

## SYLLABUS

<b>Të dhëna bazike të lëndës</b>			
<b>Njësia akademike:</b>	<b>Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës</b>		
<b>Titulli i lëndës:</b>	<b>Dizajni i produkteve dhe proceseve</b>		
<b>Niveli:</b>	<b>Master</b>		
<b>Statusi lëndës:</b>	<b>Obligative</b>		
<b>Viti i studimeve:</b>	<b>2</b>		
<b>Numri i orëve në javë:</b>	<b>3</b>		
<b>Vlera në kredi – ECTS:</b>	<b>6</b>		
<b>Koha / lokacioni:</b>			
<b>Mësimdhënësi i lëndës:</b>	<b>Prof. As. Dr. Rrahim SEJDIU</b>		
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>			
	<i>Lënda ka për qëllim të pajis studentët me njohuri të nevojshme të dizajnit të produktit dhe procesin e dizajnit. Studentët do të njihen me proceset e zhvillimit të produktit, aspektet e dizajnit dhe inovacionit të dizajnit si dhe të përgatitet për të punuar në mjedise reale të zhvillimit të produktit.</i>		
<b>Qëllimet e lëndës:</b>			
	<i>Lënda trajton konceptet e dizajnit të produktit, koncepteve inovative dhe kreative të dizajnit të produktit si dhe dizajnit të proceseve. Trajtimi i dizajnit të produktit analizohet në aspektet multidisciplinare që nga frymëzimit, ideimi dhe zbatimi i dizajnit.</i>		
<b>Rezultatet e pritura të mësimnxënies:</b>			
	<i>Pas përfundimit të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje të:</i>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kuptoj procesin e zhvillimit të produktit,</li> <li>• identifikoj mundësit e zhvillimit të produktit,</li> <li>• gjeneroj dhe përzgjedh koncepte inovative dhe kreative të dizajnit të produktit deri tek marrja e vendimit të zhvillimit të produktit,</li> <li>• aplikoj punë individuale dhe ekipore si dhe teknika të përshtatshme për të dhënë zgjidhje të mundshme adekuate të dizajnit të produktit në mjedise reale të industrisë duke pasur parasysh edhe çështjet e ndikimit në ambient.</li> </ul>		
<b>Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/javë</b>	<b>Gjithsej</b>
Ligjërata	3	15	45
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	2	4	8

Ushtrime në teren			
Kollokfiume, seminare dhe projektet	20		20
Detyra të shtëpisë	15		15
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	15	45
Përgaditja përfundimtare për provim			15
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz dhe provim final)	1		1
Projektet dhe prezentimet	1		1
<b>Totali</b>			<b>150</b>

<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	<i>Ligjërata të kombinuara me ushtrime laboratorike, raste të studimit dhe diskutime në grup. Studentët duhet të kenë njohuri në njërin nga programet: AutoCAD, Solidworks, Catia etj.</i>
-------------------------------------	--

<b>Metodat e vlerësimit:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Detyrat e shtëpisë 30%</li> <li>➤ Projekt kursi 60% (detyra e projektit: mundësia e identifikimit dhe vlerësimit të zhvillimit të produktit 15%, gjenerimi i konceptit 15%, prototipi 15%, prezantimi i projektit 15%)</li> <li>➤ Diskutimi i detyrave gjatë ligjëratave dhe rasteve të studimit 10%</li> </ul>
------------------------------	--

<b>Literatura</b>	
-------------------	--

<b>Literatura bazë:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Product Design and Development" Karl Ulrich and Steven Eppinger (Sixth Edittion);</li> <li>2. "Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want" Alex Osterwalder, Yves Pigneur, Greg Bernarda, Alan Smith, Trish Papadacos;</li> <li>3. "The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems" Michael Lewrick, Patrick Link, and Larry Leifer</li> </ol>
-------------------------	---

<b>Literatura shitesë:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. "AutoCAD 2020 3D Modeling" Munir Hamad</li> <li>5. "Vizatimi me kompjuter (AutoCAD 2015)"Avdiu S.</li> <li>6. Harvard Business Review (HBR) Case Study Articles</li> </ol>
----------------------------	--

<b>Raporti i teorisë dhe praktikës:</b>	<i>30% Teori dhe 70% Punë praktikë (ushtrime laboratorike, detyra ne klasë, projekt kursi, vizita në kompani)</i>
---	---

<b>Plani i dizajnuar i mësimit</b>
------------------------------------

<b>Java</b>	<b>Ligjerata që do të zhvillohet</b>
<b>Java e parë:</b>	<i>Procesi i zhvillimit të produktit</i>
<b>Java e dytë:</b>	<i>Identifikimi i mundësive dhe të menduarit e dizajnit</i>
<b>Java e tretë:</b>	<i>Metodat e planifikimit të produktit</i>
<b>Java e katërt:</b>	<i>Identifikimi i mundësive të produktit</i>
<b>Java e pestë:</b>	<i>Inxhinieria e vlerës dhe analiza e vlerave</i>
<b>Java e gjashtë:</b>	<i>Kuptimi i mundësive të produktit</i>
<b>Java e shtatë:</b>	<i>Gjenerimi i konceptit</i>
<b>Java e tetë:</b>	<i>Përzgjedhja e konceptit dhe marrja e vendimeve</i>
<b>Java e nëntë:</b>	<i>Inovacioni dhe kreativiteti</i>
<b>Java e dhjetë:</b>	<i>Platformat e produktit dhe arkitekturat e produkteve</i>
<b>Java e njëmbëdhjetë:</b>	<i>Modelet e biznesit</i>
<b>Java e dymbëdhjetë:</b>	<i>Gjenerimi dhe dizajni i modelit të biznesit</i>
<b>Java e trembëdhjetë:</b>	<i>Çështjet mjedisore: qëndrueshmëria dhe dizajni qarkor</i>
<b>Java e katërbëdhjetë:</b>	<i>Teknika të prototipizimit të shpejtë</i>
<b>Java e pesëmbëdhjetë:</b>	<i>Përmbledhje e materialit të lëndës</i>

#### **Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes**

*Pjesëmarrja e rregullt e ligjëratave dhe ushtrimeve është e nevojshme, si dhe pjesëmarrja aktive me diskutimin dhe zgjidhjen e detyrave. Telefonat celularë duhen të fikën ose të vendosen në modalitet të heshtur.*