

SYLLABUS

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës		
Titulli i lëndës:	CAD I		
Niveli:	Bachelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	II		
Numri i orëve në javë:	3		
Vlera në kredi – ECTS:	5		
Koha / lokacioni:	Kabineti 203		
Mësimdhënësi i lëndës:	MSc. Flamur SALIHU		
Detajet kontaktuese:	flamur.salihu@ushaf.net		
Përshkrimi i lëndës			
	<i>Kjo lëndë do t'i njoftojë studentët për mënyrat e vizatimit në rrafsh (2D) përmes programit AutoCAD.</i>		
Qëllimet e lëndës:			
	<i>Qëllimi i lëndës është aftësimi i studentëve me parimet themelore dhe të avancuara të vizatimit të detajve inxhinierike duke shfrytëzuar softuerin aplikativ AutoCAD.</i>		
Rezultatet e pritura të nxënies:			
	<p><i>Pas përfundimit të suksesshëm të kësaj lënde, studenti do të jenë në gjendje të:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>kuptoj mënyrën e përdorimit të softuerit AutoCAD,</i> • <i>aplikoj komandat në softuerin AutoCAD për vizatim të figurave ndryshme në 2D,</i> • <i>zhvilloj aftësitë për menaxhimin e lajerëve, llojeve të vijave, komandave të shiritat DRAW dhe MODIFY, kritereve OSNAP, komandave për dimensionim si dhe printim,</i> • <i>krijoj vizatime ndryshme, tekste, etj.,</i> • <i>zhvilloj me sukses projektet inxhinierike duke përdorur softuerin AutoCAD.</i> 		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënies të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej
Mësim (ligjërrata dhe ushtrime)	3	15	45
Punë praktike			
Kontaktet me	1	4	4

mësimdhënësin/konsultimet			
Ushtrime në teren			
Kollokfiume, seminare	2	7	14
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	15	45
Përgatitja përfundimtare për provim	3	5	15
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2		2
Projektet, prezantimet ,etj.			
Totali			125

Metodologjia e mësimdhënies:	<p><i>Ligjërata me anë të prezantimeve si dhe duke e përdorur softuerin drejtpërdrejtë (demostrim të mënyrës së punës me komanda në AutoCAD, vizatim të objekteve 2D etj)</i></p> <p><i>Ushtrime me detyra dhe shembuj konkret dretëpërdrejtë duke spjeguar te gjithë procedurën e punës</i></p> <p><i>Diskutime dhe punë së bashku me studentët në sallë (kabinet të informatikës) duke punuar vizatime të ndryshme të detajeve inxhinierike (detyra, shembuj) të ndryshëm në AutoCAD (2D).</i></p> <p><i>Studentët duhet të kenë njohuri në lëndën Grafika Inxhinierike para se të fillojnë punë me softverin AutCAD.</i></p>
-------------------------------------	--

Metodat e vlerësimit:	<p><i>Detyrat grafike 20%</i> (Vizatimi i dy detajeve makinerike në 2D duke spjeguar procedurën e punës në AutoCAD hap pas hapi).</p> <p><i>Vlerësimi i detyrës grafike bëhet gjatë orarit të konsultimeve.</i></p> <p><i>Provimi final 80%</i> (vizatimi i tri detajeve makinerike në 2D për të cilat jepen sqarime gjatë semestrit).</p> <p><i>Vlerësimi i provimit final bëhet drejtpërdrejtë në sallën e informatikës.</i></p>
------------------------------	--

Literatura

Literatura bazë:	[1] Avdiu S. Vizatimi me kompjuter (AutoCAD 2008)
-------------------------	---

	[2] Lutolli Z. Konjufca E, Autocad 2002 [3] Avdiu S. Vizatimi me kompjuter (praktikum) 2005
Literatura shtesë:	[4] Finkelstein E. AutoCAD 2013 and AutoCAD LT 2013 BIBLE.2012 [5] TechASCEND PROJECTS VALENTINO J 2002. [6] https://www.youtube.com/user/sabeercad/featured
Plani i dizajnuar i mësimit:	
Java	Ligjërata që do të zhvillohet
Java e parë:	Hyrje në Autocad, koordinatat absolute, relative dhe polare [2] faqe 26,27,33.
Java e dytë:	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:	Punë operacionale me maus (Zoom, Extend, Pan, Move, Select). Ushtrime (vizatime nga praktikumi) [3] faqe 27-35
Java e shtatë:	Komandat për përmirësimin e vizatimit (Modify) (komandat: Erase, Copy, Array, Mirror)[1] faqe 67-94
Java e tetë:	Komandat për përmirësimin e vizatimit (Modify) (komandat: Offset, Rotate, Trim, Extend) [1] faqe 67-94
Java e nëntë:	Komandat për përmirësimin e vizatimit (Modify) (komandat: Break, Chamfer, Fillet, Devide)[1] faqe 67-94
Java e dhjetë:	Caktimi preciz i pikes në vizatim (Osnap) (kriteret:Endpoint, Midpoint, Center, Quadrant, Intersection, Extenssion, Tangent) [1] faqe 149-162
Java e njëmbëdhjete:	Ushtrime (vizatime nga praktikumi) [3] faqe 27-35
Java e dymbëdhjete:	Komandat për kuotim (dimensionimin e objektit) (komandat: Dimlinear, Dimaligned, Dimradius, Dimdiameter, Dimangular) [1] faqe 109-143
Java e trembëdhjete:	Komanda për krijimin e teksteve dhe editimin e tyre. Tabelat. Komandat për hijezim (Hatch) [1]
Java e katërbëdhjete:	Krijimi i bllokeve dhe eksplozimi i tyre, editimi i dimensioneve, kufizimi i fletës dhe printimi i vizatimeve (plotimi)

<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<i>Ripërtëritje dhe përmbyllje e lëndës.</i>
-------------------------------------	--

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:	
Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.	