

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës Programi: Informatika e Aplikuar		
Titulli i lëndës:	Inxhinieria softuerike		
Niveli:	Bachelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	III		
Numri i orëve në javë:	3		
Vlera në kredi – ECTS:	5		
Koha / lokacioni:			
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof.Ass.Dr.Fakije Zejnullahu		
Detajet kontaktuese:	fakije.zejnullahu@ushaf.net		
Përshkrimi i lëndës:	<p><i>Kjo lëndë ju siguron studentëve njohuri themelore të metodave të inxhinierisë së programeve, mjeteve dhe aplikimit të tyre në procesin e projektimit dhe zhvillimit të sistemeve inxhinierike. Nxënësve u mësohet të dizajnojnë një sistem nga vizioni i projektit dhe dokumentacioni i kërkesave për implementim dhe mbështetje të plotë, pra gjatë këtij moduli janë përgatitur dokumentet e kërkesave të projektit, dokumentin e arkitekturës së sistemit, testimi i sistemit dhe vlerësimi.</i></p>		
Qëllimet e lëndës:	<p><i>Të prezantojë studentin me metodat dhe masat e Inxhinierisë së Programit dhe zbatimin e saj në krijimin e produkteve programore.</i></p>		
Rezultatet e pritura të mësimnxënies:	<p><i>Pas përfundimit të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje të:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Përdor konceptet kryesore, standardet e inxhinierisë së programeve dhe përkufizimi i procesit të softuerit.</i> • <i>Përdor në mënyrë efektive masat e programimit CASE të ndërtimit automatik dhe dokumentacionit.</i> • <i>Kuptoj proceset e specifikimit të kërkesave dhe analizave, aftësinë për të modeluar dinamikën dhe strukturën statike të fushës së lëndës, asimilimin e gjuhës modeluese UML të orientuar nga objekti.</i> • <i>Komunikon me njerëz të tjerë në grupin e punës, të organizoni punën tuaj dhe të zhvilloni aktivitetet e planifikuara në kohë duke fituar aftësinë për të punuar në një ekip.</i> • <i>Aplikon metodat e specifikimit të kërkesave dhe validimin gjatë zhvillimit të sistemeve të programeve.</i> 		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Aktiviteti	Aktiviteti	Aktiviteti
Mësim teorik dhe praktik	3	15	45
Punë praktike			

Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet			
Ushtrime në teren			
Kollokviume, seminare dhe projektet	3	2	6
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	15	45
Përgatitja përfundimtare për provim	7	2	14
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz dhe provim final)			
Projektet dhe prezantimet	3	5	15
Totali			125
Metodologjia e mësimdhënies:	<p><i>Lënda zgjat 15 javë me 2 orë leksione dhe 2 orë ushtrime javore individuale dhe grupore.</i></p> <p><i>Ushtrimet do të mbahen në formën e punës individuale dhe grupore në të cilën do të diskutohen shembuj konkretë.</i></p> <p><i>Pjesëmarrja aktive është jashtëzakonisht e rëndësishme, kështu që studentët inkurajohen që të ndjekin rregullisht leksione dhe ushtrime dhe të kontribuojnë në diskutimet që zhvillohen në leksione. Ligjërata, stërvitje, punë individuale, diskutime dhe punë grupore.</i></p>		
Metodat e vlerësimit:	<p><i>Test 1, Test 2, pjesëmarrja dhe aktiviteti.</i></p> <p><i>Provimi përfundimtar: 100%</i></p>		
Raporti i teorisë dhe praktikës:	<p><i>70% teori me ushtrime dhe 30% punë laboratorike.</i></p>		
Literatura			
Literatura bazë:	<p><i>1. PRESSMAN, Roger S.; and MAXIM, Bruce R. (2014). Software Engineering: A Practitioner's Approach. Boston, Mass: McGraw-Hill, 8th edition, 976 p. ISBN 978-0078022128.</i></p>		
Literatura shtesë:	<p><i>1. SOMMERVILLE, Ian (2010). Software Engineering. Harlow: Pearson Education, 9th edition, 792 p. ISBN 978-0137035151.</i></p>		
Plani i dizajnuar i mësimi			
Java	Ligjërata që do të zhvillohet		
Java e parë:	<i>Hyrje.</i>		
Java e dytë:	<i>Përkufizimi i inxhinierisë së programit (PE). Menaxhimi i projekteve kompjuterike. Analizat dhe fazat e projektimit të një produkti programues: proceset, metodat dhe mjetet.</i>		
Java e tretë:	<i>Modeli i orientuar në objekte. Dizajni i orientuar në objekte- Gjuha e UML-së: përdorni diagramin e rastit. Qëllimi i inxhinierisë së kërkesave.</i>		
Java e katërt:	<i>Biseda me klientin: dialog, intervistë, etj. Mjete CASE.</i>		
Java e pestë:	<i>Dizajni i orientuar në objekte- Gjuha UML: diagrami i klasave.</i>		
Java e gjashtë:	<i>Dizajnimi i arkitekturës së programit.</i>		

Java e shtatë:	<i>Test 1</i>
Java e tetë:	<i>Modelimi i ndërfaqes UML: sekuenca dhe diagramet e komunikimit. Dizajni me orientim objekti - Gjuha UML: diagramet e realizimit: komponentët dhe modelet e përbërjes.</i>
Java e nëntë:	<i>Faza e realizimit të programeve (e kodimit dhe gjenerimit të kodeve) dhe integrimi i punëve.</i>
Java e dhjetë:	<i>Teknikat e testimit dhe vlerësimit të softuerit.</i>
Java e njëmbëdhjetë:	<i>Koncepti i menaxhimit të projektit.</i>
Java e dymbëdhjetë:	<i>Metoda agile në Inxhinierinë e Softuerit.</i>
Java e trembëdhjetë:	<i>Përmirësimi i një projekti.</i>
Java e katërbëdhjetë:	<i>Teknologjitë e reja të inxhinierisë së programeve.</i>
Java e pesëmbëdhjetë:	<i>Test 2</i>
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes	
<i>Pjesëmarrja e rregullt e ligjëratave dhe ushtrimeve është e nevojshme, si dhe pjesëmarrja aktive me diskutimin dhe zgjidhjen e detyrave. Telefonat celularë duhen të fiken ose të vendosen në modalitet të heshtur.</i>	