

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	Fakulteti i Arkitekturës, Dizajnit dhe Teknologjisë së Drurit
Programi:	Arkitektura e Interierit dhe Dizajnit të Mobilieve
Titulli i lëndës:	Informatikë e Aplikuar
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. Fakiye Zejnullahu
Detajet kontaktuese:	Fakiye.zejnullahu@ushaf.net
Përshkrimi i lëndës	<p>Informatikë e Aplikuar do t'i ofrojë studenteve njohuri gjithë përfshirëse në shkencat e informatikës, duke ekzaminuar kompjuterët në nivele të ndryshme: prej harduerit të kompjuterit e deri tek aplikimi i tyre në industrinë e dizajnit dhe Arkitekturë interieri.</p> <p>Lënda përmban temat themelore mbi shkencat kompjuterike: Përshkrim i shkurtër i kompjuterëve, hardueri dhe softueri i kompjuterit, Rrjetat kompjuterike dhe Interneti, teknologjitë e aplikuara për dizajn mobileve dhe arkitekturë interieri(Realiteti i shtuar, Interneti I gjerave, Inteligjenca Artificiale, 3D Printing, etj.)</p> <p>Përveç kësaj, temat nga përdorimi i softuerëve për përpunim të dokumentit, prezantim, përpunim të tabelave dhe dizajn (MS Word, MS Excel, MS Power Point dhe MS Visio) janë çështje që trajtohen në këtë lëndë.</p>
Qëllimet e lëndës:	<p>Lënda ka për qëllim të përgatit studentet të njohin rolin dhe ndërlidhjen e informatikës me Arkitekture Interieri dhe me Dizajnin e mobileve, teknologjitë inovative të aplikuara, të prezantojë studentin me një larmi termash, përkufizimesh dhe konceptesh që vlejné për përdorimin e kompjuterëve, si dhe të zhvilloje aftësitë e studenteve për të përdorur</p>

	programet aplikative për zgjedhje të problemeve të ndryshme, komunikim, prezantim dhe dizajn (MS Word, Power Point dhe MS Visio)
Rezultatet e pritura të nxënies:	<p><i>Pas përfundimit të lëndës studenti do të jetë në gjendje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Të kuptojë ndikimin e informatikës në industrinë e mobileve dhe Arkitekturë Interieri.</i> • <i>Të njohe teknologjitë inovative të aplikuara në Arkitekturë Interieri dhe Dizajnin e mobileve</i> • <i>Të fitojë njohuri të përgjithshme për harduerin dhe softuerin e kompjuterit (Sistemin Operativ dhe Programet Aplikative), Internet dhe rrjetin kompjuterik</i> • <i>Të dije të përdor programet (Word, Excel, Power dhe Visio) dhe të adaptojnë këto programe për nevojat e veta.</i>

Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit 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 seminarike 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"> • Vijimi në ligjërata: 10 % • Testi 1: 30% • Testi 2: 30% • Detyre projektuese: 30 % <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 Power Point, MS Outlook)</i> 3. <i>Linqe në internet</i>
Raporti i teorisë dhe praktikës:	<i>80% Teori; 20% Praktike</i>
Plani i dizajnuar i mësimi:	
Java	Ligjërata që do të zhvillohet
Java e parë:	<i>Objektivi i lëndës-Syllabusi;</i>
Java e dytë:	<i>Hyrje në Informatikë, Hardueri i kompjuterit Sistemet Operative dhe Programet Aplikative.</i>
Java e tretë:	<i>Rrjetat Kompjuterike dhe Interneti</i>
Java e katërt:	<i>Si Informatika është duke e transformuar botën e arkitekturës se interierit dhe dizajnit te mobileve</i>
Java e pestë:	<i>Teknologjitë e aplikuara për dizajn mobileve dhe arkitekturë interieri.</i>
Java e gjashtë:	<i>Realiteti i shtuar, Interneti I gjerave,</i>
Java e shtatë:	<i>Kolokfiumi i I-rë</i>
Java e tetë:	<i>Inteligjenca Artificiale, 3D Printing, teknologji tjera.</i>
Java e nëntë:	<i>Programet për përpunimin e tekstit (MS Word 2016)</i>
Java e dhjetë:	<i>Programet për përpunimin e tabelave elektronike (MS Excel 2016)</i>
Java e njëmbëdhjetë:	<i>Programet për prezantime (MS Power Point 2016)</i>
Java e dymbëdhjetë:	<i>MS Visio</i>
Java e trembëdhjetë:	<i>Kolokfiumi i II-të</i>
Java e katërmëdhjetë:	<i>Vizitë studimore në një kompani.</i>
Java e pesëmbëdhjetë:	<i>Prezantimi I projekteve.</i>
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:	

Vijueshmëria e rregullt në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme, si dhe angazhimi aktiv në diskutim dhe zgjidhje të detyrave.

Mos pengimi i procesit mësimor duke i mbajtur të shkyçur telefonat celularë ose në gjendjen “pa zë”.