

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës Programi: Informatika e Aplikuar
Titulli i lëndës:	Zhvillimi hibrid i aplikacioneve mobile
Niveli:	Bachelor
Statusi lëndës:	Zgjedhore
Viti i studimeve:	III
Numri i orëve në javë:	3
Vlera në kredi – ECTS:	5
Koha / lokacioni:	
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof.Ass.Dr.Dhuratë Hyseni
Detajet kontaktuese:	Dhurate.hyseni@ushaf.net
Përshkrimi i lëndës:	<i>Kjo lëndë ju siguron studentëve bazat e gjuhës programuese të aplikacioneve celulare hibride. Studentët studiojnë dallimet në mes të aplikacioneve hibride celulare dhe atyre vendase. Për më tepër, ato janë futur në platformën jonike të aplikuar për zhvillimin e aplikacioneve hibride mobile së bashku me mjete të tjera, të tilla si, Bower dhe Gulp përdoren në zhvillimin e aplikacioneve me anë të Ionic. Në fund të kursit, vëmendje i kushtohet përdorimit të komponentëve të pajisjes celulare në një aplikim hibrid të lëvizshëm. Aktivitetet praktike të kursit zhvillojnë aftësitë praktike të studentit në kryerjen e detyrave të caktuara dhe zhvillimin e projektit të tyre, domethënë një aplikim hibrid celular.</i>
Qëllimet e lëndës:	<i>Qëllimi i lëndës studimore është t'i mësojë studentët të zhvillojnë aplikacione hibride celulare. Në fund të lëndës, studentët mësojnë të integrojnë aplikacionet mobile të zhvilluara me komponentët e pajisjeve mobile dhe serverët e shërbimeve online.</i>
Rezultatet e pritura të mësimnxënies:	<i>Pas përfundimit të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje të:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Menaxhon për të dalluar aplikacionin hibrid nga ato lokale. • Të jetë i vetëdijshëm për parimet e punës së aplikacioneve hibride. • Menaxhon programimin e aplikacioneve jonike me Angular JS. • Menagjon krijimin e stileve të reja të platformës jonike duke përdorur SASS. • Përdor Bower dhe Gulp. • Krijon aplikacione hibride celulare bazuar në platformën jonike. • Integron komponentët e pajisjes celulare me një aplikacion hibrid të lëvizshëm.

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 vetanëk 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:	<ol style="list-style-type: none"> <i>Jeremy Wilken (2015). Ionic in action. 320 p.</i> <i>Panhale, Mahesh (2016). Beginning Hybrid Mobile Application Development. 222 p.</i> 		
Literatura shtesë:	<ol style="list-style-type: none"> <i>Rahat Khanna (2016). Getting Started with Ionic. 168 p.</i> 		
Plani i dizajnuar i mësimi			
Java	Ligjërata që do të zhvillohet		
Java e parë:	<i>Hyrje në aplikacionet hibride celulare.</i>		
Java e dytë:	<i>Vendosja e ambientit jonik të punës.</i>		
Java e tretë:	<i>Fillimi me Ionic .</i>		
Java e katërt:	<i>Fillimi me Ionic (vazhdim).</i>		
Java e pestë:	<i>Komponentët e aplikacioneve Ionic .</i>		
Java e gjashtë:	<i>Komponentët e aplikacioneve Ionic (vazhdim).</i>		
Java e shtatë:	<i>Test 1</i>		

Java e tetë:	<i>Dritaret e aplikacionit Ionic.</i>
Java e nëntë:	<i>Dritaret e aplikacionit Ionic (vazhdim).</i>
Java e dhjetë:	<i>Moduli i kamerës.</i>
Java e njëmbëdhjetë:	<i>Moduli i kamerës (vazhdim).</i>
Java e dymbëdhjetë:	<i>Moduli i kontrollit online.</i>
Java e trembëdhjetë:	<i>Moduli i kontrollit online (vazhdim).</i>
Java e katërbëdhjetë:	<i>Njoftimet shtytëse dhe njoftimet lokale.</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>	