<b>Mob. Tel.</b>			
<b>Asistenti</b>				<b>e-mail</b>			
				<b>Tel.</b>			
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
<p>Qëllimi i lëndës është të ju japë studentëve informata lidhur me Cascading Style Sheets (CSS): dokument, fonti, teksti, selektorët dhe specificiteti.</p> <p>HTML dinamike: specifikimi i stileve në mënyrë dinamike, kontrollimi i përmbajtjes në mënyrë dinamike, pozicionimi dhe animacionet me JavaScript.</p> <p>Markup gjuhët: Strukturimi i informatave me XML.</p>				<p>Pas përfundimit të kursit çdo student duhet të jetë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dizajnoj dhe implementoj web faqe duke përdorur (X)HTML, CSS dhe JavaScript (DHTML) me interaktivitet të thjeshtë dhe/ose animacione.</li> <li>• Përdorimi i XML dhe CSS për të krijuar web faqe të thjeshtë me markap që nuk është HTML.</li> <li>• Validimi i web faqeve për tu përdorur me shfletues dhe platforma të ndryshme.</li> <li>• Dallimet dhe rolet e standardeve të vendosura nga W3C.</li> </ul>			
<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>							
Lënda do jetë e ndarë në dy pjesë në pjesën e parë do jenë ligjeratat te prezentuara me PowerPoint dhe në pjesën e dytë do jetë pjesa praktike. Në pjesën praktike do realizohen ushtrime për gjuhët dhe teknologjit e web-it.							
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>							

Nevoitet projektor për prezantimin e ligjëratave me PowerPoint. Për ushtrimet nevojiten kompjuter ku do mund studentët ti realizojnë pjesët e detyrave (shkuarjen e kodeve) dhe shfletues për testimin e detyrave.

### Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)

Tabela me të dhënat për mënyrën e vlersimit:		Vlerësimi në %	Nota përfundimtare
<b>Pjesëmarrja</b>	<b>5%</b>	0-50%	<b>5</b>
<b>Detyrat+Projekti</b>	<b>45%</b>	51-60%	<b>6</b>
<b>Kollokfiumi 1</b>	<b>25%</b>	61-70%	<b>7</b>
<b>Kollokfiumi 2</b>	<b>25%</b>	71-80%	<b>8</b>
<b>Provimi</b>	<b>50%</b>	81-90%	<b>9</b>
<b>Total</b>	<b>100%</b>	91-100%	<b>10</b>

**Kujdes:**  
**Ata të cilët nuk do të arin të kalojn lëndën ose duan notë më të lartë do ti nënshtrohen provimit gjatë afateve të provimit.**

1. Provimi do jetë 50% çdo afat të provimeve (do llogariten edhe aktivitetet tjera)
2. Ata që e kalojnë lëndën me kollokfiume ditën e provimit vetëm vinë i marin notat (vetëm nëse e kanë paraqitur provimin).
3. Ata që nuk kanë të drejt të hynë në provim por e kanë kaluar lëndën me kollokfiume do ua ruaj notat dhe do mund të vinë ta marin notën atë afat kur do e paraqesin provimin.
4. Në provim nuk kanë të drejt të hynë ata që nuk e kanë paraqitur provimin.

### Obligimet e studentit:

Ligjërata	Ushtrime
Duhet të jetë aktiv gjatë procesit të ligjëratave me pyetje dhe komente.	Duhet të bëjnë prezantimin e projekteve dhe të jenë aktiv gjatë realizimit të ushtrimeve

### Ngarkesa e studentit për lëndën

Aktiviteti	Orë	Ditë/Javë	Gjithsej:
Detyra të shtëpisë	5	2	10
Projekti	5	15	75
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime	2	15	30
Kollokfiumet	2	2	5
<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>	150

Java		Ligjërata		Ushtrime	
1.	Tema	Orët	Tema	Orët	
	Hyrje - Njoftimi i studentëve me mënyrën e zhvillimit të ligjeratave	2	Hyrje - Njoftimi i studentëve me mënyrën e zhvillimit të ushtrimeve dhe detyrave dhe projekteve që duhet ti realizojnë.	2	
2.	Hyrje në HTML (Editors, Basic, Elements, Attributes, Headings, Paragraphs, Styles, Formatting, Quotations, Computercode, Comments, Colors, CSS, Links, Images, Tables, Lists, Blocks, Classes, Layout, Responsive, Iframes, JavaScript, Head, Entities, Symbols, Charset, URL Encode, XHTML)	2	Ushtrime për të gjitha komponentat e cekura në ligjerata	2	
3.	Krijimi i formave me HTML	2	Ushtrime	2	
4.	HTML 5 <b>HTML APIs:</b> HTML Geolocation HTML Drag/Drop HTML Local Storage HTML App Cache HTML Web Workers HTML SSE	2	Ushtrime	2	
5.	HTML Graphics HTML Canvas HTML SVG	2	Ushtrime	2	
6.	HTML Media HTML Video HTML Audio HTML Plug-ins HTML YouTube	2	Ushtrime	2	

7.	Kollokfiumi 1	2	Kollokfiumi 1	2
8.	CSS (Hyrje, Syntax, Colors, Backgrounds, Borders, Margins, Padding, Height/Width, Text, Fonts, Links, Lists, Tables, Box Model, Outline, Display, Max-width, Position, Float, Inline-block, Align, Combinators, Pseudo-class, Pseudo-element, Navigation Bar, Dropdowns, Tooltips, Image Gallery, Image Opacity, Image Sprites, Attr Selectors, Forms, Counters)	2	Ushtrime	2
9.	CSS3 (Rounded Corners, Border Images, Backgrounds, Colors, Gradients, Shadows, Text, Fonts, 2D Transforms, 3D Transforms, Transitions, Animations, Images, Buttons, Pagination, Multiple Columns, User Interface, Box Sizing, Flexbox, Filters, Media Queries, MQ Examples)	2	Ushtrime	2
10.	JavaScript	2	Ushtrime	2
11.	JavaScript	2	Ushtrime	2
12.	XML Introduction XML How to use XML Tree XML Syntax XML Elements XML Attributes XML Namespaces XML Display XML XSLT XML XPath XML XLink	2	Ushtrime	2

	XML Validator XML DTD XML Schema XML Server XML Applications XML Examples XML Quiz XML Certificate			
13.	XML DOM DOM Intro DOM Nodes DOM XMLHttpRequest DOM Accessing DOM Node Info DOM Node List DOM Traversing DOM Navigating DOM Get Values DOM Change Nodes DOM Remove Nodes DOM Replace Nodes DOM Create Nodes DOM Add Nodes DOM Clone Nodes DOM Examples  DOM Reference DOM Node Types DOM Node DOM NodeList DOM NamedNodeMap DOM Document DOM Element DOM Attribute DOM Text DOM CDATA DOM Comment DOM XMLHttpRequest DOM Parser	2	Ushtrime	2
14.	XML DTD DTD Intro DTD Building Blocks DTD Elements DTD Attributes	2	Ushtrime	2

	DTD Elements vs Attr DTD Entities DTD Examples  XSD Schema XSD Intro XSD How To XSD <schema> XSD Elements XSD Attributes XSD Restrictions			
15.	<b>Kollokfiumi 2</b>	2	Prezantimi i projekteve	2

## LITERATURA

Literatura:

1. Teague, J.C. "CSS, DHTML and Ajax", Peachpit, 2006. and Negrino, T. & Smith, D. "JavaScript and Ajax for the Web", Peachpit, 2006. or Powers, S. "Learning JavaScript", O'Reilly, 2006.
2. Meyer, E.A. "CSS Pocket Reference." O'Reilly (any edition).
3. Flanagan, D. "JavaScript Pocket Reference." O'Reilly (any edition).
4. Yuen, P.K. and Lau, V. "Practical Web technologies." Addison-Wesley, 2003.

Në përgjithësi prezantimet e ligjëratave do të bëhen përmes sistemit PowerPoint, tabelës, përdorimit të materialeve dhe programeve kompjuterike dhe internetit.

Po ashtu, nga profesori do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).

Gjate çdo seance, do të organizohet qasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentët.

## VËREJTJE

### Vërejtje për studentin:

Nga studentet kërkohet që të jenë të rregullt në pjesën e ligjëratave dhe ushtrime.

Ardhja me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme.

Studentët pritet të sillen në mënyrë profesionale dhe të sjellshme. Studentët mund ti diskutojnë detyrat laboratorike në mënyrë gjeneralë me studentët tjerë, por zgjidhja duhet të bëhet në mënyrë individuale. Mënyra e notimit duhet të jetë e njëjtë për të gjithë studentët. Studentët nuk duhet që të kopjojnë një zgjidhje të një personi tjetër, prej ndonjë libri tjetër ose burim tjetër (p.sh. web faqe) por zgjidhja duhet të jetë origjinale e tij. Rregullat e njëjta janë edhe për detyrat e shtëpisë edhe për projektet ose punimet seminarike. Kopjimi i punës së tjetërkujt nuk do të tolerohet. Profesorët do të raportojnë çdo shkelje të rregullave te **Komisioni për plagjiazim i fakultetit përkatës.**

# UNIVERSITETI PUBLIK I PRIZRENIT

## FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

### PROGRAMI – Dizajn Softuerik

PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS						
<b>Niveli i studimeve</b>	<b>Bachelor</b>	<b>Programi</b>	<b>SD</b>	<b>Viti akademik</b>	<b>2015/16</b>	
<b>LËNDA</b>		Zhvillim lojërash				
<b>Viti</b>	III	<b>Statusi i lëndës</b>	Z	<b>Kodi</b>	.	<b>ECTS kredi</b>
<b>Semestri</b>	5					6
<b>Javët mësimore</b>	15		<b>Orët mësimore</b>		60	
			<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>		
				2	2	
<b>Metodologjia e mësimimit</b>	Leksione, ushtrime laboratorike, detyra shtëpie, projekte laboratorike					
<b>Konsultime</b>	1 orë / javë					
<b>Mësimdhënësi</b>	Dr. Faton Berisha, profesor i rregullt			<b>e-mail</b>	fmberisha@gmail.com	
				<b>Mob. Tel.</b>	044 198 670	
<b>Asistenti</b>				<b>e-mail</b>		
				<b>Tel.</b>		
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>			<b>Përfitimet e studentit</b>			
Paisja e studentëve me njohuri themelore mbi zhvillimin e lojërave softuerike. Aftësimi për zbatimin e grafikës kompjuterike për vizualizim. Aftësimi për programim të lojërave me grafikë dy-dimensionale.			Pas përfundimit të kursit, studentët pritet të kuptojnë parimet e zhvillimit të lojërave softuerike. Pritet të zotërojnë teknika të ndërtimit të grafikës kompjuterike dy-dimensionale dhe të implementimit në lojëra softuerike.			
<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>						
Leksione, ushtrime laboratorike, prezantim i projekteve laboratorike						
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>						
Do të përdoren prezantime në slajde, demonstrim dhe ushtrime laboratorike.						
<b>Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)</b>						



Vijueshmëria dhe aktiviteti: 10% Detyra të shtëpisë: 20% Prezantimi i projektit laboratorik: 15% Provimi periodik: 20% Provimi final: 35%	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>	
	90 – 100%	(10)	
	80 – 89%	(9)	
	70 – 79%	(8)	
	60 – 69%	(7)	
<b>Obligimet e studentit:</b>			
<b>Ligjërata</b> 30 orë kontakti	<b>Ushtrime</b> 30 orë kontakti		
<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë/javë</b>	<b>Ditë/vit</b>	<b>Gjithsej:</b>
Ligjërata	2	Javë	30
Ushtrime	2	Javë	30
Punë e pavarur studimore	2	Javë	30
Punë e pavarur laboratorike	2	Javë	30
Punimi laboratorik			15
Përgaditja e provimeve			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</b>		<b>Ngarkesa totale:</b>	150
<b>150 orë</b>			

<b>Java</b>	<b>Ligjërata</b>		<b>Ushtrime</b>	
1.	<b>Tema</b>	<b>Orët</b>	<b>Tema</b>	<b>Orët</b>
	Njoftimi i studentëve me silabusin. Pse Java për programim lojërash?		Instalimet softuerike	

2.	Një kornizë animimi.		Animimi si pëlthurë e fijëzuar	
3.	Krimbat në dritare dhe aplete		Aplikacioni i ndjekjes së krimbit	
4.	Modi full-screen		Krimbat full-screen	
5.	Hyrje në imazhet në Java		Java-2D	
6.	Ngarkimi i imazheve, efektet vizuale dhe animimi		Implementimi i ngarkimit të imazheve, efekteve vizuale dhe animimit	
7.	Hyrje në tingull në Java		Java Sound API	
8.	Ngarkimi dhe luajtja e tingullit		Java ngarkuesit (loaders) e tingullit	
9.	Sprajtet		Implementimi i sprajteve elementare	

10.	Modelet në planifikimin e prodhimit		Modelet dinamike. Modelet shumëhapëshe	
11.	Skrollimi anësor		Korniza e animimit	
12.	Një lojë pllakëzash izometrike		Implementimi i algoritmit të kërkimit A*	
13.	Hyrje në Java-3D		Java-3D	
14.	Skena në 3D		Viewer	
15.	Pamja e grafikut të skenës		Implementimi i një skene	

<b>LITERATURA</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A. Davison, <i>Killer Game Programming in Java</i> O'Reilly, 2005.</li> <li>2. D. Schmidt, <i>Programming principles in Java: architectures and interfaces</i>, Kansas State University, 2003</li> <li>3. Wev faqja e kursit: <a href="http://www.fberisha.org/courses/java/java6.html">http://www.fberisha.org/courses/java/java6.html</a></li> </ol>
<b>VËREJTJE</b>

**PUBLIK I PRIZRENIT**

**FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE**

PROGRAMI –

<b>PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS</b>							
<b>Niveli i studimeve</b>		Bachelor	<b>Programi</b>	<b>SD</b>	<b>Viti akademik</b>	<b>2015/16</b>	
<b>LËNDA</b>		<b>Interaksioni njeri-kompjuter</b>					
<b>Viti</b>	Dytë	<b>Statusi i lëndës</b>	Zgjedhore	<b>Kodi</b>		<b>ECTS kredi</b>	
<b>Semestri</b>	IV						
<b>Javët mësimore</b>		15		<b>Orët mësimore</b>		<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>
						30	30
<b>Metodologjia e mësimimit</b>							
<b>Konsultime</b>							
<b>Mësimdhënësi</b>		Astrit Hulaj		<b>e-mail</b>	astrithulaj@hotmail.com		
				<b>Mob.</b>	044388548		
				<b>Tel.</b>			
<b>Asistenti</b>		Astrit Hulaj		<b>e-mail</b>			
				<b>Tel.</b>			
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
<p><b>Qëllimi i këtij kursi është që t’iu japë studentëve njohuri të përgjithshme rreth:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Koncepteve të përgjithshme në lidhje me interaksionin njeri-kompjuter;</li> <li>Karakteristikave të përgjithshme që disponon njeriu;</li> <li>Karakteristikave të përgjithshme që disponon kompjuteri;</li> <li>Veglave për ndërtimin e një ndërfaqe;</li> <li>Koncepteve të përgjithshme të zhvillimit të teknologjisë së ekraneve,</li> <li>Koncepteve të përgjithshme të realitetit virtual, etj.</li> </ol>				<p><b>Pas, përfundimit të këtij kursi studenti duhet të jetë në gjendje të:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>di konceptet e përgjithshme të HCI-së,</li> <li>di se cilat janë karakteristikat kryesore të cilat disponon njeriu;</li> <li>di se cilat janë karakteristikat e përgjithshme të kompjuterit;</li> <li>di cilat janë veglat që përdoren për zhvillim të një ndërfaqe dhe si përdoren ato,</li> <li>di cilat janë teknologjitë e ekraneve dhe dallimet ndërmjet tyre,</li> <li>di clat janë konceptet e përgjithshme të realitetit virtual,</li> <li>di të krijoj ndërfaqe, meny, submeny, butona, etj.</li> </ol>			

<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>			
Ligjërata, Ushtrime, qasje interaktive, punime seminari, kollokiume, etj.			
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>			
Literatura adekuate, përdorimi i mjeteve të TI-së (projektori, softuerët), si dhe kabineti.			
<b>Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)</b>			
Testet/Kollokviumet	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>	
	70%	50-59% - nota 6	
Puna praktike dhe seminarët	30% (Nëse studenti/studentja realizon ndonjë seminar, atëherë do të ketë edhe 10 pikë shtesë nga pikët e parapara)	60-59	7
		70-79	8
		80-89	9
		90-100	10
Provimi	70%		
<b>Obligimet e studentit:</b>			
Studenti gjatë ligjëratave duhet të: shfrytëzoj të gjitha mundësitë për nxënie të dijes; të përdorë literaturën e obliguar dhe literaturë më të gjerë; të jetë aktiv dhe të respektoj rregullat mbi shkollimin e lartë të etikës në mirësjellje dhe për bashkëpunim .			
<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë/javë</b>	<b>Ditë/vit</b>	<b>Gjithsej:</b>
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime laboratorike.	2	15	30
Kontakte me mësimdhënësin/konsultime	0.1	10	1
Punë praktike			
Projekte, prezantime..etj.	10	1	10
Koha e studimit vetanak	3	12	36
Përgatitja përfundimtare për provim	20	2	40
Koha e kaluar në vlerësim (teste, provim final)	3	1	3
<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi = 25 orë angazhim, p.sh nëse lënda i ka 6 ECTS kredi student duhet të ketë angazhim gjatë semestrit</b>		<b>Ngarkesa totale:</b>	<b>150 orë</b>
<b>Java</b>	<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>	

1.	Tema	Orët	Tema	Orët
	<b>Hyrje në HCI.</b> Prezantim i syllabusit;	2	<b>Prezantim i syllabusit; Prezantimi i MATLAB-IT.</b>	2
2	<b>I. Njeriu</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pse ndërfaqja Njëri-Kompjuter;</li> <li>➤ Çka është HCI;</li> <li>➤ Njeriu</li> <li>➤ Kanalet hyrëse/dalëse;</li> <li>➤ Syri i njeriut;</li> <li>➤ Interpretimi i sinjaleve;</li> <li>➤ Përceptimi visualë</li> <li>➤ Vizioni virtual;</li> <li>➤ Dëgjimi;</li> </ul>	2	Hyrje në softuerin MATLAB dhe prezantimi i veglave që mund të përdoren për këtë lëndë	2
3	<b>I. Njeriu</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lejueshmëria;</li> <li>➤ Prekja;</li> <li>➤ Lëvizja;</li> <li>➤ Memoria;</li> <li>➤ Sensoret memorik;</li> <li>➤ Memoria kohë-shkurtër;</li> <li>➤ Memoria afatgjate;</li> <li>➤ Te menduarit;</li> <li>➤ Emocionet.</li> </ul>	2	Shembuj te thjeshtë në MATLAB	2
4	<b>II. Zhvillimet në teknologjië</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kompjuteri;</li> <li>➤ Një sistem tipik kompjuterik;</li> <li>➤ Ndërfaqësimi i kompjuterëve;</li> <li>➤ Pajisjet për vendosje te tekstit (tastiera dhe llojet e saj),</li> <li>➤ Te folurit;</li> <li>➤ Pointimi (miu dhe llojet e tij).</li> </ul>	2	Krijimi i butonave te ndryshëm;	2
5	<b>II. Zhvillimet në teknologji</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ekranet dhe dizajnimi i tyre;</li> <li>➤ Ekranet e ndjeshëm në prekje;</li> <li>➤ Lapsat për shkruarje;</li> <li>➤ Tastet e kursorit;</li> <li>➤ Ekranet me Gypa katodik;</li> </ul>	2	Krijimi i menyve te ndryshëm.	2

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ekranet RGB;</li> <li>➤ Ekranet LCD;</li> <li>➤ Ekranet LED</li> <li>➤ Ekranet për njoftim;</li> <li>➤ Zhvillimet në ruajtjen e të dhënave.</li> </ul>			
6	<b>III. Dizajnimi i ndërfaqes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Çka është ndërfaqësimi;</li> <li>➤ Llojet e ndërfaqeve;</li> <li>➤ Veglat për ndërtimin e ndërfaqeve;</li> <li>➤ Ndërfaqet 3D;</li> <li>➤ Manipulimi i drejtpërdrejt;</li> <li>➤ Ndërfaqet e kërkimit;</li> <li>➤ Dizajnimi i ndërfaqeve në përputhje me kërkesat e përdoruesve.</li> </ul>	2	Krijimi i butonave të nënmenyve;	2
7	<b>Testi i parë</b>	2	<b>Testi i parë</b>	2
8	<b>III. Konceptet e ndërfaqes grafike të përdoruesit.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elementet e ndërfaqes;</li> <li>➤ Dritaret;</li> <li>➤ Ikonat;</li> <li>➤ Pointeret;</li> <li>➤ Menyt (menyt e veçanta dhe të kombinuara);</li> <li>➤ Butonat;</li> <li>➤ Ndërfaqet e orientuara për folje;</li> <li>➤ Futja e të dhënave përmes menyve.</li> </ul>	2	Krijimi i dizajneve të ndryshme për meny dhe nënmeny	
9	<b>IV. Konceptet e ndërfaqes grafike të përdoruesit.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Audio menytë dhe menytë për ekrane të vogla;</li> <li>➤ Ndërfaqet Face-to-face;</li> <li>➤ Dialog Boxes;</li> <li>➤ Sistemet e manipulimit të drejtpërdrejt;</li> <li>➤ Principet e manipulimit të drejtpërdrejt;</li> </ul>	2	Krijimi i Label-ve dhe TextBox-ve të ndryshëm;	2

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Label-at,</li> <li>➤ TextBox-at dhe Button-at.</li> </ul>			
10	<b>V. Bazat e dizajnit të ueb faqeve</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Rregullat bazike;</li> <li>➤ Praktikat më të mira të dizajnit të ueb faqeve;</li> <li>➤ Dizajni i <b>Display</b>;</li> <li>➤ Dizajni i dritareve;</li> <li>➤ Ngjyrat.</li> </ul>	2	Krijimi i dizajneve për Display	2
11	<b>VI. Ndërfaqja dhe Prototipi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Çka është prototipi;</li> <li>➤ Dizajni i përsëritur dhe Prototipi;</li> <li>➤ Teknikat për prototip;</li> </ul>	2	Përdorimi i ngjyrave të ndryshme për Display.	2
12	<b>VII. Realiteti virtual</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realiteti virtual dhe i zmadhuar;</li> <li>➤ Ndikimi i kësaj teknologjie në jetën ton të përditshme,</li> <li>➤ Teleoperimi,</li> <li>➤ Dizajnimi i ueb faqeve virtuale,</li> <li>➤ Video lojërat,</li> </ul>	2	Krijimi i animacioneve të ndryshme.	2
13	<b>VIII. Teknologjitë dhe sistemet HCI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Teknologjitë ekzistuese HCI</li> <li>➤ HCI Inteligjente dhe Adaptive</li> <li>➤ Sistemet një modalshe HCI</li> <li>➤ HCI e bazuar në Sensor</li> <li>➤ Sistemet multimodale HCI</li> <li>➤ Aplikimet</li> <li>➤ Sistemet multimodale për njerëzit me aftësi të kufizuara</li> <li>➤ Sistemet multimodale për njohjen e emocioneve.</li> </ul>	2	Krijimi i dizajneve grafike 2D dhe 3D.	2
14	<b>IX. Shëndetit dhe siguria</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mjedisi fizik i ndërveprimit</li> </ul>	2	Krijimi dhe dizajnimi i kalkulatorit	2



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ergonomi dhe mjedisi rrethues (ndriçimi, tapiceri, etj);</li> <li>➤ Ergonomi dhe HCI;</li> <li>➤ Implikimet ligjore.</li> </ul>			
15	<b>Testi i dytë</b>	2	<b>Testi i dytë</b>	2
<b>LITERATURA</b>				
<p><b>Literatura bazë:</b></p> <p><b>Literatura themelore:</b> Literatura bazë do t'ju përgatitet në gjuhën shqipe, duke e përkthyer nga librat e propozuara.</p> <p><b>Literatura e plopzuar:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale, <i>Human-Computer Interaction</i>, PEARSON Prentico Hall, THIRD EDITION, 2004.</li> <li>2. Ben Shneiderman &amp; Catherine Plaisant, <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i>, Addison Wesley, Fifth Edition, 2010.</li> <li>3. <b>MATLAB® Creating Graphical User Interfaces</b>, 2014 by The MathWorks.</li> </ol> <p><b>Literatura shtesë:</b></p> <p><a href="http://www.s2is.org/issues/v1/n1/papers/paper9.pdf">http://www.s2is.org/issues/v1/n1/papers/paper9.pdf</a></p> <p><a href="http://sit.iitkgp.ernet.in/research/aut04seminar1/5r.pdf">http://sit.iitkgp.ernet.in/research/aut04seminar1/5r.pdf</a></p> <p><a href="http://research.microsoft.com/en-us/um/cambridge/projects/hci2020/downloads/beinghuman_a4.pdf">http://research.microsoft.com/en-us/um/cambridge/projects/hci2020/downloads/beinghuman_a4.pdf</a></p>				
<b>VËREJTJE</b>				
Nxënësit mund të kalojnë provimin nëse arrin të mbledhin 50 pikë nga dy testet dhe pjesa praktike.				
<b>Vërejtje për studentin:</b>				



## Universiteti i Prizrenit

<b>PROGRAMI MËSIMOR – SYLLABUS</b>							
Niveli i studimeve		Bachelor	Programi	F.Sh.K	Viti akademik	2016/17	
LËNDA		Kompjutimi Miobil					
Viti	3	Statusi i lëndës	Obligativ	Kodi		ECTS kredi	
Semestri	5					6	
Javët mësimore		15	Orët mësimore 60			Ligjërata	Ushtrime
						2	2
<b>Metodologjia e mësimit</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezantimi i temës mësimore në PowerPoint</li> <li>• Rast studimi apo detyrë ( për orën e ushtrimeve) lidhur me temën e ligjruar</li> <li>• Përsëritja e temës paraprake nga grupi i caktuar i studentëve, analiza dhe diskutime</li> <li>• Ushtrimet laboratorike paralelisht me ligjërata</li> </ul>					
<b>Konsultime</b>							
<b>Mësimdhënësi</b>		MSc Selman Jagxhiu		e-mail	selman.jagxhiu@uni-prizren.com		
				Tel.			
<b>Asistenti</b>				e-mail			
				Tel.			

<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>	<b>Përfitimet e studentit</b>
<p>Kompjutimi Mobil është teknologjia që e lejon transmetimin e të dhënave, zërit dhe videove përmes një kompjuteri apo çfaredo pajisje tjetër wireless pa pasur nevojë për lidhje fizike. Pasi Android në ditët e sotme është platforma më e përhaour në pajisjet mobile, theks i veçantë do të jipet zhvillimit të aplikacioneve në Android. Kursi do të mbulojë të gjitha çështje bashkëkohore të platformës dhe do të ilustrojnë të gjithë procesin me shembuj.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Njoftimi i studentëve me konceptet themelore dhe teknikat e platformës Android.</li> <li>• Zhvillimi i aftësive për zhvillimin e aplikacioneve në Android.</li> <li>• Fitimi i përvojës për të punuar dhe menaxhuar projektet brenda një grupi.</li> <li>• Fitimi i përvojës për të bërë hulumtime dhe studimet të pavarura.</li> </ul>

<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>
Kursi do të organizohet në formë të ligjëratave dhe ushtrimeve. Si rregull, ligjëratat do të organizohen përmes prezantimeve. Po ashtu, nëpërmjet bashkëbisedimit gjat ligjëratave dhe ushtrimeve do të bëhet i mundur thëllimi i njohiurive për tema të caktuar nga kursi.
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>
<b>Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)</b>

Vijueshmëria	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>	
	Deri në 10 % do të vlerësohen studentët që janë të rregullt gjatë ushtrimeve dhe ligjeratave.	51-60%-nota 6 61-70 7 71-80 8 81-90 9 91-100 10	
	Studentët përgjatë kursit do të kenë 3 detyra që duhet të zgjedhin gjatë orës mesimore. Secili detyrë do të vlerësohet deri në 10%.		
	60% të pikëve të mundshme do të vlerësohet punimi i projektit. Studentët do të organizohen në grupe nga 3 studentë dhe do të zhvillojnë një aplikacion për Android.		
Detyra në Klasë			
Punimi i projektit.			
<b>Obligimet e studentit:</b>			
<b>Ligjërata</b> Studenti duhet të jetë i rregullt në ligjërata dhe ushtrime ,të shfrytëzoj të gjitha mundësitë për nxënie të dijes,të përdorë literaturën e obliguar dhe më të gjërë,të jetë aktiv dhe të respektoj rregullat mbi shkollimin e lartë të etikës në mirësjellje dhe për bashkëpunim .	<b>Ushtrime</b> Studenti duhet të jetë aktiv në ushtrime dhe të reflektoj gatishmëri dhe dije për iniciativa,ide dhe demonstrim të njohurive të marra në ligjërata.		
<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/Javë</b>	<b>Gjithsej:</b>
Ligjërata	2	15 javë	30 orë
Ushtrime	2	15 javë	30 orë
Punë praktike			

Kontakte me mësimdhënësin/konsultime	0,5	15 javë	7.5 orë
Ushtrime në terren			
Seminare	0	15 javë	0
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak	2	15 javë	30
Përgatitja përfundimtare për provim	1	15 Javë	15
Koha e kaluar në vlerësim(teste,kuize,provim final)			
Projekte,prezantime..etj			
<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi=25 orë angazhim,p.sh nëse lënda i ka 2 ECTS kredi student duhet të ketë angazhim gjatë semestrit 50 orë</b>		<b>Ngarkesa totale:</b>	120

Java	Ligjërata		Ushtrime	
1	Tema	Orët	Tema	Orët
	Hyrje në Konpjutim Mobil, Historia e Android dhe kuptimi i Android Stack.	2	Konceptet themelore në Java.	2
2-3	Pjesët kryesore të ndërtimit të aplikacioneve në Android. Aktivitetet dhe Intentat	4	Pjesët kryesore të ndërtimit të aplikacioneve në Android. Aktivitetet dhe Intentat	4
4-5	Adnroid User Interface: Layouts (LinearLayout, RelativeLayout, TableLayout etj) dhe Views	4	Adnroid User Interface: Layouts (LinearLayout, RelativeLayout, TableLayout etj) dhe Views	4
6	Detyra në klasë 1. Vlerësimi i detyrave	4		0
7-8.	Fragmentet dhe Fragment Manager. Ripërdorimi i fragmenteve në aktivitetet.	4	Fragmentet dhe Fragment Manager. Ripërdorimi i fragmenteve në aktivitetet.	4
9-11	Sqlite3: Zhvillimi dhe menaxhimi i databasave përmes SQLite3. Përdorimi i SQLite3 në Android.	6	Sqlite3: Zhvillimi dhe menaxhimi i databasave përmes SQLite3. Përdorimi i SQLite3 në Android.	6

12	Detyra në klasë 2. Vlerësimi i detyrave	4		0
13	Web Serviset dhe Serviset që punojnë në prapavijë në Android.	2	Web Serviset dhe Serviset që punojnë në prapavijë në Android.	2
14.	Content Providers dhe Broadcast Receivers.	2	Content Providers dhe Broadcast Receivers.	2
15	Detyra në klasë 3. Vlerësimi i detyrave.	4		0

## LITERATURA

### Literatura e propozuar dhe resurset e tjera

- Bill Phillips, Chris Stewart, Brian Hardy and Kristin Marsicano, Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (Second Edition), Big Nerd Ranch, 2015, ISBN-13: 978-0134171456

## 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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).
- ✓ Gjate çdo seance, do të organizohet çasja 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 ligjëratat dhe ushtrimet është e obligueshme.



# UNIVERSITETI PUBLIK I PRIZRENIT "UKSHIN HOTI"

## FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

### PROGRAMI – Dizajn Softuerik

PROGRAMI MËSIMOR – SYLLABUS							
Niveli i studimeve		Bachelor	Programi	DS	Viti akademik	2014/15	
LËNDA		SHKENCA KOMPJUTERIKE					
Viti	I-rë	Statusi					
Semestri	I-rë	i lëndës	O	Kodi		ECTS kredi	6
Javët mësimore		15	Orët mësimore 30+30			Ligjërata	Ushtrime
					2	2	
Metodologjia e mësimimit		Ligjërata, ushtrime, punime seminarike, konsultime, teste.					
Konsultime							
Mësimdhënësi		Prof.Ass.Dr.Samedin Krrabaj		e-mail	samedinkrrabaj@gmail.com		
				Tel.	044143575		
Asistenti				e-mail			
				Tel.			
Qëllimi studimor i lëndës				Përfitimet e studentit			
Qëllimi i kursit është që tu mundësojë studentëve një hyrje në konceptet bazë të shkencave kompjuterike:				Pas kursit, çdo studenti pritet të jetë në gjendje të: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktikoi dhe përdor (ASCII, Unicode),</li> <li>• Sistemet e numrave (dhjetore,, hexadecimal,</li> </ul>			

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Të dhënave dhe informacionet e coduara (shifruara) (ASCII, Unicode),</li> <li>• Sistemet e numrave (dhjetore, binar, hexadecimal, oktal),</li> <li>• Hardware (nga arkitektura Neumann),</li> <li>• Software,</li> <li>• Bazat e rrjetave dhe gjuhët programuese.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• binar, oktal)</li> <li>• Përshkruajnë hardwar-in (nga arkitektura Neumann)</li> <li>• Të ketë një pasqyrë për llojet softwar –eve dhe të ndryshme</li> <li>• Të kene një vështrim mbi bazat e rrjeteve dhe gjuhët programuese.</li> </ul> |
|---|--|

**Metodologjia për realizimin e temave mësimore:**

Kjo lëndë shpjegohet përmes ligjeratave, ushtrimeve për shembuj të ndryshëm, vijueshmerisë dhe aktivitet në mesim.

Puna individuale:

- Të mësuarit (nga ligjëratat dhe literatura shtesë)
- Punë individuale në një kompjuter personal
- Detyrat e shtëpisë

**Kushtet për realizimin e temës mësimore:**

Literatura adekuate, tabelat, kompjuteri, projektor dhe mjetet e tjera të nevojshme për mësim dhe ushtrime

Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)	Vlerësimi në %	Nota përfundimtare	
Punim Seminarik	10%		
Kolokfiumi	30%	51-60% - nota	6
Testi Final	60%	61-70	7
Testimi Final duke përfshirë tri kriteret më lartë:	10+30+60	71-80	8
		81-90	9
<b>Total</b>	<b>100.00</b>	91-100	10

<b>Obligimet e studentit:</b>				
<b>Ligjërata</b>		<b>Ushtrime</b>		
<p>Studenti duhet të jetë i rregullt në ligjërata dhe ushtrime, për të mësuar njohuritë e nevojshme, për të përdorur literaturë dhe më gjerë, ai duhet të jetë aktiv dhe t'i pëmbahet rregullave, etikës mbi arsimin e lartë, si dhe të ketë mirësjellje për bashkëpunim.</p>		<p>Studenti duhet të jetë aktiv në ushtrime dhe gjithmonë i gatshëm të bëjë demonstrimin e ideve dhe njohurive të fituara në ligjërata.</p>		
<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>				
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/Javë</b>	<b>Gjithsej:</b>	
Ligjëratat	2	15/15	30	
Ushtrime Numerike	2	15/15	30	
Seminari	10	5/2	10	
Pergatitja per testin e pare	10	5/2	10	
Pergatitja per testin e dyte	10	5/2	10	
Pergatitje per ushtrime numerike	20	15 jave	20	
Përgatitje për provimin final	40	15 jave	40	
<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>	<b>150</b>	
<b>Java</b>	<b>Ligjërata</b>		<b>Ushtrime</b>	
1.	<b>Tema</b>	<b>Orët</b>	<b>Tema</b>	<b>Orët</b>
	<p>Sistemet Numerike (decimal dhe veprimet me keto sisteme)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemet jopozicionale</li> <li>• Sitemet pozicionale</li> </ul>	2	<p>Njohja me planprogramin dhe përmbajtjen e detyrave seminarike. Kushtet e punës për zhivllimin e ushtrimeve numerike.</p>	



2.	Sistemet Numerike (Heksadecimal dhe veprimet më këtë sistem)	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Njesimet në sistemin binar.</li> <li>• Konvertimi i numrit nga sistemi decimal në atë binar dhe anasjelltas</li> <li>• Paraqitja e numrit në sistemin hexadecimal</li> </ul>
3.	Sistemet numerike (Binar dhe oktal si dhe veprimet me këto sistemi numerike)	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime në lidhje me veprimet algjebrike me sistemet decimale, binare , oktale dhe heksadecimale</li> </ul>
4.	Ushtrime nga sistemet numerike	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riperseritje të sistemeve numerike në përgjithësi</li> <li>• Vazhdim me ushtrime në lidhje me veprimet algjebrike me sistemet decimale, binare , oktale dhe heksadecimale</li> </ul>
	Paraqitja e numrave në kompjuter. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paraqitja e numrave real</li> <li>• Shenimi i të dhënave në PC</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shembuj të paraqitjes së numrave real në kompjuter</li> <li>• Shembuj të shenimeve të të dhënave numrave në kompjuter</li> </ul>

5.	Kodet BCD, kodet me peshë , NBCD kodet , veprimet me Kode	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shembuj të kodimit të numrave decimal, qarqet kompjuterike, kodet me peshë.</li> </ul>
6.	Kodet pa peshë, kodet ciklike, kodet optimale, metodat e ndryshme (Shannon-Fanos, Huffmanit)	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Veprimet e mbledhjes së numrave në kodinXS3</li> <li>• Shembuj – kodet ciklike për kodimin e shifrave të sistemit oktal</li> </ul>
7.	Kodi optimal për alfabetine gjuhës shqipe, kodet e sigurisë, kodet për zbulimin e gabimeve, rezervat kodike , kodet për zbulimin dhe korigjimine gabimeve.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime detyrash - kodet ciklike të përcaktuar përmes tabelave për kodim, kodi optimal për alfabetine gjuhës shqipe, kodet e sigurisë</li> </ul>
8.	<p>Përshkrimi i arkitekturës së Neumann-it dhe detajizimi i pjesëve të ndryshme të kompjuterit</p> <p>përkatësisht arkitekturës ndërtuese të tij, duke u ndalur në veçanti për secilën pjesë dhe funksionin e saj.</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime detyrash - kodet për zbulimin e gabimeve, rezervat kodike, kodet për zbulimin dhe korigjimine gabimeve.</li> <li>• Kollokviumi i parë</li> </ul>
	Kolokfiumi i parë		

9.	<p>Përshkrimi i arkitekturës së Neumann-it dhe detajizimi i pjesëve të ndryshme të kompjuterit përkatësisht arkitekturës ndërtuese të tij, duke u ndalur në veçanti për secilën pjesë dhe funksionin e saj.</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime ne lidhje me perdorimin e softuereve te ndryshem</li> <li>• Qasja ne resurset e internetit</li> </ul>	
10.	<p>Disa nga llojet e softwerëve apliaktiv dhe operativ. Microsoft Office Packet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia e zhvillimit te Microsoft Office-it</li> <li>• Vetite e perbashketa</li> <li>• Formatet e fajllave</li> </ul> <p>Verzionet e MsOffice</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime ne lidhje me perdorimin e softuereve te ndryshem</li> <li>• Qasja ne resurset e internetit</li> </ul>	
11.	<p>Hyrje në Microsoft Excel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi dhe Perdorimi i aplikacioneve</li> <li>• Qelizat , Rreshtat, Kolonat,Formatimet</li> <li>• Charts dhe Formulatat</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime ne lidhje me System configuration manager</li> <li>• Menaxhimi i fajllave</li> <li>• Qasja në të dhënat e internetit</li> </ul>	

12.	<p>Konceptet e Databases.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hyrje në Databaze,</li> <li>• EER – Diagramet dhe aspektet relacionale</li> <li>• Konceptet e krijimit të tabelave, celesat primar dhe të huaj</li> </ul> <p>Përdorimi i veglave të ndryshme (tools)</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime me Access për krijimin e tabelave</li> <li>• Lidhjet në mes tabelave</li> <li>• Krijimi i raporteve me Access</li> </ul>	
13.	<p>Softueret e Prezentimeve</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hyrje në PowerPoint aplikacionet</li> <li>• Krijimi i aplikacioneve (selektimi, editimi, kopjimi, zoom-vegla, ndryshimi i prapavijes, layout etj)</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime në lidhje me PowerPoint prezentimet(krijimi, ruajtja, ndryshimi, editimi, formatimi i prezentimeve)</li> <li>• Përdorimi i zoom-it, prerja e figurave dhe manipulimet me to</li> </ul>	
14.	<p>Web-Shfletimi dhe komunikimi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historiku I Internetit dhe WWW</li> <li>• Web browseret dhe përdorimi I tyre</li> <li>• Makinat e kerkimit</li> <li>• Komunikimi elektronik</li> <li>• Emailat dhe mail-serveret</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime të ndryshme duke mësuar përdorimin e browsersve të ndryshëm</li> <li>• Ushtrime në lidhje me përdorimin e makinave të kërkimit për gjetjen e informateve në internet</li> <li>• Detyra dhe konsultime për</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viruset kompjuterike</li> </ul>		provim.
	Kolokfiumi i dytë		
15.	Konsultimet ne lidhje me kollokviumin e dytë	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontrollimi i detyrave laboratorike dhe vleresimi tyre</li> <li>• Prezentimet e ketyre detyrave nga studentet</li> </ul>

## LITERATURA

### Literatura bazë:

1. J. Glenn Brookshear Computer Science-An Overview, 9th Edition Addison Wesley Longman, 2007
2. Dr. Agni Dika, Qarqet kompjuterike Kombinuese 1
3. N. Braha dhe F. Merovci, Bazat e einformatikes, 2006, Prishtine

### Literatura shitesë:

4. Guy Hart Smith,How to do everything with exel,McGrawHill 2007
5. Mary Millhollom and Katherine Murray,Microsoft office, Word 2007,Microsoft Press  
ECDL - Book

## **VËREJTJE**

- Prezantimet e përgjithshme të ligjëratave do të bëhen përmes sistemit Power Point, tabelave, përdorimi i materialeve dhe programeve të kompjuterit dhe internetit.
  - Gjithashtu, profesori do të ofrojë materiale shtesë (gazeta, publikime, buletine kombëtare, etj).
- 
- Në mungesë të mundësive që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e Universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara, organizata, kompani etj.
  - Gjatë çdo seance, do të organizohen biseda me nxënësit.

### **Vërejtje për studentin:**

Studentët duhet të jenë të rregullt në ligjëratat dhe ushtrime.

Kontributi i studentëve në formën e bashkëbisedimit do të vlerësohen.

Ardhja me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e detyrueshme.

# UNIVERSITETI PUBLIK I PRIZRENIT

## FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

### PROGRAMI – Dizajni Softuerik

PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS							
Niveli i studimeve	Bachelor	Programi	SD	Viti akademik	2015/16		
<b>LËNDA</b>		Dizajni softuerik					
<b>Viti</b>	II-rë	<b>Statusi i lëndës</b>	Obligative	<b>Kodi</b>	<b>XX</b>	<b>ECTS kredi</b>	6
<b>Semestr i</b>	III-të						
<b>Javët mësimore</b>		15		<b>Orët mësimore</b>		60	
						<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>
						2	2
<b>Metodologjia e mësimit</b>		Ligjërata, ushtrime, punime seminarike, konsultime, teste.					
<b>Konsultime</b>		Një orë / javë					
<b>Mësimdhënësi</b>				<b>e-mail</b>			
				<b>Mob. Tel.</b>			
<b>Asistenti</b>				e-mail			
				Tel.			
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Qëllimi i lëndës është studimi elementet themelore dizajnimit të sistemeve softuerike për udhëheqje me sistemet ose proceset në industri dhe për nevojat tjera jo-industriale.</li> <li>Qëllimi i lëndës është që studentët të jenë në gjendje të përdorin kompjuterët në zgjidhjen e problemeve të udhëheqjes, gjegj. automatizimit të sistemeve të ndryshme me anë të programeve softuerike të dizajnuara për përdorim konkret.</li> <li>Aplikimi i teorisë së inxhinieringut softuerik, principeve, mjeteve dhe proceseve, si dhe të teorisë dhe principeve të shkencës kompjuterike për zhvillimin dhe mirëmbajtjen e sistemeve softuerike komplekse dhe të vogla.</li> <li>Dizajnimi dhe eksperimentimi me prototipet e softuerëve.</li> </ul>				Pas përfundimit të kursit, studentët do të përfitojnë: <ul style="list-style-type: none"> <li>Aftësi për të aplikuar njohuritë e shkencës dhe inxhinierisë</li> <li>Aftësinë për të dizajnuar ndjekur eksperimente, si dhe për të analizuar dhe interpretuar të dhënat.</li> <li>Aftësinë për të dizajnuar sistemin, komponent ose procesin për të përmbushur nevojat e dëshiruara brenda kufizimeve realiste të tilla si ekonomike, mjedisore, sociale, politike, etike, sigurisë dhe të qëndrueshmërisë.</li> <li>Të funksionoj në mënyrë efektive si individ, dhe si anëtar apo udhëheqës në ekipe të ndryshme dhe në mjedise multi-disiplinare.</li> <li>Aftësinë për të identifikuar, formuluar dhe zgjidhur problemet inxhinierike.</li> <li>Të kuptuarit e përgjegjësisë profesionale dhe etike.</li> </ul>			

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikimi në mënyrë efektive përmes bisedave dhe shkresave si dhe dokumentacionit për softuerin.</li> <li>• Nxjerrja, analiza dhe specifikimi i kërkesat për krijimin e softuerëve përmes marrëdhënieve produktive të punës me akterët e projektit.</li> <li>• Demonstrimi i profesionalizmit duke përfshirë aktiviteteteve të të mësuarit dhe profesionale.</li> <li>• Kontributi për shoqërinë duke u sjellë në mënyrë etike dhe të përgjegjshme.</li> <li>• Marrja e një sërë rolesh aktive në ekipe.</li> <li>• Ndërtimi i zgjidhjeve duke zbatuar teknologji të ndryshme, arkitekturë dhe qasje të ciklit jetësor në kontekst të strukturave të ndryshme organizative.</li> <li>• Insistimin në zhvillimin, adoptimin, miratimin dhe përdorimin e qëndrueshme të standardeve të përsosmërisë për praktikën inxhinierike softuerike.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mundësinë për të komunikuar në mënyrë efektive.</li> <li>• Të demonstrojnë njohuri dhe të kuptuarit e menaxhimit dhe praktikën e biznesit, të tilla si rrezikut dhe menaxhimin e ndryshimeve, dhe të kuptojnë kufizimet e tyre.</li> <li>• Aftësinë për të mësuarit gjatë gjithë jetës.</li> <li>• Aftësinë për të përdorur teknikat, mjeshtritë (aftësitë) dhe mjetet moderne të inxhinierisë të nevojshme për praktikën inxhinierike.</li> <li>• Të kuptuarit e kohë reale, të sigurisë-kritike, sistemet kompjuterikë integruara (embedded).</li> </ul>
---	---

#### **Metodologjia për realizimin e temave mësimore:**

Ligjëratat dhe ushtrimet do të mbahen në një semestër dhe atë 30 orë ligjërata dhe 30 orë ushtrime. Kjo lëndë vlerësohet me 6 kredi. Ligjëratat do të zhvillohen në grupe deri në 80 studentë, kurse ushtrimet do të bëhen në grupe prej 20 deri në 25 studentë. Gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve mund të përdoren edhe prezantimet në sllajde. Në çdo pjesë të ligjëratës studentët aktivizohen me komente, pyetje dhe sqarime plotësuese. Do të mbahen edhe konsultimet me student. Studentët gëzojnë të drejtën e komunikimit përmes postës elektronike me profesorin dhe asistentin. Në ushtrime do të shfrytëzohen edhe të dhënat nga praktika e punës në institucione të ndryshme kosovare dhe më gjerë.

#### **Kushtet për realizimin e temës mësimore:**

Literatura adekuate, përdorimi i mjeteve të TI.

#### **Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)**

	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>
Një punimi laboratorik.	Deri në 10% të pjesëmarrjes në notën përfundimtare.	
Kollokviumi.	30% të pjesëmarrjes në notën përfundimtare.	
Testi përfundimtarë për provim.		



Vlerësimi i notës përfundimtare përfshijnë të tri kriteret e vlerësimit. - Punimin laboratorik – 10%; - Kollokviumin – 30%; - Provimi final – 60%) gjithsej 100%. -	60% të pjesëmarrjes në notën përfundimtare.	
		51-60% - nota 6 61-70 7 71-80 8 81-90 9 91-100 10

### Obligimet e studentit:

Ligjërata  Studenti duhet të jetë i rregullt në ligjërata dhe sidomos në ushtrime, të shfrytëzoj të gjitha mundësitë për nxënie të dijes, të përdorë literaturën e obliguar dhe më të gjërë, të jetë aktiv dhe të respektoj rregullat mbi shkollimin e lartë të etikës në mirësjellje dhe për bashkëpunim.	Ushtrime  Studenti duhet të jetë aktiv në ushtrime dhe të reflektoj gatishmëri dhe dije për iniciativa, ide dhe demonstrim të njohurive të marra në ligjërata.  Ushtrimet duhet të vijohen me rregull, në të kundërtën (në rast se pjesëmarrja është më e vogël se 50 %) duhet që lënda të rindëgjohet në vitin vijues.
--	---

### Ngarkesa e studentit për lëndën

Aktiviteti	Orë/javë	Ditë/vit	Gjithsej:
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime laboratorike.	2	15	30
Kontakte me mësimdhënësin/konsultime	1	5	5
Punë praktike	1	2	2
Projekte, prezantime..etj.	1	2	2
Koha e studimit vetanë	4	15	60
Përgatitja përfundimtare për provim	3	5	15
Koha e kaluar në vlerësim (teste, provim final)	2	3	6
<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi = 25 orë angazhim, p.sh nëse lënda i ka 6 ECTS kredi student duhet të ketë angazhim gjatë semestrit</b> <b>150 orë</b>			<b>Ngarkesa totale:</b> 150

Java	Ligjërata	Ushtrime
1.	<b>Tema</b> Prezantimi i Sylabusit.  Hyrje në sistemet kompjuterike <ul style="list-style-type: none"> <li>Softueri</li> <li>Hardueri</li> <li>Programi si prodhim</li> </ul>	<b>Orët</b> 2  <b>Tema</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Njohja me Laboratorin dhe kushtet e punës gjatë zhvillimit të lëndës.</li> <li>Udhëzime të përgjithshme për punë praktike në laborator</li> </ul>
		<b>Orët</b> 2

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funkcionaliteti, besueshmëri dhe bartja e softuerit</li> <li>• Softueri i sistemit dhe softueri aplikativ</li> <li>• Shfrytëzuesi</li> <li>• Detyrat e sistemit operativ</li> </ul>			
2	<p>Modulet e sistemit operativ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Moduli për udhëheqjen e sistemit</li> <li>• Moduli për udhëheqjen e kontrollerëve të pajisjeve</li> <li>• Moduli për udhëheqjen e memories punuese</li> <li>• Moduli për udhëheqjen me fajllet (file)</li> <li>• Moduli për udhëheqjen me procesin</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Njohja me modulet e sistemit operativ Windows –ushtrime lidhur me modulet e sistemit operativ</li> </ul>	2
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfejsi grafik i shfrytëzuesit (GUI)</li> <li>• Sistemet operative më të njohura (Microsoft Windows, Unix, Linux, VMS, Macintosh, OS/2 WARP dhe IBM)</li> <li>• Softuerët aplikativ</li> <li>• Ndarja e softuerëve aplikativ</li> <li>• Kategoritë themelore të softuerëve grafik</li> <li>• Programet për komunikim</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vazhdim me lidhur me modulet e sistemit operativ</li> </ul>	2
4	<p>Softuerët</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Softuerët për prezantim</li> <li>• Softuerët interaktiv</li> <li>• Softuerët për njohjen e të folurit</li> <li>• Softuerët për shndërrimin e tekstit në të folur</li> <li>• Softuerët për shndërrimin e tekstit në zë</li> <li>• Softuerët tjerë</li> <li>• Gjuhët programuese (të ulëta, të larta)</li> <li>•</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paraqitja dhe ushtrimi i llojeve të ndryshëm të softuerëve</li> </ul>	2

5	<p>(Pse?) dizajnimi softuerik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Çka paraqet dizajnimi softuerik</li> <li>• Zgjidhja e problemit dhe përshtatja e dizajnit softuerik</li> <li>• Vlerësimi i dizajnit softuerik</li> <li>• Pjesëmarrësit (akterët) e dizajnit softuerik.</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime në grupe lidhur me përshtatjen e dizajnit softuerik</li> </ul>	2
6	<p>Qasja në dizajnimin softuerik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kufijtë e projektit</li> <li>• Sistemi</li> <li>• Elementet e sistemit</li> <li>• Lidhja e sistemeve</li> </ul> <p>Anëtarët e ekipit për zhvillimin e softuerit.</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i elementeve të sistemit si dhe ushtrimi për lidhjen e sistemeve.</li> </ul>	2
7	<p>Modelimi i proceseve dhe i ciklit jetësor të softuerit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuptimi i ‘procesit’ të krijimit të softuerit si produkt.</li> <li>• Karakteristikat e procesit</li> <li>• Struktura e procesit</li> <li>• Fazat e zhvillimit të procesit</li> <li>• Modelet e procesit të krijimit të softuerit (modeli i ujëvares, modeli V)</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime lidhur me karakteristikat e procesit të zhvillimit të softuerit, karakteristikat e procesit, struktura e procesit dhe modelet e procesit të krijimit të softuerit.</li> </ul>	2
8	<p>Zhvillimi i softuerit sipas fazave</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zhvillimi inkremental</li> <li>• Zhvillimi iterativ</li> </ul> <p>Modeli i prototipit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Moedli spiral</li> <li>• Metodatat agile</li> <li>• Programi ekstrem (XP)</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime i mënyrave të krijimit të softuerit sipas fazave dhe krijimi i modelit të prototipit të softuerit.</li> </ul>	2
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kollokviumi parë</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Përsëritje në lidhje zhvillimin e softuerit.</li> </ul>	

		2		2
10	<p>Evidentimi dhe analiza e kërkesave</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rëndësia e kërkesave</li> <li>• Definimi i bashkësisë së kërkesave</li> <li>• Prezantimi i kërkesave</li> <li>• Llojet e kërkesave</li> <li>• Zgjidhja e konflikteve (në kërkesa)</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime në klasë lidhur me mënyrën e evidentimit dhe të analizës së kërkesave</li> </ul>	2
11	<p>Metodat dhe notacioni për modelimin e kërkesave</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ER diagramet</li> <li>• Diagramet e klasave UML (modelimi agil)</li> <li>• Gjurmët e ngjarjeve</li> <li>• Diagrami i rrjedhjes së të dhënave (DFD-Data-flow Diagram)</li> <li>• Prototipet e kërkesave</li> <li>• Dokumentimi i kërkesave</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime me anë të diagrameve UML</li> </ul>	2
12	<p>Dizajnimi i sistemit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dizajnimi konceptual dhe teknik</li> <li>• Fragmentimi dhe modulariteti në dizajnim</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime me anë të diagrameve UML-vazhdim</li> </ul>	2
13	<p>Strategjia e dizajnit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dizajnimi i arkitekturës së sistemit</li> <li>• Dizajnimi i kodit të programit</li> <li>• Dizajni përfundimtar</li> <li>• Arkitektura në formë shtresash(layers)</li> <li>• Metoda e bazuar në orientim në objekte (object-oriented)</li> <li>• Reprerentimi bazuar në metodën e orientimit në objekte</li> <li>• Abstrahimin</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime me anë të diagrameve UML-detyrë projektuese</li> </ul>	2

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasifikimin</li> <li>• Enkapsulimi</li> <li>• Trashëgimia</li> <li>• Polimorfizmi</li> <li>• Perzistenca</li> </ul>			
14	<p>Implementimi i softuerit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Shkruarja e programit</li> <li>• Struktura e të dhënave</li> <li>• Algoritmet</li> <li>• Strukturat për kontroll</li> <li>• Dokumentacioni</li> <li>• Kulaiteti i programit</li> <li>• Testimi i softuerit (programit)</li> <li>• Gabimet dhe rënia nga puna</li> <li>• Llojet e gabimeve dhe të testimeve</li> <li>• Dorëzimi dhe mirëmbajtja e softuerit.</li> <li>• Kualiteti i sfotureit</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentimi i detyrave projektuese në grupe.</li> </ul>	2
15	Kolokviumi i dyte	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontrollimi i detyrave laboratorike dhe vleresimi tyre</li> <li>• Prezentimet e ketyre detyrave nga studentet</li> </ul>	2

#### LITERATURA

##### Literatura bazë:

1. Radil, K. Finn, E., Keating, K. Meattle, J., Park, S., Zoon, D. (2003) Software Maintenance As part of the Software Life Cycle, Department of Computer Science, Tufts University, USA.
2. Fitzpatrick, R. (1996), Software Quality: Definitions and Strategic Issues,, Staffordshire University.
3. Rajapakse, D. C., (2010), Practical Tips for Software-Intensive Projects, third edition.

#### 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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).

- ✓ Në mungesë të mundësisë që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e Universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara në: organizata, kompani, shpk, fermat, njësit prodhuese përpunuese.
- ✓ Gjate çdo seance, do të organizohet çasja 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 obligueshme.

**UNIVERSITETI PUBLIK I PRIZRENIT**  
**FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE**

PROGRAMI – Dizajn Softuerik

<b>PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS</b>							
Niveli i studimeve		Bachelor	Programi	SD	Viti akademik	2015/16	
<b>LËNDA</b>		Bazave e të dhënave					
<b>Viti</b>	I-rë	<b>Statusi i lëndës</b>	O	<b>Kodi</b>	203	<b>ECTS kredi</b>	6
<b>Semestri</b>	II-të						
<b>Javët mësimore</b>		15		<b>Orët mësimore</b> 60		<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>
						2	2
<b>Metodologjia e mësimit</b>		Do të zhvillohen ligjëratat në pjesën teorike të lëndës kurse pjesa praktike do zhvillohet me ushtrime në laborator, po ashtu do ket projekt final, detyra të shtëpis dhe dy kollokfiume.					
<b>Konsultime</b>		Një orë / javë					
<b>Mësimdhënësi</b>		MSc.Ass. Ziriye Hasani PhD.c.		<b>e-mail</b>	ziriye.hasani@uni-prizren.com ziriye@hotmail.de		
				<b>Mob. Tel.</b>	+386 49 556 476		
<b>Asistenti</b>				<b>e-mail</b>			
				<b>Tel.</b>			
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
Qëllimi i kursit është që të njoftohen studentët me konceptet themelore të bazave të të dhënave, të dhënat e strukturuar, modelet e të dhënave, nivelet arkitektonike, relacionet e bazave të të dhënave, algjebra relacionare, integriteti i të dhënave, normalizimi, përpunimi i transaksioneve, bazat e të dhënave të distribuara.				Pas përfundimit të kursit studenti pritet të jetë në gjendje të: Të praktikoj dhe të përdor njohurit bazike në teorinë e të dhënave, ta kuptoj qëllimin dhe përfitimet praktike të përdorimit të bazave të të dhënave, të kuptoj çka janë të dhënat e strukturuar dhe modelet e të dhënave, databazet relacionare, normalizimin, përpunimin e transaksioneve.  Si punë finale të të gjitha njohurive të grumbulluara duhet të realizojnë një projekt praktik që domethënë ndërtimin e një baze të të dhënave.			
<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>							
Temat mësimore do të realizohen përmes orëve të ligjëratave dhe ushtrimeve ku në ushtrime do praktikohen të gjitha njohurit teorike duke ndërtuar bazë të të dhënave në SQL Server.							

**Kushtet për realizimin e temës mësimore:**

Në orët e praktikës duhet të kemi kompjuter dhe në të të instaluar Microsoft SQL Server

**Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)**

Tabela me të dhënat për mënyrën e vlersimit

Pjesëmarja	10%
Detyrat	15%
Projekti	20%
Kollokfiumi 1	25%
Kollokfiumi 2	30%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Vlerësimi në %	Nota përfundimtare
0-50%	<b>5</b>
51-60%	<b>6</b>
61-70%	<b>7</b>
71-80%	<b>8</b>
81-90%	<b>9</b>
91-100%	<b>10</b>

**Obligimet e studentit:****Ligjërata**

Duhet të jetë aktiv gjatë procesit të ligjëratave me pyetje dhe komente.

**Ushtrime**

Të jenë aktiv gjatë detyrave që realizohen në ushtrime. Po ashtu do kenë 2 detyra shtëpije që përfshin 15% prej vlersimit dhe 1 projekt final që përfshin 20% prej vlersimit.

**Ngarkesa e studentit për lëndën**

Aktiviteti	Orë	Ditë/Javë	Gjithsej:
Detyra të shtëpis	10	10	10
Punimi seminarik	20	10	20
Ligjërata	30	15	30
Ushtrime	30	15	30
Kollokfiume	20	2	20
<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>	110



<b>Java</b>	<b>Ligjërata</b>		<b>Ushtrime</b>	
	<b>Tema</b>	<b>Orët</b>	<b>Tema</b>	<b>Orët</b>
1.	Hyrje në bazat e të dhënave- rishikimi i sistemeve të bazave të të dhënave	2	Hyrje në bazat e të dhënave- rishikimi i sistemeve të bazave të të dhënave	2
2.	Hyrje në dizajnimin e databazës- Dizajnimi i ER-Diagrameve	2	Hyrje në dizajnimin e databazës- Dizajnimi i ER-Diagrameve	2
3.	Hyrje në dizajnimin e databazës- Dizajnimi i ER-Diagrameve pjesa 2	2	Hyrje në dizajnimin e databazës- Dizajnimi i ER-Diagrameve pjesa 2	2
4.	Modeli etnitet lidhje ER-Modeli (Detyrimet në participim)	2	Modeli etnitet lidhje ER-Modeli (Detyrimet në participim)	2
5.	Modeli relacionar	2	Modeli relacionar	2
6.	Shëndrimi i E-R Modeli në Model Relacional Dorzimi i detyres 1 para kollokfiumit 1	2	Shëndrimi i E-R Modeli në Model Relacional Dorzimi i detyres 1 para kollokfiumit 1	2
7.	Kollokfium 1	2	Kollokfium 1	2
8.	Rafinimi i shemës dhe format normale	2	Rafinimi i shemës dhe format normale	2
9.	Rafinimi i shemës dhe format normale- vazhdim	2	Rafinimi i shemës dhe format normale- vazhdim	2

10.	Transferimi i modelit conceptual në SQL	2	Transferimi i modelit conceptual në SQL	2
11.	Ruajtja e varshmërive gjat dekompozimit	2	Ruajtja e varshmërive gjat dekompozimit	2
12.	Algjebra relacionare	2	Algjebra relacionare	2
13.	Gjuha SQL- Implementimi fizik i databazës- Krijimi i databazës (Insert,update,delete) Dorzimi i detyres 2 para kollokimit 2	2	Gjuha SQL- Implementimi fizik i databazës- Krijimi i databazës (Insert,update,delete) Dorzimi i detyres 2 para kollokimit 2	2
14.	Kollokfiumi 2	2	Kollokfiumi 2	2
15.	Prezentimi i punimeve seminarike	2	Prezentimi i punimeve seminarike	2

## LITERATURA

### Literatura bazike:

1. Raghu Ramakrishnan and Johannes Gehrke. **Database Management System**. McGraw-Hill Companies 3-th edition.
2. Toby Tecrey, Sam Lightstone and Tom Nadeau. **Database Modeling and Design - Logical Design** (4th ed).

### Literatura shites:

3. Ramez Elmasri and Sham Navathe. Fundamentals of database Systems (6<sup>th</sup> Edition)
4. Codd E.F. **The Relational Model for Database Management** Version 2

5. S. Sumathi and S. Esakkirajan. **Fundamentals Of Relational Database Management Systems**. Springer , 2007.

### 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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).

Gjate çdo seance, do të organizohet çasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentët.

### Vërejtje për studentin:

Nga studentet kërkohet që të jenë të rregullt në pjesën e ligjëratave dhe ushtrime.

Ardhja me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme.

Studentët pritet të sillen në mënyrë profesionale dhe të sjellshme. Studentët mund ti diskutojnë detyrat laboratorike në mënyrë gjenerale me studentët tjerë, por zgjidhja duhet të bëhet në mënyrë individuale. Mënyra e notimit duhet të jetë e njëjtë për të gjithë studentët. Studentët nuk duhet që të kopjojnë një zgjidhje të një personi tjetër, prej ndonjë libri tjetër ose burim tjetër (p.sh. web faqe) por zgjidhja duhet të jetë origjinale e tijë. Regullat e njëjta janë edhe për detyrat e shtëpisë edhe për projektet ose punimet seminarike. Kopjimi i punës së tjetër nuk do të tolerohet. Profesorët do të raportojnë xhdo shkelje të regullave te **Komisjoni për plagjiarizëm i fakultetit përkatës**.

# UNIVERSITETI PUBLIK I PRIZRENIT

## FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

### PROGRAMI – Dizajn Softuerik

<b>PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS</b>							
Niveli i studimeve	Bachelor	Programi	SD	Viti akademik	2015/16		
<b>LËNDA</b>		Dokumentimi dhe kërkimi					
<b>Viti</b>	III	<b>Statusi i lëndës</b>	O	<b>Kodi</b>	.	<b>ECTS kredi</b>	6
<b>Semestri</b>	6					<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>
<b>Javët mësimore</b>		15		<b>Orët mësimore</b> 60		2	2
<b>Metodologjia e mësimit</b>	Leksione, ushtrime laboratorike, detyra shtëpie, projekte laboratorike						
<b>Konsultime</b>	1 orë / javë						
<b>Mësimdhënësi</b>	Dr. Faton Berisha, profesor i rregullt			<b>e-mail</b>	fmberisha@gmail.com		
				<b>Mob. Tel.</b>	044 198 670		
<b>Asistenti</b>				<b>e-mail</b>			
				<b>Tel.</b>			
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
Të prezantohet një bazë e parimeve të krijimit të përmbajtjes teknike dhe stileve të shkrimit përkatëse për dokumentacionin e shfrytëzuesit. Të mësuarit e teknikave të prodhimit të përmbajtjes efektive. Të mësuarit e teknikave të prodhimit të dokumentacionit teknik profesional standard që është i qartë, konciz dhe plotëson me sukses nevojat e shfrytëzuesit. Prezantimi i bazave të paradigmave, metodologjisë dhe konsideratave kërkimore.				Pas përfundimit të kursit, studentët pritet të dinjë parimet e krijimit dhe stilet e shkrimit të përmbajtjes teknike. Pritet të zotërojnë teknikat e prodhimit të dokumentacionit teknik profesional standard dhe të implementojnë metoda kërkimore. Pritet të demostrojnë të kuptuarit e paradigmave dhe konsideratave kërkimore.			
<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>							
Leksione, ushtrime, raporte projektsh							
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>							
Do të përdoren prezantime në slajde, demonstrim dhe punë e pavarur laboratorike e studentëve.							
<b>Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)</b>							
Vijueshmëria dhe aktiviteti: 10% Raporti final i projektit: 30% Provimi periodik: 25%				<b>Vlerësimi në %</b>		<b>Nota përfundimtare</b>	
				90 – 100%		(10)	
		80 – 89%		(9)			

Provimi final: 35%	70 – 79%	(8)	
	60 – 69%	(7)	
<b>Obligimet e studentit:</b>			
<b>Ligjërata</b> <b>30 orë kontakti</b>	<b>Ushtrime</b> <b>30 orë kontakti</b>		
<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë/javë</b>	<b>Ditë/vit</b>	<b>Gjithsej:</b>
Ligjërata	2	Javë	30
Ushtrime	2	Javë	30
Punë e pavarur studimore	2	Javë	30
Punë e pavarur laboratorike	2	Javë	30
Punimi laboratorik			30
<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi = 25 orë angazhim, p.sh nëse lënda i ka 6 ECTS kredi student duhet të ketë angazhim gjatë semestrit</b> <b>150 orë</b>	<b>Ngarkesa totale:</b>		150

Java	Ligjërata		Ushtrime	
	Tema	Orët	Tema	Orët
1.	Njoftimi i studentëve me silabusin. Hyrje në kursin. Sistemi për menagjimin e përmbajtjes (CMS)	2	Instalimi dhe menazhimi i një sistemi për menazhimin e përmbajtjes (CMS)	2
2.	Kërkimi i audiencës.	2	Kërkimi i audiencës	2

3.	Strukturimi i dokumentave. Parimet e disenjimit të dokumentacionit teknik	2	Implementimi i strukturimit të dokumentave dhe parimeve të disenjimit të dokumentacionit teknik	2
4.	Shtrirja e dokumenteve	2	Prezantime të studentëve: Një tutorial	2
5.	Revidimi, editimi dhe korrektura. Krijimi i përmbajtjes dhe strukturës efektive	2	Implementim revidimi, editimi dhe korrekture.	2
6.	Qartësia në shkruarjen teknike. Konsistenca dhe korrektësia në shkruarjen teknike	2	Prezantime të studentëve: Një udhërrëfyes tematik.	2
7.	Ndërtimi i lexueshmërisë	2	Evaluimi i lexueshmërisë.	2
8.	Standardet e biznesit dhe të disenjit për dokumentacionin teknik. Kontrollimi i integritetit të dokumentit.	2	Prezantime të studentëve: Një referencë e shkurtër.	2
9.	Grafika në dokumentet teknike	2	Implementime grafike	2

10.	Paradigmat kërkimore. Pasqyrë kuantitative: variablat. Pasqyrë kualitative: intervistat. Tipet e të dhënave statistikore.	2	Paraqitja e të dhënave	2
11.	Zgjedhja e temës. Studimet deskriptive. Observimet dhe shënimet. Shpërndarja normale.	2	Probabiliteti. Variablat e rastësishme. Variablat e vazhdueshme	2
12.	Hipotezat. Masat e tendencës qendrore.	2	Statistikë deskriptive. Llojet e gabimeve	2
13.	Shpërndarja e mostrave. Testimi i hipotezave	2	Zgjidhje detyrash problemore mbështetur në koleksione të dhënash	2
14.	Korelacioni. Koeficienti i korrelacionit	2	Zgjidhje detyrash problemore mbështetur në koleksione të dhënash	2
15.	Disenjimi i studimit. Meta-analiza	2	Prezantime studentësh: Rezultatet kërkimore	2

#### LITERATURA

1. Barnum. Carol M. *Usability Testing and Research*. New York: Longman, 2002
2. B. Horner, *An Open Source DITA CMS for Technical Authoring* <http://nldita.nl/2011>
3. Wev faqja e kursit:  
<http://www.fberisha.org/courses/documentation/documentation.html>
4. M. L. Patten, *Understanding research methods*, Los Angeles: Pyrczak, 2004.

#### VËREJTJE

--

**Vërejtje për studentin:**

--





## Universiteti i Prizrenit

<b>PROGRAMI MËSIMOR – SYLLABUS</b>							
Niveli i studimeve		Master	Programi	F.Sh.K	Viti akademik	2015/16	
LËNDA		Cloud Computing					
Viti	1	Statusi i lëndës	Obligativ	Kodi		ECTS kredi	6
Semestri	1						
Javët mësimore		15	Orët mësimore	60	Ligjërata	Ushtrime	
					2	2	
Metodologjia e mësimit		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezantimi i temës mësimore në PowerPoint</li> <li>• Rast studimi apo detyrë ( për orën e ushtrimeve) lidhur me temën e ligjëruar</li> <li>• Përsëritja e temës paraprake nga grupi i caktuar i studentëve, analiza dhe diskutime</li> <li>• Ushtrimet laboratorike paralelisht me ligjërata</li> </ul>					
Konsultime							
Mësimdhënësi		Dr. Ercan Canhasi		e-mail	<a href="mailto:ercan.canhasi@uni-prizreni.com">ercan.canhasi@uni-prizreni.com</a>		
				Tel.			
Asistenti				e-mail			
				Tel.			

Qëllimi studimor i lëndës	Përfitimet e studentit
<p>Qëllimi ynë në këtë kurs është të prezantojmë bazat e zhvillimit të paradigmes cloud computing. Qëllimi kryesor është të prezentohen: (1) rëndësia e CC-se, (2) se si kjo paradigmë ndodhi dhe (3) diapazoni i teknologjive që mundësojnë CC-ne. Kursi fillon me një përmbledhje të ideve themelore të sistemeve, si dhe me një hyrje në sistemet paralele dhe shpërndarë. Qëllimi tjetër i kursit është prezentimi se si është e organizuar cloudi, dhe si programohet ai. Më tej, prezentohen kufizimet, metat, avantazhet dhe teknika për ngritjen dhe përdorimin e cloudit për të shërbyer më mirë nevojave informatike për lloje të ndryshme të të dhënave dhe aplikimeve. Deri në fund të kursit ju do të kuptoni perspektivën e sistemeve dhe avantazheve të lartpërmendura dhe do të jeni në gjendje të vlerësoni të mirat që cloud sistemet ofrojnë.</p>	<p>Studenti do të jetë në gjendje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• për të kuptuar dhe për të marrë njohuritë e informacionet e fundit rreth teknologjisë dhe gjithashtu për të aplikuar njohuritë mbi idetë e reja për të përmirësuar teknologjinë aktuale.</li> <li>• Për të kuptuar zhvillim paradigme cloud informatike, si ndodhi dhe si lidhet me modelet tradicionale të informatikë.</li> <li>• Për të kuptuar teknologjitë e ndryshme që mundësojnë cloud.</li> <li>• Për të fituar kompetenca në Hadoop / MapReduce si një model programimi për përpunimin e shpërndarë të dhënash të mëdha.</li> </ul>

<p>Ju gjithashtu do të jeni në gjendje për të hartuar dhe zbatuar algoritma paralele për të shpërndarë në mënyrë efikase llogaritjen intensiv mbi makinat cloud per llogaritjen paralele</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Për të kuptuar se si algoritme të ndryshme mund të zbatohet dhe realizohet në kuadër Hadoop.</li> <li>• Për të fituar kompetenca në vlerësimin e performancës dhe identifikimin e fyteve të ngushta kur hartës aplikacione të re.</li> </ul>
--	---

<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>		
<p>Kursi do të organizohet në formë të ligjëratave dhe ushtrimeve. Si rregull, ligjëratat do të organizohen përmes prezantimeve. Po ashtu, nëpërmjet bashkëbisedimit gjat ligjëratave dhe ushtrimeve do të bëhet i mundur thellimi i njohiurive për tema të caktuar nga kursi.</p>		
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>		
<b>Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)</b>		
	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>
Një punimi seminarikë	Deri në 10 pikë dhe këto pikë vlerësohen në totalin e pikëve nga kollokviumi dhe testi përfundimtarë.	51-60%-nota 6 61-70        7 71-80        8 81-90        9 91-100      10
Kollokviumi	50% të pikëve të mundshme+1 pikë kollokviumi konsiderohet i suksesshëm dhe pikët nga ky kollokvium u shtohen pikëve nga provimi përfundimtarë	
Testi përfundimtarë për provim	50% të pikëve të mundshme +1 pikë provimi vlerësohet pozitivë.Këtyre pikëve u shtohen pikët nga punimi seminarik dhe nga kollokviumi për të nxjerrë vlerësimin përfundimtarë	

<b>Obligimet e studentit:</b>			
<b>Ligjërata</b> Studenti duhet të jetë i rregulltë në ligjërata dhe ushtrime ,të shfrytëzoj të gjitha mundësitë për nxënie të dijes,të përdorë literaturën e obliguar dhe më të gjërë,të jetë aktiv dhe të respektoj rregullat mbi shkollimin e lartë të etikës në mirësjellje dhe për bashkëpunim .	<b>Ushtrime</b> Studenti duhet të jetë aktiv në ushtrime dhe të reflektoj gatishmëri dhe dije për iniciativa,ide dhe demonstrim të njohurive të marra në ligjërata.		
<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/Javë</b>	<b>Gjithsej:</b>
Ligjërata	2	15 javë	30 orë
Ushtrime	2	15 javë	30 orë
Punë praktike			
Kontakte me mësimdhënësin/konsultime	0,5	15 javë	7.5 orë
Ushtrime në terren			
Seminare	0	15 javë	0
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak	2	15 javë	30
Përgatitja përfundimtare për provim	1	15 Javë	15
Koha e kaluar në vlerësim(teste,kuize,provim final)			
Projekte,prezantime..etj			
<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi=25 orë angazhim,p.sh nëse lënda i ka 2 ECTS kredi student duhet të ketë angazhim gjatë semestrit 50 orë</b>		<b>Ngarkesa totale:</b>	120

Java	Ligjërata		Ushtrime	
1-2	Tema	Orët	Tema	Orët
	Hyrje në “cloud”, Infrastruktura si Shërbime	4	Hyrje në “cloud”, Infrastruktura si Shërbime	4
3-4	Platforma si Shërbime	4	Platforma si Shërbime	4

5-6	Software si Shërbime Teknologji Virtualizuar	4	Software si Shërbime Teknologji Virtualizuar	4
7-8	Modelet e programimit Cloud dhe kornizat Cloud	4	Azure Infrastuktura	4
9.	Kollokviumi -Konsultime	2		1
10-11	Siguria ne Cloud.	4		4
12-14	Introduction to MapReduce and Hadoop, MapReduce Algorithms	6	<i>Hadoop: The Definitive Guide</i>	6
15.	Kollokfium	2		1

## LITERATURA

### Literatura e propozuar dhe resurset e tjera

- Distributed and Cloud Computing, K. Hwang et al., Morgan-Kaufmann Press, 2011.
- Tom White, Hadoop: The Definitive Guide, O'Reilly Media, 2009.

## 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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).

- ✓ Në mungesë të mundësisë që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e Universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara në: organizata, kompani, shpk, fermat, njësit prodhuese përpunuese.
- ✓ Gjate çdo seance, do të organizohet çasja 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 ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme.

# UNIVERSITETI PUBLIK I PRIZRENIT

## FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

PROGRAMI – Teknologjia e Informacionit dhe Telekomunikimit

PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS							
Niveli i studimeve	Bachelor	Programi	TIT	Viti akademik	2014/15		
<b>LËNDA</b>		Përmbajtja statike e web inxhinjeringut					
<b>Viti</b>	III-të	<b>Statusi i lëndës</b>	Z	<b>Kodi</b>	5Z2	<b>ECTS kredi</b>	3
<b>Semestri</b>	V-të			<b>Orët mësimore</b>	30	<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>
<b>Javët mësimore</b>		15				2	
<b>Metodologjia e mësimimit</b>	Do të zhvillohen ligjëratat në pjesën teorike të lëndës kurse pjesa praktike do zhvillohet me ushtrime në laborator, po ashtu do ket projekt final, detyra të shtëpis dhe dy kollokfiume.						
<b>Konsultime</b>	Një orë / javë						
<b>Mësimdhënësi</b>	MSc.Ass. Ziriye Hasani PhD.c.			<b>e-mail</b>	ziriye.hasani@uni-prizren.com ziriye@hotmail.de		
				<b>Mob. Tel.</b>	+386 49 556 476		
<b>Asistenti</b>				<b>e-mail</b>			
				<b>Tel.</b>			
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
Kjo lëndë synon një pasqyrë të plot mbi web inxhinjeringun. Në këtë lëndë do të mësohen konceptet, principet, teknikat dhe metodat e web inxhinjeringut. Në këtë lëndë do te diskutohet mbi këto tema: kërkesat e inxhinjeris për web aplikacionet, dizajnimi dhe teknologjitë, operacionet e testimit dhe mirëmbajtjes, Menaxhimi i web projekteve, procesi i zhvillimit të aplikacionit, siguria, performanca dhe përdorshmëria e web aplikacioneve.				Me mbarimin e kësaj lënde, studentët do të kenë njohuri se si të identifikojn kërkesat e inxhinjeris për të ndërtuar një web aplikacion. Do të dinë fazat e zhvillimit të një web aplikacioni po ashtu edhe fazat e testimit dhe të mirëmbajtjes. Gjithashtu do të kenë njohuri se si menaxhohet një web projekt. Do të kenë njohuri mbi sigurin, performancën dhe përdorshmërinë e web aplikacioneve.			
<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>							
Lënda është kryesisht e bazuar në teori. Do të ketë 2 orë ligjerata të prezentuara me PowerPoint.Do të kenë të punojn punim seminarik në grup të cilin duhet ta prezentojn në fund të semestrit.							

**Kushtet për realizimin e temës mësimore:**

Nevoitet projektor për prezentimin e ligjeratave me PowerPoint.

**Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)**

Tabela me të dhënat për mënyrën e vlersimit:

Pjesmarja	10%
Punim seminarik	20%
Kollokfiumi 1	35%
Kollokfiumi 2	35%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Vlerësimi në %	Nota përfundimtare
0-50%	<b>5</b>
51-60%	<b>6</b>
61-70%	<b>7</b>
71-80%	<b>8</b>
81-90%	<b>9</b>
91-100%	<b>10</b>

*Kujdes: Ata të cilët nuk do të arin të kalojnë lëndën ose duan notë më të lartë do të nënshtrohen provimit gjatë afateve të provimit i cili do ketë 70% të notës.*

**Obligimet e studentit:****Ligjërata**

Duhet të jetë aktiv gjatë procesit të ligjëratave me pyetje dhe komente.

**Ushtrime****Ngarkesa e studentit për lëndën**

Aktiviteti	Orë	Ditë/Javë	Gjithsej:
Ligjerata	2	15	30
Kollokfiume	2	2	4
Prezentimi i punimit seminarik	4	2	8
Pregaditja për kollokfiume	6	5	30
<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>	<b>72</b>

Java	Ligjërata	Ushtrime
	Tema	Orët
1.	Prezentimi i lëndës dhe mënyra e vlersimit	2
2.	Hyrje në web inxhinjering	2
3.	Kërkesat e inxhinjeris për web aplikacionet	2

4.	Modelimi i web aplikacioneve	2		
5.	Arkitektura e web aplikacioneve	2		
6.	Dizajnimi i web aplikacionit	2		
7.	Teknologjitë për web aplikacionet	2		
8.	Testimi i web aplikacionit	2		
9.	Operimi dhe mirmbajtja e web aplikacioneve/ <b>Kollokfiumi 1</b>	2		
10.	Menaxhimi i web projektit	2		
11.	Procesi i ndërtimit të web aplikacionit	2		
12.	Përdorshmëria e web aplikacionit	2		



13.	Performanca e web aplikacionit	2		
14.	Siguriya e web aplikacionit	2		
15.	<b>Kollokfiumi 2 dhe Prezentimi i punimeve seminarike</b>	2		

### LITERATURA

**Literatura bazë:** *Web Engineering: The Discipline of Systematic Development* Gerti Kappel, Birgit Pryyll, Siegfried Reich and Werner Retschitzegger

**Literatura shtesë:** *Web Engineering: A Practitioner's Approach* by Roger S. Pressman and David Lowe

### 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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).

Gjate çdo seance, do të organizohet çasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentët.

### Vërejtje për studentin:

Nga studentet kërkohet që të jenë të rregullt në pjesën e ligjëratave dhe ushtrime.

Ardhja me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme.

Studentët pritet të sillen në mënyrë profesionale dhe të sjellshme. Studentët mund të diskutojnë detyrat laboratorike në mënyrë gjenerale me studentët tjerë, por zgjidhja duhet të bëhet në mënyrë individuale. Mënyra e notimit duhet të jetë e njëjtë për të gjithë studentët. Studentët nuk duhet që të kopjojnë një zgjidhje të një personi tjetër, prej ndonjë libri tjetër ose burim tjetër (p.sh. web faqe) por zgjidhja duhet të jetë origjinale e tij. Regullat e njëjta janë edhe për detyrat e shtëpisë edhe për projektet ose punimet seminarike. Kopjimi i punës së tjetërkujt nuk do të tolerohet. Profesorët do të raportojnë xhdo shkelje të rregullave te **Komisjoni për plagjiarizëm i fakultetit përkatës.**

**UNIVERSITETI PUBLIK I PRIZRENIT**  
**FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE**

PROGRAMI – Dizajn Softueri

<b>PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS</b>							
<b>Niveli i studimeve</b>		<b>Bachelor</b>	<b>Programi</b>	<b>DS</b>	<b>Viti akademik</b>	<b>2015/16</b>	
<b>LËNDA</b>		Modelet e biznesit elektronik					
<b>Viti</b>	III-të	<b>Statusi i lëndës</b>	Z	<b>Kodi</b>	6Z3	<b>ECTS kredi</b>	3
<b>Semestri</b>	VI-të						
<b>Javët mësimore</b>		15		<b>Orët mësimore</b>		30	<b>Ligjërata</b>
						2	<b>Ushtrime</b>
<b>Metodologjia e mësimimit</b>		Do të zhvillohen ligjëratat në pjesën teorike të lëndës po ashtu do ket projekt final, detyra të shtëpis dhe dy kollokfiume.					
<b>Konsultime</b>		Një orë / javë					
<b>Mësimdhënësi</b>		MSc.Ass. Ziriye Hasani PhD.c.		<b>e-mail</b>	zirije.hasani@uni-prizren.com zirije@hotmail.de		
				<b>Mob. Tel.</b>	+386 49 556 476		
<b>Asistenti</b>				<b>e-mail</b>			
				<b>Tel.</b>			
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
Modelet e e-Bisnes janë ndoshta aspekti më i diskutueshëm dhe më pak i kuptuar në Web. Ka aq shumë për të folur lidhur me aspektin e ndryshimit të modelit të biznesit nga ai tradicional në biznes elektronik. Ky kurs ka për qëllim të spjegoj llojet e ndryshme të bizneseve elektronike duke filluar nga blerja në internet, e-commerce, e-Ankande etj.				Me mbarimin e kësaj lënde, studentët do të kenë njohuri për llojet e bizneseve elektronike. Dallimin në mes e-business dhe e-commerce, po ashtu strategjitë e biznesit elektronik, gjithashtu do ceket edhe relacioni me konsumatorët e cila është një çështje shumë e rëndësishme për bizneset elektronike. Në përgjithësi studentët do të jenë në gjendje të bëjnë dizajnimin e shërbimeve online.			
<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>							
<i>Lënda do jetë e ndarë në dy pjesë në pjesën e parë do jenë ligjeratat te prezentuara me PowerPoint dhe në pjesën e dytë do jetë pjesa praktike. Në pjesën praktike do të bëhen ushtrime për metodat të cilat përdoren për menaxhimin e bizneseve elektronike.</i>							
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>							

Nevoitet projektor për prezantimin e ligjëratave me PowerPoint dhe lllaptop.

### Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)

Tabela me të dhënat për mënyrën e vlersimit:

Prezenca	10%
Punim seminarik	20%
Kollokfiumi 1	35%
Kollokfiumi 2	35%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Vlerësimi në %	Nota përfundimtare
0-50%	<b>5</b>
51-60%	<b>6</b>
61-70%	<b>7</b>
71-80%	<b>8</b>
81-90%	<b>9</b>
91-100%	<b>10</b>

**Kujdes:**

**Ata të cilët nuk do të arin të kalojnë lëndën ose duan notë më të lartë do ti nënshtrohen provimit gjatë afateve të provimit.**

5. Provimi do jetë **70% të gjitha afatet** (do llogariten edhe punimi seminarik dhe prezenca)

6. Ata që e kalojnë lëndën me kollokfiume ditën e provimit vetëm vinë i marë notat (vetëm nëse e kanë paraqitur provimin).

7. Ata që nuk kanë të drejt të hynë në provim por e kanë kaluar lëndën me kollokfiume do ua ruaj notat dhe do mund të vinë ta marë notën atë afat kur do e paraqesin provimin.

8. Në provim nuk kanë të drejt të hynë ata që nuk e kanë paraqitur provimin.

### Obligimet e studentit:

**Ligjërata**

Duhet të jetë aktiv gjatë procesit të ligjëratave me pyetje dhe komente.

**Ushtrime**

### Ngarkesa e studentit për lëndën

Aktiviteti	Orë	Ditë/Javë	Gjithsej:
Ligjerata	2	15	30
Kollokfiume	2	2	4
Detyra të shtëpis	2	5	10
Pregaditja për kollokfiume	2	15	30
<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>	74

Java	Ligjërata	Ushtrime
1.	Tema	Orët
		Tema
		Orët

	Hyrje	2		
2.	Hyrje në e-business dhe e-commerce	2		
3.	Bazat e e-commercit	2		
4.	Infrastruktura e e-business	2		
5.	E-mjedisi	2		
6.	Strategjia e e-business	1	Dizajnimi i modelit të përgjithshëm të strategjisë së biznesit elektronik	1
7.	Rrjeti i menaxhimit të furnizimeve (Supply chain management)	2		0
8.	Rrjeti i menaxhimit të furnizimeve (Supply chain management) - pjesa 2	1	<b>KOLLOKFIUMI 1</b>	1
9.	Prokurimi elektronik	1	Matja e kostos së prokurimit elektronik	1
10.	Marketingu elektronik	1	Krijimi i planit për implemtimin e strategjisë së marketingut online.	1

11.	Menaxhimi i marrëdhënieve me konsumatorët	2		
12.	Menaxhimi i ndryshimeve	1	Ndërtimi i planit për menaxhimin e ndryshimeve.	1
13.	Analizimi dhe dizajnimi	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dizajnimi i grafikut të rrjedhjes së punës (Flow process chart)</li> <li>• EPC modeli</li> <li>• ER diagrami për B2C</li> </ul>	1
14.	Implementimi dhe mirëmbajtja	1	Krijimi i planit për të matur efikasitetin e aplikacionit të biznesit elektronik duke përdorur mjetet për analizimin e ueb-it	1
15.	Implementimi dhe mirëmbajtja- pjesa 2	1	<b>KOLLOKFIUMI 2</b>	1

## LITERATURA

### Literatura bazë:

E-Business and E-Commerce Management: Strategy, Implementation and Practice (4th Edition)  
by Dave Chaffey

### Literatura shtesë:

E-Business: Strategic Thinking and Practice by Brahm Canzer

## 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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).

Gjate çdo seance, do të organizohet çasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentët.

**Vërejtje për studentin:**

Nga studentet kërkohet që të jenë të rregullt në pjesën e ligjëratave dhe ushtrime.

Ardhja me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme.

Studentët pritet të sillen në mënyrë profesionale dhe të sjellshme. Studentët mund të diskutojnë detyrat laboratorike në mënyrë gjenerale me studentët tjerë, por zgjidhja duhet të bëhet në mënyrë individuale. Mënyra e notimit duhet të jetë e njëjtë për të gjithë studentët. Studentët nuk duhet që të kopjojnë një zgjidhje të një personi tjetër, prej ndonjë libri tjetër ose burimi tjetër (p.sh. web faqe) por zgjidhja duhet të jetë origjinale e tij. Regullat e njëjta janë edhe për detyrat e shtëpisë edhe për projektet ose punimet seminarike. Kopjimi i punës së tjetërkujt nuk do të tolerohet. Profesorët do të raportojnë xhdo shkelje të rregullave te **Komisjoni për plagjiarizëm i fakultetit përkatës.**

**Titulli i kursit (lëndës mësimore) : Matematika 1** (Obligative, Sem I, 6 ECTS)

**Qëllimi i kursit (modulit):** Qëllimi i kursit është që studentët të aftësohen që njohuritë e fituara përmes këtij kursi të mund t'i zbatojnë si një aparaturë ndihmëse në studimet e lëndëve profesionale të inxhinierisë elektrike dhe kompjuterike.

**Rezultatet e pritura të nxënies :** Pas përfundimit të këtij kursi (lënde) studenti do të jetë në gjendje që:

Din të zgjidh dhe harton probleme të ndryshme në lëmin e profesionit të tij kur ka të bëjë me operacionet me numra kompleks. Përmes matricave dhe determinanteve përshkruan dhe zgjidh problemet që lidhen me sistemet e ekuacioneve lineare.

2. Të kuptojë dhe zbatojë konceptet e vektorëve dhe elementeve tjera të gjeometrisë analitike në hapësirë, të projekton dhe zhvillon ato probleme.

3. Në hulumtimet e dukurive të ndryshme elektrike konstaton lidhjet funksionale të madhësive të asaj dukurie e pastaj me njëzihme diferenciale përshkruan dhe shqyrton ato lidhje funksionale, din të gjejë vlerat maksimale të tyre dhe në tërësi me anën e paraqitjes grafike i vënë në dukje të gjitha vetitë e tyre.

**Përmbajtja e lëndës:** Numrat real dhe kompleks. Matricat, determinantet dhe zgjidhja e

sistemeve të ekuacioneve lineare. Vektorët, varshmëria lineare dhe kombinimi linear i tyre. Produkti skalar dhe këndi ndërmjet dy vektorëve, produkti vektorial dhe produkti i përzier e vektorëve. Funkzioni me një ndryshore, limiti dhe vazhdueshmëria e tij. Vargjet dhe seritë numerike, limiti i vargut dhe konvergjenca e serisë. Derivatet e funksionit dhe aplikimet e tyre.

**Metodologjia e mësimdhënies:**45 orë ligjërata, 45 ushtrime numerike. Afërsisht 120 orë pune të pavarur.

**Vlerësimi:**Detyra shtëpie 10%, Vlerësimet intermediare 40 %, Provimi final 60 %

**Literatura bazë :**

1. Hamiti E. - Matematika I, Prishtinë 1995.
2. Hamiti E. - Matematika II, Prishtinë 1997.
3. Peci H, Doko M. - Përmbledhje detyrash të zgjidhura nga Matematika I, Prishtinë 1997.
4. Loshaj Z. - Përmbledhje detyrash të zgjidhura nga Matematika II, Prishtinë 1996.

**Modeli i Programit mësimor të lëndës (Syllabusi)****Fakulteti/Departamenti: SHKENCA KOMPJUTERIKE****Lënda: Struktura e te dhenave****Kodi i lëndës :****Statusi: Me honorar****Semestri: II****Fondi i orëve: Sipas programit të aprovuar****ECTS: 6****Viti akademik: 2013/2014****Mësimdhënësi: Ercan Canhasi****Telefoni: 045 542 501****E-mail: [ercan.canhasi@uni-prizren.com](mailto:ercan.canhasi@uni-prizren.com)**

<p><i>Paisja e studentëve me njohuri themelore mbi strukturën e të dhënave në Java dhe klasifikimin e analizën e algoritmeve. Aftësimi për zbatimin e strukturës së kontrollit të përsëritjes.</i></p> <p><i>Kjo është lënda e dyte e programimit në shkenca kompjuterike. Kjo është lende mbi konceptet avancuara e programimit ne kompjuter per studentet qe kane pervoje programimi. Qellimi është qe studentet te mesojne te shkruajne programe, si te qarta poashtu edhe efikase ne gjuhen programuese Java, gjithnje duke vene theksin ne principet e programimit.</i></p>	
<b>Javët</b>	<b>Tema</b>
Java - I	Retro shikimi ne Algoritmat dhe Programimin Menaxhimi i gabimit dhe debug
Java - II	Trajtimi i perjashtimeve (exception handling)
Java - III	Menaxhimi fajllave, hyrje/daljes dhe rrjedhjes (stream)
Java - IV-V-VI	Klaset, objektet dhe metodat
Java - VII	Treshegimeria (Inheritance) dhe kompozimi (Composition)
Java - VIII	Kollokviumi -Konsultime
Java - IX	Nderfaqja (Interface) dhe paketat (Packages)
Java - X	Reshtat (Queue) dhe implementimi dinamik dhe statik ne Java



	Java - XI	Stack dhe implementimi dinamik dhe statik ne Java
	Java - XII	Pema (Tree) dhe implementimi dinamik dhe statik ne Java
	Java - XIII	Graph (rrjeti) dhe implementimi dinamik dhe statik ne Java
	Java - XIV	Permledhja
	Java XV	Kollokviumi i dyte -Konsultime
ARRITSHMËRIA	<p>Pas perfundimit te kesaj lende studenti do te:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuptoj natyren e “object oriented” programimit</li> <li>• Kuptoj strukturat te avancuara te gjuheve programuese</li> <li>• Mesoj dhe aftesoj per te shfrytezuar mostrat te avancuara te programimit</li> <li>• Njoftohen me kompleksitetin e metodologjive per zgjedhjen e problemeve nga fusha e programimit te orientuar ne objekt</li> </ul>	
LITERATURA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Java how to program 8th Edition – Dietel and Dietel</li> <li>• Thinking in Java 4th edition (falas) – Bruce Eckel</li> <li>• T.Budd, Classic data structures in Java, Addison Wesley, 2001.</li> <li>• P. S. Wang, Java with object-oriented programming , Brooks/Cole-Thomson Learning, 2003.</li> <li>• J. Schildt, Java 2: The complete reference, McGraw-Hill, 2001.</li> <li>• I. Horton, Beginning Java 2, Wrox Press, 2000.</li> </ul>	
METODOLOGJIA	<p>Lënda do te organizohet përmes ligjëratave, detyrave te shtëpisë, dy testeve periodike dhe provimit finale</p>	

<b>VLERËSIMI</b>	<p>Notimi i kandidatëve: Notimi bëhet në bazë të skemës vijuese. Prezenca dhe aktiviteti në mësim: 10%. Provimet periodike: 30%. Punimi laboratorik: 15%. Provimi përfundimtar: 45%.</p> <p>Notat do të mbështeten sipas këtij parimi:</p>	
	Piket	Nota
	51-60	6
	61-70	7
	71-80	8
	81-90	9
	91-100	10
<b>POLITIKAT AKADEMIKE</b>	<p>Inkurajohen të gjithë studentet të cilët kanë vijueshmëri të rregullt, përcjellin punët seminarike (detyrat e shtëpisë) me rregull, angazhohen në projekte shtese.</p> <p>Merrren masa disiplinore ndaj atyre që kanë sjellje jo të mirë në ligjërata (ushtrime).</p>	

Fakulteti/Departamenti: SHKENCA KOMPJUTERIKE

Lënda: Programimi Distribuar

Kodi i lëndës :

Statusi: **Me honorar**

Semestri: VI

Fondi i orëve: Sipas programit të aprovuar

ECTS: **6**

Viti akademik: 2013/2014

Mësimdhënësi: **Ercan Canhasi**

Telefoni: **045 542 501**

E-mail: **ercan.canhasi@uni-prizren.com**

<p>Ky kurs mbulon konceptet e përgjithshme hyrëse në hartimin dhe zbatimin te sistemeve dhe programimit shpërndarë, duke mbuluar të gjitha degët e mëdha të tilla si cloud Computing, Grid Computing, Cluster Computing, Superkompjuterë, dhe Multi-core Computing.</p> <p>Një komponent i rëndësishëm i të mësuarit është për të fituar duart-në përvojën që një tekst shkollor thjesht nuk mund të mësojnë. Një pjesë e këtij kursi do të mbulojë aspektet praktike të sistemeve të shpërndara.</p> <p>Paisja e studentëve me njohuri shtesë mbi programimin e orientuar nga objektet në Java dhe programimin sipas ngjarjeve. Aftësimi për zbatimin e strukturave e avansuara të komponenteve dhe trashigimisë. Zbatimi i Swing komponentës për GUI.</p>	
Javët	Tema
Java - I, II	Retro shikimi ne Java, OOP, dhe network programimin
Java - III,IV	Streams. Rrjedhejt e te dhenave
Java - V	Threads
Java - IV, V	Databazat dhe konektimi me DB
Java - V, VI,VII	Arkitekturat e distribuara: rmi,corba JavaIDL
Java - VII	Kollokviumi -Konsultime
Java - VIII, IX, X	Orientimi ne mesazhe: java mail, java message service
Java - XI-XII	Objekte te shepndarura

	<b>Java - XIII-XIV</b>	Sistemet te kolaborimit dhe aplikimi i tyre; Permbledhja												
	<b>Java XIV</b>	Kollokviumi i dyte  -Konsultime												
<b>ARRITSHMËRIA</b>	<p>Pas perfundimit te kesaj lende studenti do te:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuptoj konceptet themelore të programimit të distribuar, me theks të veçantë në zhvillimin e aplikacioneve per ndërmarrjet.</li> <li>• Kuptoj arkitektura të ndryshme të programimit distribuar dhe metodat se si të zbatohen ato.</li> <li>• Kuptoj rëndësiën e sistemeve te shpërndara dhe të përshkruhen faktorët për të adresuar keto sisteme ne momente e caktuara.</li> </ul>													
<b>LITERATURA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jim Farley - Java Distributed Computing (Java Series)</li> <li>• Distributed Programming with Java, Qusay H. Mahmoud, Manning Publisher 2000.</li> <li>• Java in Distributed Systems: Concurrency, Distribution and Persistence, Marko Boger, 2001.</li> <li>• Developing Distributed and E-commerce Applications, 2nd edition, Darrel Ince, 2nd edition, Pearson Addison Wesley, 2004.</li> <li>• Java Message Service (O'Reilly Java Series), Richard Monson-Haefel, David Chappell.</li> </ul>													
<b>METODOLOGJIA E</b>	Lënda do te organizohet përmes ligjëratave, detyrave te shtëpisë, dy testeve periodike dhe provimit finale													
<b>VLERËSIMI</b>	<p>Notimi i kandidatëve: Notimi bëhet në bazë të skemës vijuese. Prezenca dhe aktiviteti në mësim: 10%. Provimet periodike: 30%. Punimi laboratorik: 15%. Provimi përfundimtar: 45%. Notat do te mbështeten sipas këtij parimi:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Piket</th> <th>Nota</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>51-60</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>61-70</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>71-80</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>81-90</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>91-100</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table>		Piket	Nota	51-60	6	61-70	7	71-80	8	81-90	9	91-100	10
Piket	Nota													
51-60	6													
61-70	7													
71-80	8													
81-90	9													
91-100	10													

**POLITIKAT AKADEMIKE**

Inkurajohen te gjithë studentet te cilët kane vijueshmëri te rregullt, përcjellin punët seminarike (detyrat e shtëpisë) me rregull, angazhohen ne projekte shtese.

Merren masa disiplinore ndaj atyre qe kane sjellje jo te mire ne ligjërata(ushtrime).



## Universiteti i Prizrenit

<b>PROGRAMI MËSIMOR – SYLLABUS</b>							
Niveli i studimeve		Master	Programi	F.Sh.K	Viti akademik	2015/16	
LËNDA		WSN					
Viti	2	Statusi i lëndës	Obligative	Kodi		ECTS kredi	6
Semestri	3						
Javët mësimore		15		Orët mësimore 60		Ligjërata	Ushtrime
						2	2
Metodologjia e mësimit		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezantimi i temës mësimore në PowerPoint</li> <li>• Rast studimi apo detyrë ( për orën e ushtrimeve) lidhur me temën e ligjëruar</li> <li>• Përsëritja e temës paraprake nga grupi i caktuar i studentëve, analiza dhe diskutime</li> <li>• Prezentimi i Projekteve</li> <li>• Ushtrimet laboratorike paralelisht me ligjërata</li> </ul>					
Konsultime							
Mësimdhënësi		Dr. Xhevahir Bajrami		e-mail	<a href="mailto:xhevahir.bajrami@uni-prizreni.com">xhevahir.bajrami@uni-prizreni.com</a>		
				Tel.			
Asistenti				e-mail			
				Tel.			

Qëllimi studimor i lëndës	Përfitimet e studentit
<p>Machine learning is the science of getting computers to act without being explicitly programmed. In the past decade, machine learning has given us self-driving cars, practical speech recognition, effective web search, and a vastly improved understanding of the human genome. Machine learning is so pervasive today that you probably use it dozens of times a day without knowing it. Many researchers also think it is the best way to make progress towards human-level AI. In this class, you will learn about the most effective machine learning techniques, and gain practice implementing them and getting them to work for yourself. More importantly, you'll learn about not only the theoretical underpinnings of learning, but also gain the practical know-how needed to quickly and powerfully apply these techniques to new</p>	<p>Studenti do të jetë në gjendje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Supervised learning (parametric/non-parametric algorithms, support vector machines, kernels, neural networks).</li> <li>• Unsupervised learning (clustering, dimensionality reduction, recommender systems, deep learning).</li> <li>• Best practices in machine learning (bias/variance theory; innovation process in machine learning and AI). The course will also draw from numerous case studies and applications, so that you'll also learn how to apply learning algorithms to building smart robots (perception, control), text understanding (web search, anti-spam), computer</li> </ul>

problems. Finally, you'll learn about some of Silicon Valley's best practices in innovation as it pertains to machine learning and AI.	vision, medical informatics, audio, and other areas.
--	--

<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>		
Kursi do të organizohet në formë të ligjëratave dhe ushtrimeve. Si rregull, ligjëratat do të organizohen përmes prezantimeve. Po ashtu, nëpërmjet bashkëbisedimit gjat ligjëratave dhe ushtrimeve do të bëhet i mundur thellimi i njohurive për tema të caktuar nga kursi.		
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>		
<b>Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)</b>		
	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>
Një punimi seminarikë	Deri në 10 pikë dhe këto pikë vlerësohen në totalin e pikëve nga kollokviumi dhe testi përfundimtarë.	51-60%-nota 6 61-70 7 71-80 8 81-90 9 91-100 10
	50% të pikëve të mundshme+1 pikë kollokviumi konsiderohet i suksesshëm dhe pikët nga ky kollokvium u shtohen pikëve nga provimi përfundimtarë	
	50% të pikëve të mundshme +1 pikë provimi vlerësohet pozitivë.Këtyre pikëve u shtohen pikët nga punimi seminarik dhe nga kollokviumi për të nxjerrë vlerësimin përfundimtarë	
Testi përfundimtarë për provim		

<b>Obligimet e studentit:</b>			
<b>Ligjërata</b> Studenti duhet të jetë i rregulltë në ligjërata dhe ushtrime ,të shfrytëzoj të gjitha mundësitë për nxënie të dijes,të përdorë literaturën e obliguar dhe më të gjërë,të jetë aktiv dhe të respektoj rregullat mbi shkollimin e lartë të etikës në mirësjellje dhe për bashkëpunim .	<b>Ushtrime</b> Studenti duhet të jetë aktiv në ushtrime dhe të reflektoj gatishmëri dhe dije për iniciativa,ide dhe demonstrim të njohurive të marra në ligjërata.		
<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/Javë</b>	<b>Gjithsej:</b>
Ligjërata	2	15 javë	30 orë
Ushtrime	2	15 javë	30 orë
Punë praktike			
Kontakte me mësimdhënësin/konsultime	0,5	15 javë	7.5 orë
Ushtrime në terren			
Seminare	0	15 javë	0
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak	2	15 javë	30
Përgatitja përfundimtare për provim	1	15 Javë	15
Koha e kaluar në vlerësim(teste,kuize,provim final)			
Projekte,prezantime..etj			
<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi=25 orë angazhim,p.sh nëse lënda i ka 2 ECTS kredi student duhet të ketë angazhim gjatë semestrit 50 orë</b>		<b>Ngarkesa totale:</b>	120

Java	Ligjërata		Ushtrime	
1-2	Tema	Orët	Tema	Orët
	Fundamentals of AI  Linear Regression with One Variable  Linear regression predicts a real-valued output based on an input value. We discuss the application of linear regression, present the notion of a cost function, and introduce the	4		4



	<p>gradient descent method for learning.</p> <h3>Linear Algebra Review</h3> <p>Machine learning models need to generalize well to new examples that the model has not seen in practice. In this module, we introduce regularization, which helps prevent models from overfitting the training data.</p>			
3-4	<h3>Linear Regression with Multiple Variables</h3> <p>What if your input has more than one value? In this module, we show how linear regression can be extended to accommodate multiple input features. We also discuss best practices for implementing linear regression.</p> <h3>Octave/Matlab Tutorial</h3> <p>This course includes programming assignments designed to help you understand how to implement the learning algorithms in practice. To complete the programming assignments, you will need to use Octave or MATLAB. This module introduces Octave/Matlab and shows you how to submit an assignment.</p>	4		4

5-6	Fuzzy logics	4		4
7	Neural Networks: Representation	2		4
8	Neural Networks: Learning	2		
9-10	. Support Vector Machines	4		2
11-12	Genetics Algorithms	4		2
13-14	Image Processing and Computer Vision using NN, GA  Robotics and robot motion planning using ANFLC	4		4
15.	Kollokfium- Project Presentation II	2		1

#### LITERATURA

1. S. Russell and P. Norvig. **Artificial Intelligence: A Modern Approach**. Prentice Hall, 3<sup>rd</sup> edition, 2009

2. D. Poole and A. Mackworth. *Artificial Intelligence: Foundations of Computational Agents*, Cambridge University Press,
3. R. Brachman, H. Levesque. *Knowledge Representation and Reasoning*, Morgan Kaufmann, 2004.
4. G. Luger. *Artificial Intelligence: Structures and Strategies for Complex Problem Solving*. Addison Wesley; 6 edition, 2008
5. E. Alpaydin. *Introduction to Machine Learning*. MIT Press, 2<sup>nd</sup> edition, 2010

#### 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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).
- ✓ Në mungesë të mundësisë që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e Universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara në: organizata, kompani, shpk, fermat, njësit prodhuese përpunuese.
- ✓ Gjate çdo seance, do të organizohet çasja 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 ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme.

**UNIVERSITETI PUBLIK I PRIZRENIT**  
**FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE**

PROGRAMI – Dizajn Softuerik

<b>PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS</b>							
Niveli i studimeve		Bachelor	Programi	SD	Viti akademik	2015/16	
<b>LËNDA</b>		Aplikimi i bazave të të dhënave					
<b>Viti</b>	II-të	<b>Statusi i lëndës</b>	O	<b>Kodi</b>	301	<b>ECTS kredi</b>	6
<b>Semestri</b>	III-të					<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>
<b>Javët mësimore</b>		15		<b>Orët mësimore</b>	75	2	2
<b>Metodologjia e mësimit</b>	Do të zhvillohen ligjëratat në pjesën teorike të lëndës kurse pjesa praktike do zhvillohet me ushtrime në laborator, po ashtu do ket projekt final, detyra të shtëpis dhe dy kolloqfiume.						
<b>Konsultime</b>	Një orë / javë						
<b>Mësimdhënësi</b>	MSc.Ass. Ziriye Hasani PhD.c.			<b>e-mail</b>	zirije.hasani@uni-prizren.com		
				<b>Mob. Tel.</b>			
<b>Asistenti</b>				<b>e-mail</b>			
				<b>Tel.</b>			
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
Qëllimi kryesor i lëndës është të avansoj njohuritë e studentëve në fushën e bazave të të dhënave, njohuri që i kanë marur nga lënda Bazat e të dhënave në semestrin e dytë. Ideja kryesore është që të bëhet modelimi i databazës, të mësohen pyetsor të komplikuar, DDL dhe DML. Po ashtu të zhvillohet web aplikacion i cili do lidhet me databazën.				Pas përfundimit të lëndës studenti do të jetë në gjendje të modeloj bazë të të dhënave për një problem specifik të caktuar, po ashtu të krijoj pyetsor kompleks, DDL dhe DML. Po ashtu do të jenë në gjendje të krijojnë interfejsin e shfrytzesit në web me PHP gjuhen programuese të cilin do ta lidhin me databazën e ndërtume në MySQL.			
<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>							
Ligjeratat do të prezentohen në Powerpoint kurse ushtrimet do mbahen në laborator të paisur me kompjuter për tu realizuar programimi i aplikacionit. Po ashtu do ofrohen edhe konsultime për studentët që kanë nevoj për sqarime.							
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>							
Për tu realizuar ligjëratat nevojitet vetëm projektor dhe laptop kurse për ushtrimet nevojitet laborator i paisur me kompjuter për çdo student në të cilin duhet të jetë e instaluara paketa WAMP (PHP dhe MySQL)							

## Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)

Tabela me të dhënat për mënyrën e vlersimit:

Angazhimi	Përqindja
Projekt final	25%
Detyra	5%
Prezenca	10%
Kollokfiumi 1	25%
Kollokfiumi 2	35%
TOTALI	100%

### Kujdes:

**Ata të cilët nuk do të arin të kalojn lëndën ose duan notë më të lartë do ti nënshtrohen provimit gjatë afateve të provimit.**

9. Provimi do jetë **60% çdo afat të provimeve** (do llogariten edhe aktivitete tjera)
10. Ata që e kalojnë lëndën me kollokfiume ditën e provimit vetëm vinë i marin notat (vetëm nëse e kanë paraqitur provimin).
11. Ata që nuk kanë të drejt të hynë në provim por e kanë kaluar lëndën me kollokfiume do ua ruaj notat dhe do mund të vinë ta marin notën atë afat kur do e paraqesin provimin.
12. **Në provim nuk kanë të drejt të hynë ata që nuk e kanë paraqitur provimin.**

Vlerësimi në %	Nota përfundimtare
0-50%	<b>5</b>
51-60%	<b>6</b>
61-70%	<b>7</b>
71-80%	<b>8</b>
81-90%	<b>9</b>
91-100%	<b>10</b>

## Obligimet e studentit:

### Ligjërata

Duhet të jetë aktiv gjatë procesit të ligjëratave me pyetje dhe komente.

### Ushtrime

Duhet të kryej ushtrimet që do zhvillohen në kompjuter çdo orë duke përdorur platformën WAMP (PHP dhe MySQL) për ndërtimin e web aplikacionit dhe databazën. Duhet të jetë aktiv në zgjedhjen e detyrave që do ju jepen.

## Ngarkesa e studentit për lëndën

Aktiviteti	Orë	Ditë/Javë	Gjithsej:
Detyrat e shtëpis	3	3 javë	9
Projekti final	3	15 javë	45
Pregaditja për kollokfiumin 1	2.5	7 javë	17.5

Pregaditja për kollokfiumin 2	2.5	7 javë	17.5
Ligjerata	2	15 javë	30
Ushtrime	2	15 javë	30
Mbrojtja e projektit final	1	1 ditë	1
<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>	150
<b>Java</b>	<b>Ligjërata</b>		<b>Ushtrime</b>
1.	<b>Tema</b>	<b>Orët</b>	<b>Tema</b>
	Hyrje në aplikimin e bazave të të dhënave. Njoftimi i studentëve me lëndën dhe mënyrën se si do të zhvillohet kjo lëndë gjat të gjithë semestrit. Po ashtu tregohen angazhimet që ata i kanë që të mundën të kalojnë lëndën. Prezentohet sillabusi para studentëve. Përsëritje e shkurt e materialit në bazat e të dhënave.	2	Modelimi i databazës për univerzitetin (dizajnimi i ER diagramit) dhe kalimi në shemë relacionare
			2
2.	Definimi i relacioneve, definimi i shqimeve dhe mbrojtja e integritetit të database-it	2	Krijimi i databazës së univerzitetit në MySQL server
3.	Zhvillimi i database aplikacionit	2	Konektimi i databazës me web aplikacion (Zhvillimi i faqes së parë dhe insertimi në databazë (HTML, CSS, PHP))
4.	SQL: Data Manipulation SQL: Data Definition	2	Krijimi i formave me php për insert në databazë
5.	Memorjet dhe indekset	2	Krijimi i formave me php për update në databazë
6.	Indekset	2	Krijimi i formave me php për delete (fshirjen) në databazë

7.	Index-et e bazuara në Hash	2	Ushtrime	2
8.	Kollokfiumi 1	2	Konsultime	2
9.	Indeximi i strukturuar me B+ pemë	2	Krijimi i indekseve	2
10.	Organizimi i indekseve - shembuj	2	Ushtrime	2
11.	Evaluimi i përzgjedhëzve	2	Ushtrime	2
12.	Sigurija e databazës	2	Sigurimi i databazës përmes username dhe password/ zhvillimi i formës për llogin në databazë	2
13.	Kontrolla e njëkohshmërisë (qasjes konkurente)	2	Ushtrime	2
14.	Algjebra relacionare	2	Ushtrime	2
15.	Kollokfiumi 2	2	Konsultime	2

<b>LITERATURA</b>				
<b>Literatura bazë:</b>				
1. <b>Database systems: A Practical Approach to Design, Implementation and Management</b> (5 <sup>th</sup> Edition), Thomas M. Connolly, Carolyn E. Begg				
2. <b>Learning PHP, MySQL, and JavaScript: A Step-By-Step Guide to Creating Dynamic Websites</b> , Robin Nixon				
<b>Literatura shitesë:</b>				
1. Raghu Ramakrishnan and Johannes Gehrke. <b>Database Management System</b> . McGraw-Hill Companies 3-th edition.				
2. Toby Tecrey, Sam Lightstone and Tom Nadeau. <b>Database Modeling and Design - Logical Design</b> (4th ed).				
3. PHP 5/MySQL Programming, for the absolute beginner by Andy Harris				
<b>VËREJTJE</b>				
Në përgjithësi prezantimet e ligjëratave do të bëhen përmes sistemit PowerPoint, tabelës, përdorimit të materialeve dhe programeve kompjuterike dhe internetit.				
Po ashtu, nga profesori do të sigurohet edhe materiale tjera shitesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).				
Gjate çdo seance, do të organizohet çasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentët.				
<b>Vërejtje për studentin:</b>				
Nga studentet kërkohet që të jenë të rregullt në pjesën e ligjëratave dhe ushtrime.				
Ardhja me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme.				
Studentët priten të sillen në mënyrë profesionale dhe të sjellshme. Studentët mund të diskutojnë detyrat laboratorike në mënyrë gjenerale me studentët tjerë, por zgjidhja duhet të bëhet në mënyrë individuale. Mënyra e notimit duhet të jetë e njëjtë për të gjithë studentët. Studentët nuk duhet që të kopjojnë një zgjidhje të një personi tjetër, prej ndonjë libri tjetër ose burim tjetër (p.sh. web faqe) por zgjidhja duhet të jetë origjinale e tijë. Regullat e njëjta janë edhe për detyrat e shtëpisë edhe për projektet ose punimet seminarike. Kopjimi i punës së tjetërkujt nuk do të tolerohet. Profesorët do të raportojnë xhdo shkelje të regullave te <b>Komisjoni për plagjiarizëm i fakultetit përkatës</b> .				



# UNIVERSITETI PUBLIK I PRIZRENIT

## FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

PROGRAMI – Teknologjia e Informacionit dhe Telekomunikimit

PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS							
Niveli i studimeve	Bachelor	Programi	TIT	Viti akademik	2015/16		
<b>LËNDA</b>		Përmbajtja dinamike e web inxhinjeringut					
<b>Viti</b>	III-të	<b>Statusi i lëndës</b>	O	<b>Kodi</b>	601	<b>ECTS kredi</b>	6
<b>Semestri</b>	VI-të			<b>Orët mësimore</b>	60	<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>
<b>Javët mësimore</b>		15				2	2
<b>Metodologjia e mëimit</b>	Do të zhvillohen ligjëratat në pjesën teorike të lëndës kurse pjesa praktike do zhvillohet me ushtrime në laborator, po ashtu do ket projekt final, detyra të shtëpis dhe dy kollokfiume.						
<b>Konsultime</b>	Një orë / javë						
<b>Mësimdhënësi</b>	MSc.Ass. Ziriye Hasani PhD.c.			<b>e-mail</b>	ziriye.hasani@uni-prizren.com ziriye@hotmail.de		
				<b>Mob. Tel.</b>	+386 49 556 476		
<b>Asistenti</b>				<b>e-mail</b>			
				<b>Tel.</b>			
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
Qëllimi i kësaj lënde është që të zbatohet kërkesat për përdorimin e shërbimeve të avancuara të rrjetit të kompjuterit, si dhe përdorimin e aplikacioneve, standardeve dhe teknologjive më të fundit dhe aktuale si PHP dhe MySQL po ashtu edhe XML.				Pas mbarimit të kësaj lënde studenti do të jetë në gjendje të krijoj web aplikacion me PHP dhe të lidh atë me MySQL ku mund të bëjë Selektimini, insert, abdejt dhe të fshij të dhëna prej baze. Gjithashtu do të di të krijoj document duke përdorur XML, transformimin e XML dokumentit duke përdorur XSLT.			
<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>							
Lënda do jetë e ndarë në dy pjesë në pjesën e parë do jenë ligjeratat te prezentuara me PowerPoint dhe në pjesën e dytë do jetë pjesa praktike. Në pjesën praktike do të bëhen ushtrime për temë që është spjeguar gjat ores së ligjëratave.							
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>							

Nevoitet projektor për prezantimin e ligjëratave me PowerPoint dhe lloptop. Po ashtu nevojitet Notepad ++ për shkruarjen e kodit. Nevoitet WAMP për pjesën e PHP dhe Altova XMLSpy për leximin e XML fajllave

### Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)

Tabela me të dhënat për mënyrën e vlerësimit:

Pjesëmarja	5%
Angazhimi në orët e ushtrimeve	5%
Detyra shtëpiaje	20%
Kollokfiumi 1	30%
Kollokfiumi 2	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

**Kujdes: Ata të cilët nuk do të arin të kalojnë lëndën ose duan notë më të lartë do të nënshtrohen provimit gjatë afateve të provimit i cili do ketë 70% të notës.**

Vlerësimi në %	Nota përfundimtare
0-50%	<b>5</b>
51-60%	<b>6</b>
61-70%	<b>7</b>
71-80%	<b>8</b>
81-90%	<b>9</b>
91-100%	<b>10</b>

### Obligimet e studentit:

#### Ligjërata

Pjesëmarja në ligjërata.

#### Ushtrime

Të qënurit aktiv në zgjedhjen e detyrave që do të jepen gjatë orës së ushtrimeve.

### Ngarkesa e studentit për lëndën

Aktiviteti	Orë	Ditë/Javë	Gjithsej:
Detyrat e shtëpis	3	3 javë	9
Projekti final	3	15 javë	45
Pregaditja për kollokfiumin 1	2.5	7 javë	17.5
Pregaditja për kollokfiumin 2	2.5	7 javë	17.5
Ligjërata	2	15 javë	30
Ushtrime	2	15 javë	30
Mbrojtja e projektit final	1	1 ditë	1
<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>	150

#### Java

#### Ligjërata

#### Ushtrime

1.

#### Tema

Hyrje në përmbajtjen dinamike të web inxhinjeringut

Orët

2

#### Tema

Detyra laboratorike

Orët

2

2.	Dokumentet dhe markup, Vështrimi i përgjithshëm i XML, Sintaksa e XML, XML Namespaces	2	Detyra laboratorike	2
3.	Well-formed dhe valid XML Document Type Definition (DTD)	2	Detyra laboratorike	2
4.	XML Schema	2	Detyra laboratorike	2
5.	XML Infoset XPath	2	Detyra laboratorike	2
6.	XML Stylesheet Language Transformations (XSLT)	2	Detyra laboratorike	2
7.	<b>KOLLOKFIUMI 1</b>	4		
8.	PHP hyrje	2	Detyra laboratorike	2
9.	Kushtezimet dhe funksionet	2	Detyra laboratorike	2
10.	Ciklet dhe vargjet	2	Detyra laboratorike	2

11.	Stringjet	2	Detyra laboratorike	2
12.	PHP dhe Mysql	2	Detyra laboratorike	2
13.	Përdorimi i sesioneve në PHP	2	Detyra laboratorike	2
14.	Të shkruarit në databazë	2	Detyra laboratorike	2
15.	<b>KOLLOKFIUMI 2</b>	4		

## LITERATURA

### Literatura bazë

1. Kenneth B. Sall, "XML Family of Specifications: A Practical Guide", Addison-Wesley, 2002.
2. Howard Katz, Don Chamberlin, Denise Draper, Mary Fernandez, Michael Kay, Jonathan Robie, Michael Rys, Jerome Simeon, Jim Tivy and Philip Wadler. *XQuery from the Experts: A Guide to the W3C XML Query Language*, Addison-Wesley Professional, 2003.
3. Akmal B. Chaudhi, Awais Rashid and Roberto Zicari. *XML Data Management: Native XML and XML-Enabled Database Systems*, Addison-Wesley Professional, 2003.
4. H.E. Williams and D. Lane. *Web Database Applications with PHP and MySQL*, 2nd Edition, O'Reilly & Associates, 2004. ISBN 0-596-00543-1.

### Literatura shtesë:

1. L. Ullman. *PHP for the World Wide Web (Visual QuickStart Guides)*, 3rd edition, Peachpit Press, 2008. ISBN-10: 0321442490.

2. M. Prigmore. *An Introduction to Databases with Web Applications*, Prentice Hall, 2008. ISBN 978-0-321-26359-9.

### 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 do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).

Gjate çdo seance, do të organizohet çasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentët.

### Vërejtje për studentin:

Nga studentet kërkohet që të jenë të rregullt në pjesën e ligjëratave dhe ushtrime.

Ardhja me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme.

Studentët pritet të sillen në mënyrë profesionale dhe të sjellshme. Studentët mund ti diskutojnë detyrat laboratorike në mënyrë gjenerale me studentët tjerë, por zgjidhja duhet të bëhet në mënyrë individuale. Mënyra e notimit duhet të jetë e njëjtë për të gjithë studentët. Studentët nuk duhet që të kopjojnë një zgjidhje të një personi tjetër, prej ndonjë libri tjetër ose burim tjetër (p.sh. web faqe) por zgjidhja duhet të jetë origjinale e tijë. Regullat e njëjta janë edhe për detyrat e shtëpisë edhe për projektet ose punimet seminarike. Kopjimi i punës së tjetërkujt nuk do të tolerohet. Profesorët do të raportojnë xhdo shkelje të regullave te **Komisjoni për plagjiarizëm i fakultetit përkatës.**

**Titulli i kursit (lëndës mësimore): Sistemet Operative** (Obligative, Sem V, 6 ECTS).

**Qëllimi i kursit (modulit):** Qëllimi i kursit është që studentët të aftësohen, kuptojnë konceptet themelore dhe paisen me njohuri moderne për sistemet operative.

**Rezultatet e pritura të nxënies:** Pas përfundimit të këtij kursi (lënde) studenti do të jetë në gjendje që:

1. Të kuptoj konceptet kryesore dhe strukturën e sistemeve operative 2. Të jetë në gjendje të krahasoj dhe ndaj sistemet operative 3. Të jetë në gjendje të menaxhoj me konfliktet e proceseve dhe fijet e ekzekutimit 4. Të jetë në gjendje të menaxhoj me memorien, procesorin dhe njësit hyrëse dalëse 5. Analizoj sistemet operative duke hartuar një punim dhe një projekt lidhur me një problematikë a çështje të caktuar të sistemeve operative.

**Përmbajtja e lëndës:** Hyrje në sistemet operative. Struktura e sistemeve operative, Menaxhimi me procese: konceptet e proceseve, threads (fijet e ekzekutimit), planifikimi i proceseve, sinkronizimi i proceseve, konfliktet e proceseve (deadlocks). Menaxhimi i memories: strategjia e menaxhimit të memories, menaxhimi i memories virtual. Menaxhimi i ruajtjes së të dhënave: sistemi i fajllave, implementimi i sistemit të fajllave, struktura e ruajtjes së të dhënave në disqe. Sistemet I/O (hyrëse/dalëse), Mbrojtja e sistemeve operative. Siguria e sistemeve operative. Analiza dhe studimi në sistemet operative: Unix, Linux, Windows, Minix, Mach, Android.

**Metodologjia e mësimdhënies:** 30 orë ligjërata, 30 ushtrime laboratorike. Afërsisht 100 orë pune të pavarur përfshirë punimin dhe projektin.

**Vlerësimi:** Vijueshmëria 10%, Projekti 30 %, pjesa me shkrim kollefiomet ose provimi përfundimtarë: 60%

**Literatura bazë :**

1. Abraham Silberschatz, Peter Baer Galvin dhe Greg Gagne , “Operating System Concepts”, 8th Edition, 2009.
2. Andrew S. Tanenbaum, “Modern Operating Systems”, 3rd Edition, 2008.

**Titulli i kursit (lëndës mësimore) : Bazat e Inteligjencës Artificiale (Zgjedhore, Sem VI, 6 ECTS)**

**Qëllimi i kursit (modulit):** Kjo lëndë jep një hyrje në disa lëmi të Inteligjencës Artificiale. Gjatë kursit do të mësohen teknikat inteligjente për zgjidhjen e problemeve dhe bazat e reprezentimit të diturisë në Inteligjencën Artificiale.

**Rezultatet e pritura të nxënies :** Pas përfundimit të këtij kursi (lënde) studenti do të jetë në gjendje që të:

1.njoh konceptet themelore për agjentin inteligjent; 2.shpjegoj dhe përdorë teknikat e Inteligjencës Artificiale të bazuara në kërkimin në pemë; 3.kuptoj dhe aplikoj teknikat heuristike për zgjidhjen e problemeve; 4.shpjegoj dhe përdorë teknikat themelore për lojëra në Inteligjencën Artificiale; 5.kuptoj konceptet themelore të reprezentimit të diturisë në Inteligjencën Artificiale

**Përmbajtja e lëndës:** Historia e Inteligjencës Artificiale, agjentët inteligjentë, zgjidhja e problemeve, kërkimi i painformuar, kërkimi heuristik, lojërat ne Inteligjencën Artificiale, kënaqja e kushteve (Constraint satisfaction), agjenti logjik, nxjerrja e përfundimeve (inference) ne logjikë, logjika e rendit të parë, nxjerrja e përfundimeve (inference) ne logjikën e rendit të parë

**Metodologjia e mësimdhënies:**Ligjërata, ushtrime, demonstrim i aplikacioneve inteligjente, detyrat/projektet

**Vlerësimi:**Provimi I (20%), Provimi final (40%), Detyrat/Projektet (40%)

**Literatura bazë :**

Artificial Intelligence: A Modern Approach (Third Edition) by Stuart Russell and Peter Norvig; 2009

**Emri i kursit: Praktika profesionale** (Obligative, SemVI, 6 ECTS)

**Qëllimi i kursit:** Studentët të fitojnë përvojën profesionale, varësisht nga fusha e studimit, në ndonjë nga kompanitë e vendit.

**Rezultatet e pritura të nxënies:** Të aftësohen për punë profesionale, në fushën përkatëse të studimit, dhe të jenë më të përgatitur për tregun e punës.

**Përmbajtja e kursit:** Përmbajtja e këtij kursi varet nga kompania në të cilën studenti duhet t'i kalojë 120 orë pune. Prandaj, përmbajtja hartohet bashkarisht nga koordinatori i praktikës profesionale, i caktuar nga kompania, nga njëra anë, dhe studenti i cili do të qëndrojë në kompaninë përkatëse. Koordinator i praktikës profesionale i caktuar nga kompania e udhëheqë studentin gjatë tërë kohës së qëndrimit të në këtë kompani, dhe gjithashtu merrë pjesë si anëtarë i komisionit në prezentimin e punimit profesional.

**Metodologjia e mësimdhënies:** 120 orë pune në kompani, 30 orë pune për përgatitjen e prezentimit .

**Vlerësimi:**Prezentimi me shkrim 40%, Prezentimi me gojë: 60%. Total:100%

**Titulli i kursit (lëndës mësimore): Tema Bachelor** (Obligative, Sem IV, 6 ECTS)

**Qëllimi i kursit (modulit):** Tema Bachelor është një detyrë gjithëpërfshirëse dhe e pavarur, ku studenti duhet të demonstrojë aftësinë për të analizuar problemin e dhënë nga aspekti teorik dhe praktik, për të dhënë një zgjidhje duke aplikuar njohuritë e fituara në shumë lëndë si dhe nga literatura.

**Rezultatet e pritura të nxënies:** Studentet pas përfundimit të këtij moduli do të jenë në gjendje: 1. Të fitojnë vetëbesimin në njohuritë e fituara; 2. Të kenë aftësi për studimin e mëtejshëm nga literatura e detyrueshëm ose shtesë; 3. Të konsultohet me mentorin me pyetje të përgatit mirë dhe të strukturuar; 4. Të paraqesin punimin e tyre në formë të shkruar, me një gjuhë standarde dhe sipas udhëzimeve për këtë lloj të punimit, me një volum prej së paku 30 fletësh të formatit A4; 5. Të paraqes prezantimin e punimit brenda kohës prej dhjetë minuta me slajdet e përgatitur në PowerPoint.

**Përmbajtja e lëndës:** Tema bachelor mund të propozohet nga mentori, apo të zgjidhet nga studenti, dhe të jetë konform me profilin kualifikues të studentit. Tema bachelor si një detyrë gjithëpërfshirëse dhe e pavarur në të cilën studenti duhet të demonstrojë aftësinë për të analizuar problemin e dhënë në aspektin teorik dhe praktik, për të formuluar zgjidhjen sipas njohurive të fituara nga shumë lëndë, si dhe nga literatura, dhe të paraqet udhëzimet për përdorim dhe kahet e zhvillimet në të ardhmen.

**Metodologjia e mësimdhënies:**Është përcaktuar me rregulloren për punimin bachelor në nivel të fakultetit.

**Literatura bazë :**



1. Varësisht nga tema bachelor, do të ofrohet literaturë e ndryshme nga mentori.

## “Siguria e rrjeteve kompjuterike”

**Titulli i kursit (lëndës mësimore): Mikroprocesorët dhe mikrokontrollerët** (Obligative, Sem V, 6 ECTS)

**Qëllimi i kursit (modulit):** 1.Njohja me detalet e pjesës harduerike të kompjuterit, 2.Përdorimi i mikroprocesorit/mikrokontrollerit në aplikime të ndryshme, 3.Konceptet bazike për mikrokontroller, 4.Njohja me arkitekturën e mikrokontrollerëve të familjes 8051, 5.Njohja me sistemet për zhvillimin e softuerit, 6.Programimi i mikrokontrollerëve në assembler, C, Basic, 7.Programimi dhe shfrytëzimi i njësive periferike.

**Rezultatet e pritura të nxënies :** Pas përfundimit të këtij kursi (lënde) studenti do të jetë në gjendje që:

1. të njoh strukturën e sistemeve mikroprocesorike me të cilat do të takohet; 2. të projektojë sisteme të bazuara në mikroprocesor dhe mikrokontroller për aplikime konkrete; 3. të shkruaj programe për aplikime konkrete; 4. të detektoj dhe riparoj problemet në sistemet mikroprocesorike.

**Përmbajtja e lëndës:** Motivimi dhe njohja me sistemet mikroprocesorike. Qarqet logjike për projektimin e sistemeve mikroprocesorike. Sistemi mikroprocesorik dhe detalet e komunikimit në mes njësive, diagramet kohore. Struktura e brendëshme e 8051 dhe variantat e prodhuesëve të ndryshëm. Njohje me sistemin zhvillimor. Bashkësia e instruksioneve. Portet për hyrje/dalje dhe komunikimi me periferi. Programimi në assembler. Tastatura dhe displei. Struktura e programeve. Diagrami i gjendjeve. Funkcionimi dhe programimi i tajmerëve. Interraptet (ndërprerjet) - gjenerimi dhe procesimi. Komunikimi serik. Shndërrimi A/D dhe D/A. Programimi në gjuhë të larta programuese, C, Basic, Pascal.

**Metodologjia e mësimdhënies:** 30 orë ligjërata, 30 ushtrime laboratorike.

**Vlerësimi:** Vlerësimet intermediare 10%+10%, Projekti 40%, Provimi final 20%+20%

**Literatura bazë :**

1. D. V. Hall, Microprocessors and digital systems, McGraw-Hill
2. S. MacKenzie, The 8051 microcontroller, Prentice-Hall
3. Kenneth J. Ayala, The 8051 microcontroller: Architecture, Programming and Applications, West Carolina University, 1991
4. David Calcutt, Fred Cowan, Hassan Parchizadeh, 8051 Microcontrollers: An Applications-Based Introduction, Newnes, 2004
5. Muhammed Ali Mazidi, The 8051 Microcontroller And Embedded Systems Using Assembly And C, Pearson Education, 2007

**Titulli i kursit (lëndës mësimore) :Ndërmarrësia (Zgjedhore, Sem V, 6 ECTS)**

**Qëllimi i kursit (modulit):** Kursi ka për qëllim t'i njoftoje studentet me konceptet baze të inovacionit dhe ndërmarrësisë me qëllim të stimulimit të menduarit dhe vepruarit ndërmarrës

**Rezultatet e pritura të nxënies :** Në fund të këtij kursi, studentet duhet të jenë në gjendje të: Kuptojnë konceptet e ndërmarrësisë dhe inovacionit. Kuptojnë se si këto koncepte ndryshojnë nga menaxhmenti klasik. Kanë njohuri bazë për teoritë kryesore të ndërmarrësisë dhe inovacionit. Kanë njohuri për kërkesat për fillimin e një biznesi. Njohin shtyllat bazë të biznes modeleve. Kuptojnë burimet e ndryshme të financimit të bizneseve. Kuptojnë përdorimin e teknologjisë dhe ndikimin e internetit në ndërmarrësi. Janë të njoftuar me përvojat dhe rastet e studimit nga përditshmëria e ndërmarrësve të suksesshëm në Kosovë.

**Përmbajtja e lëndës:** Praktika e inovacionit dhe ndërmarrësia sistematike. Praktika e ndërmarrësisë. Strategjitë Ndërmarrëse. Korniza e Modelit të biznesit. Modelet karakteristike të bizneseve. Teknikat për dizajnimin e modeleve të biznesit. Strategjia e biznesit bazuar në kornizën e modelit të biznesit. Proceset për dizajnimin e biznes modeleve inovative. Shembuj të biznes modeleve dhe aplikimit të kornizës së modelit të biznesit..

**Metodologjia e mësimdhënies:**30 orë ligjërata, 30 ushtrime. Afërsisht 100 orë pune të pavarur përfshirë punimin seminarik . Gjatë ushtrimeve një rol të rëndësishëm luajnë ligjëruesit mysafir që janë ndërmarrës të suksesshëm në Kosovë ose përfaqësueses të institucioneve që përkrahin dhe promovojnë ndërmarrësinë.

**Vlerësimi:**Plani i biznesit (punimi seminarik) 40%, Provimi final 60 %

**Literatura bazë :**

1. Peter F. Drucker: Inovacioni dhe Ndërmarrësia, Shtëpia Botuese e Librit Universitar 2010, Tirane
2. Alexander Oswalder dhe Yves Pigneur: Business Model Generation, John Wiley and Sons, 2010.

**Titulli i kursit (lëndës mësimore):** **Sistemet e shpërndara** (Obligative, Sem VI, 6 ECTS).

**Qëllimi i kursit (modulit):** Qëllimi i kursit është që studentët të aftësohen, kuptojnë dhe aplikojnë teknikat e sistemeve të shpërndara.

**Rezultatet e pritura të nxënies:** Pas përfundimit të këtij kursi (lënde) studenti do të jetë në gjendje që:

1. Të kuptoj konceptet kryesore dhe modelet e sistemeve të shpërndara; 2. Të jetë në gjendje të krahasoj arkitekturat e sistemeve të shpërndara; 3. Të jetë në gjendje të krijoj sisteme të shpërndara; 4. Të jetë në gjendje të menaxhoj me komponentët dhe objektet e shpërndara; 5. Të hartoj një punim dhe një projekt lidhur me një problematikë a çështje të caktuar të sistemeve të shpërndara.

**Përmbajtja e lëndës:** Karakteristikat e sistemeve të shpërndara. Modelet e sistemeve të shpërndara. Rrjetat dhe ndër-rrjetat në sistemet e shpërndara. Komunikimi ndërprocese. Thirrja në largësi. Komunikimi indirekt. Komponentet dhe objektet e shpërndara. Shërbimet Ueb. Sistemet peer-to-peer. Sistemet e shpërndara të fajllave. Shërbimet e emrave. Koha dhe gjendjet globale. Transaksionet e shpërndara. Replikimet e shpërndara. Sistemet e shpërndara të bazuara në Ueb. Sistemet multimediale të shpërndara.

**Metodologjia e mësimdhënies:**

30 orë ligjërata, 30 orë ushtrime numerike dhe laboratorike. Afërsisht 100 orë punë të pavarur përfshirë punimin dhe projektin.

**Vlerësimi:**

Vijueshmëria 10%, Projekti 30 %, pjesa me shkrim kollektivitet ose provimi përfundimtarë 60%

**Literatura bazë :**

1. George Coulouris, Jean Dollimore, Tim Kindberg, Peter Baer Galvin dhe Greg Gagne , “Distributed Systems – Concepts and Design”, 5th Edition, 2012.
2. Andrew S. Tanenbaum, “Distributed Systems – Concepts and Paradigms”, 2rd Edition, 2007.

**Titulli i kursit (lëndës mësimore): Tema Bachelor (Obligative, Sem VI, 6 ECTS)**

**Qëllimi i kursit (modulit):** Tema Bachelor është një detyrë gjithëpërfshirëse dhe e pavarur, ku studenti duhet të demonstrojë aftësinë për të analizuar problemin e dhënë nga aspekti teorik dhe praktik, për të dhënë një zgjidhje duke aplikuar njohuritë e fituara në shumë lëndë si dhe nga literatura.

**Rezultatet e pritura të nxënies:** Studentet pas përfundimit të këtij moduli do të jenë në gjendje:  
1. Të fitojnë vetëbesimin në njohuritë e fituara; 2. Të kenë aftësi për studimin e mëtejshëm nga literatura e detyrueshëm ose shtesë; 3. Të konsultohet me mentorin me pyetje të përgatit mirë dhe të strukturuar; 4. Të paraqesin punimin e tyre në formë të shkruar, me një gjuhë standarde dhe sipas udhëzimeve për këtë lloj të punimit, me një volum prej së paku 30 fletësh të formatit A4; 5. Të paraqes prezantimin e punimit brenda kohës prej dhjetë minuta me slajdet e përgatitur në PowerPoint.

**Përmbajtja e lëndës:** Tema bachelor mund të propozohet nga mentori, apo të zgjidhet nga studenti, dhe të jetë konform me profilin kualifikues të studentit. Tema bachelor si një detyrë gjithëpërfshirëse dhe e pavarur në të cilën studenti duhet të demonstrojë aftësinë për të analizuar problemin e dhënë në aspektin teorik dhe praktik, për të formuluar zgjidhjen sipas njohurive të fituara nga shumë lëndë, si dhe nga literatura, dhe të paraqet udhëzimet për përdorim dhe kahet e zhvillimet në të ardhmen.

**Metodologjia e mësimdhënies:**

Është përcaktuar me rregulloren për punimin bachelor në nivel të fakultetit.

**Literatura bazë :**

1. Varësisht nga tema bachelor, do të ofrohet literaturë e ndryshme nga mentori.