

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	Fakulteti i Arkitekturës, Dizajnit dhe Teknologjisë së Drurit
Njësia akademike:	Dizajni dhe Konstruksionet e Produkteve nga Druri
Titulli i lëndës:	Shkathtësi Informatike
Niveli:	Bachelor
Statusi lëndës:	Obligative
Viti i studimeve:	I
Numri i orëve në javë:	3
Vlera në kredi - ECTS:	5
Koha / lokacioni:	USHAF
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof. Ass. Dr. Fakije Zejnullahu
Detajet kontaktuese:	Fakije.zejnullahu@ushaf.net
Përshkrimi i lëndës	
	<p>Kjo lëndë do t'i ofrojë studenteve njohuri gjithë përfshirëse në shkencat e informatikës, duke ekzaminuar kompjuterët në nivele të ndryshme: nga hardueri dhe historia e kompjuterit e deri tek ndikimi që ata kanë në shoqëri.</p> <p>Lënda përmban temat themelore mbi shkencat kompjuterike, historia e shkurtër e kompjuterëve dhe ndërtimi i tyre, softueri i kompjuterit (sistemi operativ dhe programet aplikative), sistemet numerike, Algoritmet, Siguria; Rrjetat kompjuterike dhe Interneti.</p> <p>Përveç kësaj, temat nga përdorimi i veglave të MS Office-it (MS Word, MS Excel, MS Access, MS Power Point dhe MS Outlook) janë çështje që trajtohen në këtë lende</p>
Qëllimet e lëndës:	
	<p>Qëllimi i lëndës është të prezantojë studentin me një larmi termash, përkufizimesh dhe konceptesh që vlejné për përdorimin e kompjuterëve si dhe të zhvillojë aftësitë e studenteve për të përdorur programet aplikative për zgjedhje të problemeve të ndryshme, komunikim dhe prezantim (paketa e Microsoft Office 2016).</p>
Rezultatet e pritura të nxënies:	
	<p>Pas përfundimit të lëndës studenti do të jetë në gjendje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Të dijë mbi historinë e kompjuterëve

	<p>dhe evoluimin e tyre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Të njoh pjesët harduerike të kompjuterit dhe softuerin e kompjuterëve (Sistemin Operativ dhe Programet Aplikative). • Të kuptojë se si funksionon kompjuteri, sistemet numerike, algoritmet dhe gjuha e makinës, komponentët përbërëse të kompjuterit dhe ndërveprimi i tyre për të prezantuar atë që ne shohim në kompjuter. • Të përshkruaj një rrjet kompjuterik, operimin dhe shfrytëzimin e Internetit, mbrojtjen nga viruset dhe spam e-mail dhe kodin e etikës. • Të dije të përdor programet e Microsoft Office (Word, Excel, Power Point, Access dhe Outlook) dhe të adaptojnë këto programe për nevojat e veta.
--	---

Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxëniet të studentit)

Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej
Mësimi teorik dhe praktik	3	15	45
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet			
Ushtrime në terren			
Kollokfiume, seminare	3	2	6
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanë të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	15	45
Përgatitja përfundimtare për provim	7	2	14
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)			
Projektet, prezantimet, etj.	3	5	15
Totali			125

Metodologjia e mësimdhënies:	<i>Ligjërata dhe diskutime në klasë si dhe ushtrime praktike me kompjuter . Detyra projektuese dhe me zgjidhje për raste konkrete si dhe punime</i>
-------------------------------------	---

	<i>seminarlike në grupe.</i>
Metodat e vlerësimit:	<i>Përmbajtja e provimit: Detyrë projektuese si punim seminarik dhe provimi final,</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vijimi në ligjërata: 10 %</i> • <i>Testi 1: 30%</i> • <i>Testi 2: 30%</i> • <i>Detyrë projektuese: 30 %</i> <i>Total: 100 %</i>
Literatura	
Literatura bazë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Helene G. Kershner, Computer Literacy, (Second Edition), D.C. Heath & Co.</i> 2. <i>ECDL(MS Word, MS Excel, MS Access, MS Power Point, MS Outlook)</i>
Literatura shtesë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Connie Marrison, Dolores Wells and Lisa Ruffolo, "Computer Literacy BASICS: A Comprehensive Guide to IC3 5th Edition"</i> 2. <i>Libra tjerë që trajtojnë veglat e MS Office</i>
Raporti i teorisë dhe praktikës:	<i>80% Teori; 20% Praktike</i>
Plani i dizajnuar i mësimit:	
Java	Ligjërata që do të zhvillohet
Java e parë:	<i>Objektivi i lëndës-Syllabusi; Hyrje në Informatikë, Sistemet numerike-numrat binar; Algoritmet; Siguria;</i>
Java e dytë:	<i>Historia e Kompjuterëve, Sistemet Operative dhe Programet Aplikative, Hapat e pare me kompjuter dhe me Sistemin Operativ</i>
Java e tretë:	<i>Rrjetat Kompjuterike dhe Interneti</i>
Java e katërt:	<i>Web browser-et, Makinat e kërkimit dhe puna me MS Outlook</i>
Java e pestë:	<i>Programet për përpunimin e tekstit (MS Word 2016)</i>
Java e gjashtë:	<i>Kolokfiumi i I-rë</i>
Java e shtatë:	<i>Programet për përpunimin e tekstit (MS Word 2016)</i>
Java e tetë:	<i>Programet për përpunimin e tabelave elektronike (MS Excel 2016)</i>
Java e nëntë:	<i>Programet për përpunimin e tabelave elektronike (MS Excel 2016)</i>
Java e dhjetë:	<i>Programet për bazat e të dhënave (MS Access 2016)</i>
Java e njëmbëdhjetë:	<i>Programet për bazat e të dhënave (MS Access 2016)</i>
Java e dymbëdhjetë:	<i>Programet për prezantime (MS Power Point 2016)</i>
Java e trembëdhjetë:	<i>Kolokfiumi i II-të</i>
Java e katërbëdhjetë:	<i>Vizitë studimore në një kompani.</i>

<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<i>Prezantimi I projekteve.</i>
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:	
<i>Vijueshmëria e rregullt në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme, si dhe angazhimi aktiv në diskutim dhe zgjidhje të detyrave.</i>	
<i>Mos pengimi i procesit mësimor duke i mbajtur të shkyçur telefonat celularë ose në gjendjen “pa zë”.</i>	