

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Menaxhmentit		
Titulli i lëndës:	CAD		
Niveli:	Bachelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	II		
Numri i orëve në javë:	4		
Vlera në kredi - ECTS:	5		
Mësimdhënësi i lëndës:	MSc. Flamur SALIHU		
Detajet kontaktuese:	flamur.salihu@ushaf.net		
Përshkrimi i lëndës	<p>Kjo lëndë do t'i njoftojë studentët për mënyrat e vizatimit në rrafsh 2D dhe hapësirë 3D. Përmes ligjëratave, ushtrimeve dhe vizatimeve, studentët do të njihen me computer-aided design (AutoCAD).</p> <p>Në këtë lëndë do të përfshihen temat si: hyrje në karakteristikat e AutoCAD-it, metodat koordinatave dhënies së pikave, vizatimi bazik i objekteve në 2D, krijimi i lajerëve, llojet e vijave, komandat në shiritin draw, komandat në shiritin modify, kriteret osnap, krijimi i teksteve, dimenzionimi, printimi i figurave, puna me regjione, komandat për vizatimin e objekteve në 3D.</p>		
Qëllimet e lëndës:	Qëllimi i lëndës është aftësimi i studentëve me parimet themelore dhe të avancuara të vizatimit duke shfrytëzuar softuerin aplikativ AutoCAD.		
Rezultatet e pritura të nxënies:	<p>Pas përfundimit të këtij moduli, studentët do të jenë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kuptoj mënyrën e përdorimit të softuerit AutoCAD, • aplikoj komandat në softuerin AutoCAD për vizatim të figurave ndryshme në 2D dhe 3D, • zhvilloj aftësitë për menaxhimin e lajerëve, llojeve të vijave, komandave në shiritat draw dhe modify, kriterëve osnap, komandave për dimenzionim si dhe printim, komandave për punë në hapësirë. • zhvilloj me sukses projektet inxhinierike duke përdorur softuerin AutoCAD. 		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxëniet të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej

Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	5	3	15
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	3	3
Ushtrime në teren			
Kollokfiume,seminare			
Detyra të shtëpisë	5	3	15
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	1	10	10
Përgaditja përfundimtare për provim	6	5	30
Koha e kaluar në vlerësim (teste,kuiz,provim final)	2		2
Projektet, prezantimet ,etj.			
Totali			125
Metodologjia e mësimdhënies:			
	Ligjërata me anë të prezantimeve, si dhe duke e përdorur softuerin drejtpërdrejtë, ushtrime me detyra dhe shembuj konkret, punime seminarike, diskutime.		
Metodat e vlerësimit:			
	Vlerësimi: Vijimi 10%, Aktivitetet në klasë 10%, Detyrat grafike 30%, Provimi final 50%		
Literatura			
Literatura bazë:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Avdiu S. Vizatimi me kompjuter (AutoCAD 2008) ➤ Lutolli Z. Konjufca E, Autocad 2002 		
Literatura shtesë:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Avdiu S. Vizatimi me kompjuter (praktikum) 2005 ➤ Finkelstein E. AutoCAD 2013 and AutoCAD LT 2013 BIBLE.2012 ➤ TechASCEND PROJECTS VALENTINO J 2002. <p>https://www.youtube.com/user/sabeercad/featured</p>		
Plani i dizajnuar i mësimit:			
Java	Ligjërata që do të zhvillohet		
<i>Java e parë:</i>	Hyrje në Autocad, koordinatat absolute, relative dhe polare [2] faqe 26,27,33.		
<i>Java e dytë:</i>	Ushtrime (vizatime nga praktikumi) [3] faqe 5-14		

Java e tretë:	Komandat për definimin e zonës së vizatimit dhe për përvetësimin e sistemit matës [1] faqe 23
Java e katërt:	Komandat për vizatim (Draw)(komandat: Point, Line, Polyline, XLine, Spline) [1] faqe 27-65
Java e pestë:	Komandat për vizatim (Draw) (komandat: Circle, Arc, Ellipse, Polygon) [1] faqe 27-65
Java e gjashtë:	Komandat për përmirësimin e vizatimit (Modify) (komandat: Erase, Copy, Array, Mirror)[1] faqe 67-94
Java e shtatë:	Komandat për përmirësimin e vizatimit (Modify) (komandat: Offset, Rotate, Trim, Extend, Break, Chamfer, Fillet, Devide)[1] faqe 67-94
Java e tetë:	Komandat për kuotim (dimensionimin e objektit) (komandat:Dimlinear, Dimaligned, Dimradius, Dimdiameter, Dimangular) [1] faqe 109-143
Java e nëntë:	Caktimi preciz i pikes në vizatim (kriteri Osnap)(kriteret:Endpoint, Midpoint, Center, Quadrant,Intersection, Extenssion, Tangent)[1] faqe 149-162
Java e dhjetë:	Komanda për krijimin e teksteve dhe editimin e tyre. Komandat për hijezim (Hatch) [1]
Java e njëmbëdhjetë:	Bazat e punës në hapësirë (3D) Rrafshet konstruktive [1] faqe 180-189
Java e dymbëdhjetë:	Komandat për punë në hapësirë (komandat: Box, Cylinder, Sphere, Cone, Union, Subtract, Intersect)([1]
Java e trembëdhjetë:	Komandat për punë në hapësirë (komandat:Extrude, Revolve, Loft,Sweep, Solidedit) [1]
Java e katërmëdhjetë:	Kuotimi, kufizimi i fletës dhe printimi
Java e pesëmbëdhjetë:	Ripërsëritje dhe përmbyllje e lëndës.
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:	
<i>Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.</i>	