

SYLLABUS

Të dhëna bazike të lëndës	
Universiteti/Fakulteti	Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikë
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:	E hënë, ora:
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof. Ass. Dr. Fakije Zejnullahu
Detajet kontaktuese:	Fakije.Zejnullahu@ushaf.net
Përshkrimi i lëndës	<p><i>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.</i></p> <p><i>Lënda përmban temat themelore mbi shkencat kompjuterike, historia e shkurtër e kompjuterëve dhe ndërtimi i tyre, softueri i kompjuterit (sistemi operativ dhe programet aplikative), Siguria; Rrjetat kompjuterike dhe Interneti.</i></p> <p><i>Përveç kësaj, kjo lëndë do t'i njoftojë studentët me përdorimin e Algoritmeve për zgjedhje të problemeve praktike, me bazat dhe rregullat elementare të programimit si dhe me përdorimin e konzoles për shkrimin dhe ekzekutimin e programeve.</i></p>
Qëllimet e lëndës:	<p><i>Qëllimi i lëndës është të prezantojë studentin me një larmi termash, përkufizimesh dhe konceptesh që vlejné për përdorimin e kompjuterëve, të njoh me e teknika të ndryshme algoritmike për zgjidhjen e problemeve dhe të pajisë studentin me njohurit bazë për programim me kompjuter në gjuhën programuese C#.</i></p>
Rezultatet e pritura të nxënies:	<p><i>Pas përfundimit të lëndës studenti do të jetë në gjendje të:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>dijë mbi historinë e kompjuterëve dhe evoluimin e tyre.</i> • <i>njoh pjesët harduerike të kompjuterit dhe softuerin e kompjuterëve (Sistemin Operativ dhe Programet Aplikative).</i> • <i>kuptojë se si funksionon kompjuteri,</i>

	<p><i>komponentët përbërëse të kompjuterit dhe ndërveprimi i tyre për të prezantuar atë që ne shohim në kompjuter.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• përshkruaj një rrjet kompjuterik, operimin dhe shfrytëzimin e Internetit, mbrojtjen nga viruset dhe spam e-mail dhe kodin e etikës.</i> <i>• analizoj një problem praktik, të ndërtoj zgjedhje algoritmike dhe të dije konceptet e programimit dhe rregullat baze të sintaksës C#</i> 		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënës të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej
Mësimi teorik dhe praktik	3	15	45
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	5	5
Ushtrime në terren			
Kollokfiume, seminare	2	1	2
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanë të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	15	45
Përgatitja përfundimtare për provim	3	7	21
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	2	4
Projektet, prezantimet, etj.	1	3	3
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>		
Parakushtet	<i>Studenti duhet të ketë një ide të përgjithshme rreth menaxhimit të të dhënave, si dhe të paktën të ketë njohuri të mira në Sistemin Operativ Windows.</i>		
Metodat e vlerësimit:	<p><i>Studenti mund të zgjedhë për t'u vlerësuar njërin nga dy format e vlerësimit, dhënë më poshtë:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Forma 1: Vlerësimi me kollokviume dhe projekt</i> <i>2. Forma 2: Vlerësimi me provimin përfundimtar.</i> <p>Forma 1: <i>Në formën e parë të vlerësimit” Vlerësimi me</i></p>		

kollokviume dhe projekt “studenti vlerësohet në katër aktivitete që realizohen gjatë ligjëratave:

- 1. Kollokvium 1 (30%), vlerësim individual*
- 2. Kollokvium 2(30%), vlerësim individual*
- 3. Aktiviteti në klasë(10%), vlerësim individual*
- 4. Projekti (30%), vlerësim grupor.*

Sqarim shtese:

Nëse studenti në secilin aktivitet të mësipërm arrin pikët maksimale, atëherë ai do të vlerësohet me 100 pikë.

Studentët të cilët e kalojnë provimin sipas formës 1 të vlerësimit, lirohen nga obligimi për t’iu nënshtruar provimit final. Vetëm nëse studenti nuk është i kënaqur me vlerësimin e arritur sipas formës 1, atëherë ai mund t’i nënshtrohet provimit final për të përfutuar vlerësim më të lartë.

Forma 2:

Në formën e dytë të vlerësimit” Vlerësimi me provimin përfundimtar”, studenti do t’i nënshtrohet provimit i cili mbahet pas përfundimit të ligjëratave të lëndës, dhe organizohet në afatet e provimeve, të përcaktuar nga senati i Universitetit.

Përmes provimit final studenti maksimalisht mund të arrijë 70% të pikëve nga totali prej 100 pikë.

Pjesa tjetër e pikëve prej 30% duhet të plotësohet nga puna grupore në Projekt, aktivitet i realizuar gjatë ligjëratave.

Në Kollokvium1, Kollokvium 2 dhe Provim përfundimtar vlerësimi i studenteve do të bëhet përmes një formulari vlerësimi, i cili duhet të plotësohet në mënyrë individuale nga studenti. Formulari i vlerësimit do të përmbajë pyetje objektive dhe subjektive përmes të cilave do të vlerësohen rezultatet e të nxënit të studentit:

- Pyetjet objektive do të jenë të llojit: (1) Pyetje me zgjedhje të shumëfishta, (2) E Sakte/ Jo e Sakte, (3) Plotësim dhe (4) Kompozim/ Përputhje; pyetje që do të shfrytëzohen për të vlerësuar aftësitë e studentit për të ri- kujtuar dhe njohur konceptet dhe materialin e lëndës.*

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pyetjet subjektive do të jenë të llojit Ese/detyre me shkrim që do të shfrytëzohen për të vlerësuar të kuptuarit dhe aftësitë e studentit për të zbatuar njohuritë e fituara në analizë, sintezë dhe vlerësim të problemit, nga përgjigjet e hartuara nga studenti ndaj pyetjes së parashtruar.</i> <p><i>Aktiviteti në klasë-nënkupton angazhimin e studentit në trajtim të çështjeve të diskutuara ne klase, gjate ligjëratave.</i></p> <p><i>Projekti (30%), vlerësim grupor: është aktivitet në të cilin studentet zbatojnë në një projekt konkret njohuritë e fituara. Realizohet në grup prej 2 ose 3 studenteve te cilët kanë për obligim ta realizojnë aktivitetin, dokumentojnë edhe prezantojnë para profesorit të lëndës.</i></p> <p><i>Për formën e realizmit dhe dokumentimit te aktivitetit të gjithë anëtarët e grupit do të vlerësohen me pikë të njëjtë(20%), kurse vlerësimi i aftësive prezantuese të aktivitetit është individual dhe përfshinë 10%.</i></p> <p><i>Vlerësimi:</i></p> <p><i>91-100 pikë – vlerësohet me notë 10(dhjetë)</i> <i>81-90 pikë – vlerësohet me notë 9(nëntë)</i> <i>71-80 pikë – vlerësohet me notë 8(tetë)</i> <i>61-70 pikë – vlerësohet me notë 7(shtatë)</i> <i>51-60 pikë – vlerësohet me notë 6(Gjashte)</i> <i>0-50 pikë – Studenti ri-përsëritë në provim.</i></p>
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>Agni H.Dika, ALGORITMET njohuri themelore me programe në C++, Prishtinë 2002, 2007.</i> 3. <i>C# Fundamentals via ASP.NET Web Applications, DevU</i> 4. <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>C# Programming: From Problem Analysis To Program Design-Barbara Doyle</i> 3. <i>Libra tjerë që trajtojnë veglat e MS Office</i>

	4. <i>Libra online:</i> <i>https://introprogramming.info/english-intro-csharp-book/</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;</i>
Java e dytë:	<i>Hyrje në Informatikë, Kompjuterët, Siguria;</i>
Java e tretë:	<i>Historia e Kompjuterëve, Sistemet Operative dhe Programet Aplikative, Hapat e pare me kompjuter dhe me Sistemin Operativ</i>
Java e katërt:	<i>Rrjetat Kompjuterike dhe Interneti</i>
Java e pestë:	<i>Algoritmet</i>
Java e gjashtë:	<i>Algoritmet</i>
Java e shtatë:	<i>Kolokfiumi i I-rë</i>
Java e tetë:	<i>Çfarë është një program, Gjuha e makinës; Gjuha assembler; Gjuhët e larte programuese. Si të shkruhet, kompilohet dhe ekzekutohet (interpretohet) kodi në C#.</i>
Java e nëntë:	<i>Elementet e gjuhës C#(Sintaka baze): Konceptet bazike; Kuptimi i rrjedhës së ekzekutimit të kodit; Kuptimi i stilit të kodit; Namespace; Përdorimi i Keyword; Të dhënat standarde; Identifikatorët; Variablat; Konstantet; Operatorët; Komentet.</i>
Java e dhjetë:	<i>Programimi elementar Shkruaja e një programi të thjeshtë. Leximi i hyrjeve nga Consola. Variablat, deklarimi dhe inicializimi Vektoret, Listat (Arrays), deklarimi dhe inicializimi</i>
Java e njëmbëdhjetë:	<i>Programimi elementar: Tipet e të dhënave dhe konvertimi i tyre.</i>
Java e dymbëdhjetë:	<i>Programimi elementar, Operatoret</i>
Java e trembëdhjetë:	<i>Kolokfiumi i II-të</i>
Java e katërbëdhjetë:	<i>Vizitë studimore në një kompani.</i>
sJava e pesëmbëdhjetë:	<i>Prezantimi I projekteve.</i>
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:	
<p>Vijueshmëria e rregullt në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme, si dhe angazhimi aktiv në diskutim dhe zgjidhje të detyrave.</p> <p>Mos pengimi i procesit mësimor duke i mbajtur të shkyçur telefonat celularë ose në gjendjen “pa zë”.</p>	